



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.2 ELEMEN DAN PRINSIP DESAIN

Menurut Rose Gonnella, pada buku yang berjudul *2D: Visual Basic for Designers* mengatakan bahwa desain dua dimensi pada tingkat dasar adalah pengaturan bijaksana dari elemen-elemen grafis: garis (*line*), bentuk (*shape*), huruf (*type*), warna (*color*), tekstur (*texture*), dan pola (*pattern*) pada permukaan yang datar seperti kertas, kain, dan *vynil*, atau di permukaan layar komputer. Informasi terorganisasinya dimulai dengan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain: kesatuan (*unity*), keseimbangan (*balance*), hirarki (*hierarchy*), serta ritme (*rhythm*). Unsur-unsur desain disusun sebagai tujuan visual untuk mengomunikasikan ide dan atau emosi.

##### 2.1.1 Elemen–elemen desain:

##### 2.1.2 Format

Bentuk format dapat bermacam-macam: persegi, persegi panjang, segi empat, dan bulat. Terdapat standar bentuk dan ukuran untuk format cetak maupun *screen-based* media. Untuk kebanyakan aplikasi desain cetak, format dalam berbagai ukuran dapat terwujud dengan harga yang berbeda-beda, karena pemilihan bentuk, jenis kertas, ukuran, dan teknik cetak yang spesial dapat mempengaruhi harga. Akan tetapi, bentuk dan ukuran itu sendiri tetap harus disesuaikan dengan permintaan dan kebutuhan.



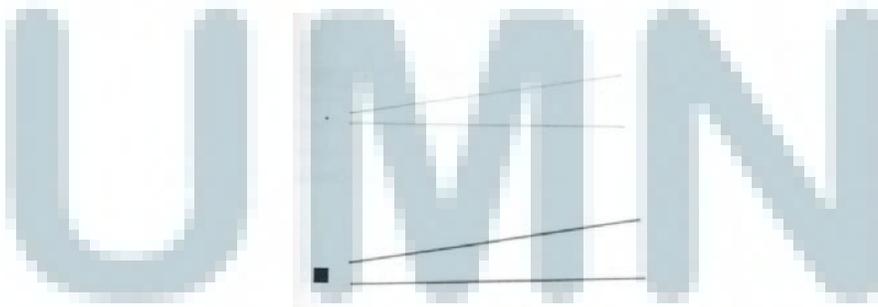
**Gambar 2. :** Elemen Format

Sumber: *Landa, Robin and Gonella, Rose and Bower, Steven. 2D Visual Basic for Designers, 2007.*

### 2.1.3 Garis (*Line*)

Titik adalah unit terkecil dari sebuah garis yang biasanya berbentuk melingkar, dan pada *screen-based image* atau desain, dimana titik dilihat sebagai sebuah *pixel* cahaya yang berbentuk persegi.

Garis merupakan elemen desain yang dapat menciptakan kesan estetis pada suatu karya desain. Di dalam suatu *layout*, garis mempunyai sifat yang fungsional antara lain membagi suatu area, menyeimbangkan berat dan sebagai elemen pengikat sistem desain supaya terjaga kesatuannya (Rustan, 2009)

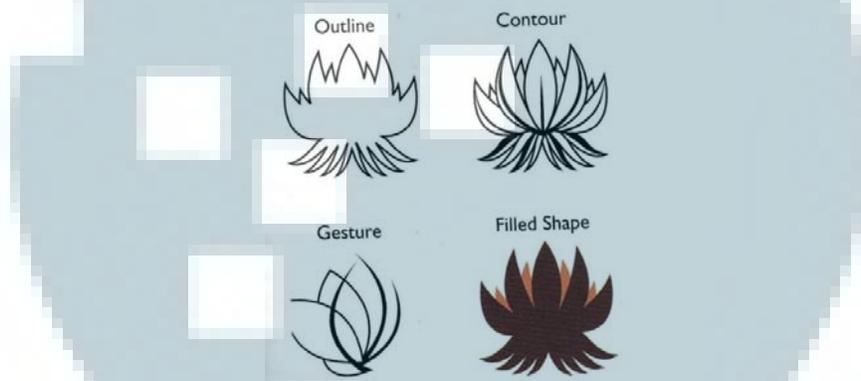


**Gambar 2. :** Elemen Garis

Sumber: *Landa, Robin and Gonella, Rose and Bower, Steven. 2D Visual Basic for Designers, 2007.*

#### 2.1.4 Bentuk (*Shape*)

Bentuk (*shape*) adalah area yang digambarkan pada sebuah format, terbentuk secara parsial maupun keseluruhan oleh garis (*outline* atau *contours*) atau oleh warna. Bentuk ini sebenarnya adalah gambar 2 dimensional yang memiliki ukuran tinggi dan lebar. Bentuk dapat diisi oleh warna, dan dapat juga hanya digambarkan secara sederhana dengan sebuah *outline*, kontur, dan gestur.



**Gambar 2.3:** Elemen Bentuk

Sumber: *Landa, Robin and Gonella, Rose and Bower, Steven. 2D Visual Basic for Designers,*

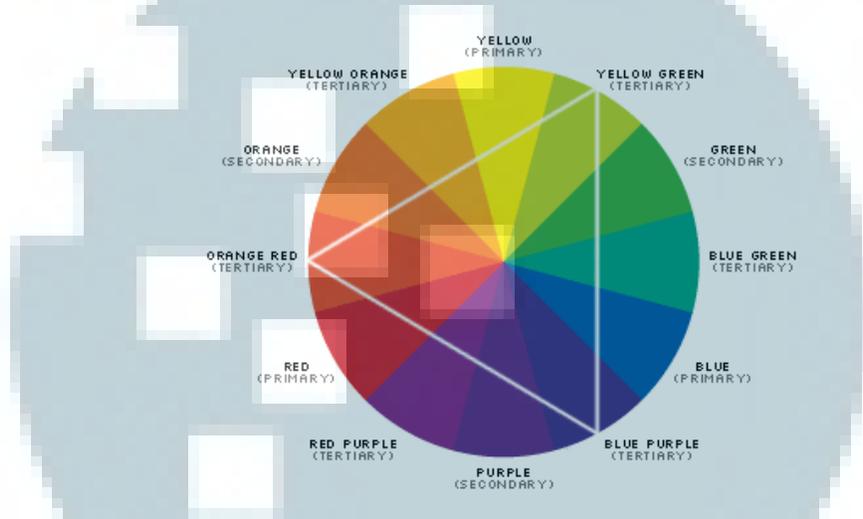
2007

#### 2.1.5 Warna (*Color*)

*The starting point of an understanding of color is a description of light*  
(Steve Beeson, Fisikawan dari *University of Arizona*).

Warna adalah properti atau deskripsi energi cahaya, dan hanya dengan cahaya kita melihat warna. Warna tidak akan ada tanpa adanya cahaya. Ketika cahaya mengenai sebuah objek, sebagian cahaya tersebut akan diserap, dan sebagian lagi akan dipantulkan. Itulah yang akan kita lihat sebagai warna.

Berikut adalah gambar roda warna yang didapat dari penelitian warna oleh Sir Isaac Newton, yang menggunakan prisma untuk memisahkan cahaya menjadi warna yang dapat dilihat oleh mata, yang kemudian digambarkan dalam diagram berikut ini:



**Gambar 2.4:** *Colour wheel*

Sumber: <http://fashiondevotee.com/wp-content/uploads/2011/03/colorwheel1.gif>

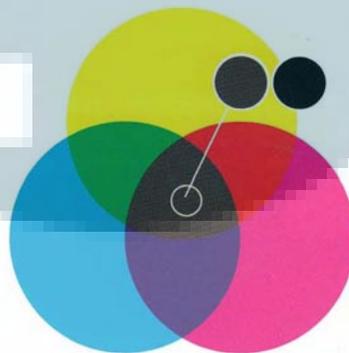
Dalam proses pencampuran warna yang diterapkan dalam peralatan *input* maupun *output*, kita mengenal ada 2 macam cara, yaitu:

#### 2.1.5.1 *Warna Additive*

Adalah pencampuran warna primer yang terdiri atas warna merah, hijau, dan biru di mana pencampuran ketiga warna primer dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih.

#### 2.1.5.2 *Warna Subtractive*

Adalah warna sekunder dari warna *additive*, namun secara material warna *subtractive* berbeda dengan warna *additive*. Warna *additive* dibentuk dari cahaya, sedangkan warna *subtractive* dibentuk dari pigmen warna yang bersifat transparan. Tinta cetak adalah contoh dari pencampuran warna *subtractive*. Warna *subtractive* terdiri atas *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Secara teori pencampuran ketiga warna *subtractive* akan menghasilkan warna hitam, tetapi kenyataan di lapangan adalah warna coklat tua (karena keterbatasan pigmen tinta cetak), oleh sebab itu, ditambahkan warna hitam (*black* dinyatakan dengan symbol K berasal dai kata *Key*) untuk menambah kepekatannya. Saat ini warna CMYK menjadi warna standar dalam proses cetak separasi warna di industri grafika.



**Gambar 2.5:** Warna *Subtractive*

Sumber: *Damiera, Anne. Color Basic, 2007*

Pigmen warna adalah bahan yang mengubah warna cahaya yang dipantulkan atau ditransmisikan sebagai hasil dari panjang gelombang tersebut. Pigmen warna bisa juga dianggap sebagai pasta berwarna yang memiliki

material pengikat, pengental, dan bahan kimia khusus serta komponen warna pigmen tersebut.

### 2.1.5.3 Asosiasi dan Psikologi Warna

Menurut Anne Dameraia pada bukunya yang berjudul *Color Basic: Panduan Dasar Warna untuk Desainer & Industri Grafika*, dikatakan bahwa pada setiap warna memiliki asosiasi yang berbeda-beda, yaitu:

	Positif	Negatif	Kesan
Biru	Kebenaran, kontemplatif, damai, intelegensi tinggi, meditatif	Emosional, egosentris, racun	Tenang, menyejukkan
Hijau	Sensitif, stabil, formal, toleran, harmonis, keberuntungan	Pahit	Alami, sehat
Kuning	Segar, cepat, jujur, adil, tajam, cerdas	Sinis, kritis, murah/ tidak eksklusif	Terang, kehangatan
Hitam	Kuat, kreativitas, magis, idealis, fokus	Terlalu kuat, superior, merusak, menekan	Keabadian, keanggunan
Ungu	Artistik, personal, mistis, spiritual	Angkuh, sombong, diktator	Agung, keindahan
Pink	Lembut, ceria, jiwa muda	manja	Romantis, sensual

Orange	Muda, kreatif, keakraban, dinamis, persahabatan	dominan, arogan	Kreatif, Optimis, Jiwa Muda
Merah	Hidup, cerah, pemimpin, gairah, kuat, berani	Panas, bahaya, emosi yang meledak, agresif, brutal	Panas, penuh energi, lapar
Coklat	Bersahaja, sederhana, hangat, alami	sedih, layu	Alami
Abu-abu	Aman, sopan	Kuno	Netral, warna untuk semua
Putih	Jujur, bersih, polos, higienis	Monoton, kaku	Bersih, murni

Tabel 2.1: Psikologi Warna

### 2.1.6 Tekstur dan Pola (*Texture and Pattern*)

Tekstur adalah efek nyata yang dapat diperoleh melalui sentuhan pada permukaan sebuah benda. Tekstur yang dapat dilihat atau disentuh dapat mensimulasi dan memberikan sensasi tersendiri bagi pikiran dan tubuh seseorang.

Desainer biasa menggunakan efek tekstur untuk menyampaikan *sense* karya bagi para *audience*, baik secara fisik maupun emosional. Visual tekstur biasanya terlihat pada fotografi, *screen-based imagery*, dan ilustrasi.



**Gambar 2.6:** Elemen Tekstur dan Pola

Sumber: *Landa, Robin and Gonella, Rose and Bower, Steven. 2D Visual Basic for Designers, 2007*

### 2.1.7 Huruf (*Type*)

Huruf adalah elemen desain yang tidak kalah penting dengan elemen lainnya. Terdapat dua macam klasifikasi huruf, yaitu *display type* (biasa digunakan sebagai *heading*) dan *text type* atau *body copy* (biasa digunakan untuk isi bacaan). Selain itu, terdapat tiga jenis huruf, yaitu *serif* (berkait, contohnya *Bodoni, Caslon, Garamond*, dan lain-lain), *sans serif* (tidak berkait, contohnya *Franklin Gothic, Futura, Gill Sans*, dan lain-lain), dan *script* (tulisan tangan contohnya *Palace Script* dan *Vivaldi*)

## 2.2 Prinsip-prinsip desain:

### 2.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kestabilan yang terbentuk karena distribusi visual pada setiap sisi dari sumbu tengah. Pada desain dua dimensi, keseimbangan dapat terbentuk dari distribusi berat atau banyaknya obyek dari keseluruhan elemen pada sebuah komposisi.



**Gambar 2.7:** Prinsip Keseimbangan (*Balance*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

### 2.2.2 Hirarki (*Hierarchy*)

Hirarki adalah urutan kepentingan informasi yang ingin disampaikan. Secara visual, hirarki dapat disampaikan melalui variasi skala, warna, jarak penempatan, dan lainnya. Desain grafis adalah organisasi dari informasi-informasi yang apabila semua elemen disusun dengan berat yang sama rata, pembaca akan bingung untuk melihat informasi manakah yang harus dilihat terlebih dahulu.



**Gambar 2.8:** Prinsip Hirarki (*Hierarchy*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

### 2.2.3 Repetisi (*Repetition*)

Repetisi adalah fitur tak berujung dalam lingkungan manusia, seperti paduan nada konsonan melodi yang kuat dalam musik. Repetisi dan perubahan membuat kesejajaran dalam desain menjadi lebih hidup.



**Gambar 2.9:** Prinsip Pengulangan (*Repetition*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

#### 2.2.4 Ritme (*Rhythm*)

Pengulangan elemen dapat membentuk sebuah ritme. Sama halnya dengan musik, ritme dapat membuat mata kita seolah menari. Warna juga dapat menyebabkan adanya ritme. Repetisi elemen-elemen dapat menciptakan ritme, sementara memvariasikan ukuran dan intensitasnya menghasilkan kejutan (Lapton dan Philips, 2008).



**Gambar 2.10:** Prinsip Ritme (*Rhythm*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

#### 2.2.5 Kesatuan (*Unity*)

Ada banyak cara untuk mencapai apa yang kita sebut dengan prinsip *unity*, yaitu ketika elemen-elemen pada sebuah desain terlihat seolah mereka menjadi satu secara visual dalam struktur yang baik.



**Gambar 2.11:** Prinsip kesatuan (*Unity*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

### 2.2.6 Urutan (*Sequence*)

Sering juga disebut dengan *flow*. Merupakan pengaturan elemen-elemen pada sebuah desain untuk memimpin pandangan *audience* secara visual dari elemen desain yang satu ke elemen lainnya.

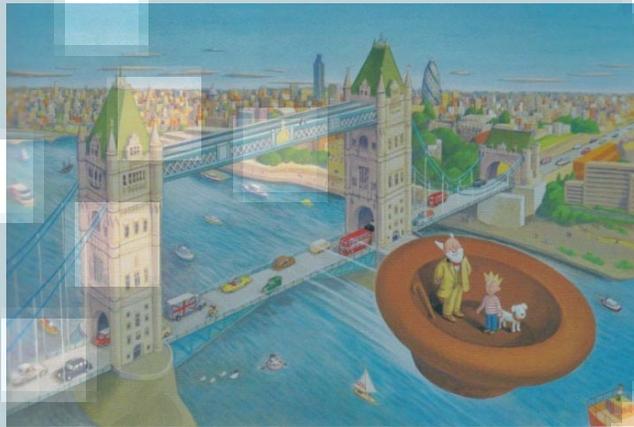


**Gambar 2.12:** Prinsip Urutan (*Sequence*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

### 2.2.7 Penekanan (*Emphasis*)

*Emphasis* adalah penekanan sebuah elemen desain sehingga menjadi pusat perhatian atau *point of interest*. Salah satu bentuknya adalah kontras. *Emphasis* dapat diciptakan dengan pemberian ukuran, warna, lokasi, atau *style* yang berbeda dengan desain di sekitarnya.



**Gambar 2.13:** Prinsip Penekanan (*Emphasis*) dalam Ilustrasi

Sumber: Katagiri, Junichi (editor). *Illustration File*, 2009

## 2.2 BUKU DAN PERKEMBANGANNYA

### 2.2.1 Buku

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku didefinisikan sebagai [*n*] lembar kertas yg berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Berikut adalah rangkuman sejarah perkembangan tulisan dan buku yang ditulis oleh Drucker, Johanna dan McVarish, Emily dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design History A Critical Guide*.

Tulisan pertama yang dibuat oleh manusia yang ditemukan berasal dari sekitar 3000 tahun sebelum masehi, dengan cara dipahatkan pada material-material sederhana seperti tanah liat, batu, *papyrus*, kulit, tulang, dan kayu. Manusia purba pertama kali mendokumentasikan kejadian sehari-hari dengan cara melukis dinding gua tempat mereka tinggal. Lukisan gua pertama yang ditemukan adalah lukisan pada *Chauvet Cave Paintings* (Perancis), yang menggambarkan sosok hewan-hewan buruan.

Manusia pertama yang memasuki tahap evolusi menulis adalah bangsa Mesopotamia, yaitu sekitar 3200 tahun sebelum masehi dengan menciptakan huruf paku yang disebut *Cuneiform* di atas batu. Sedangkan bangsa Mesir Kuno memahat *hieroglyphs* pada monumen batu yang dinamakan *Obelisk*. Huruf abjad yang kita kenal sekarang adalah perkembangan dari huruf yang diciptakan oleh bangsa Yunani Kuno.

Kertas ditemukan di Cina oleh seorang pegawai tinggi pemerintahan bernama Tsai Lun dan melaporkan penemuannya pada Kaisar Ho pada tahun 105 M. Dia dikenal sebagai '*God of Papermakers*'. Sebelum Tsai Lun menciptakan kertas, buku-buku di Cina umumnya dibuat dari bambu dan bahan sutera. Selain kaku, buku bambu ini cukup berat. Seseorang memerlukan satu gerobak untuk membawa sejumlah buku yang diperlukannya. Sedangkan buku dari bahan sutera diterbitkan dalam eksemplar terbatas, sehingga tidak semua orang dapat memperoleh bacaan bermutu karena mahalnya bahan-bahan bacaan dari sutera. Gagasan menciptakan kertas dipengaruhi oleh kenyataan betapa tidak praktis dan mahalnya media tulis menulis dari bahan-bahan tersebut.

Kertas bikinan Tsai Lun diolah dengan merendam bagian dalam kulit murbei, lalu dipukul-pukul hingga seratnya lepas. Bersama kulit, direndam juga bahan rami, kain bekas, dan jala ikan. Setelah menjadi bubur, bahan ini ditekan hingga tipis dan dijemur. Lalu jadilah kertas yang mutunya belum sebagus sekarang.

Cina mempertahankan dan menjaga rahasia cara pembuatan kertas ini selama lima abad. Teknik pembuatan kertas tersebut kemudian jatuh ke tangan orang-orang Arab pada masa Dinasti Abbasiyah, ketika pasukan Dinasti Tang kalah dalam Pertempuran Sungai Talas pada tahun 751 Masehi. Beberapa tenaga ahli pembikin kertas tertawan dan dibawa oleh orang-orang Arab. Para tawanan perang ini diminta mengajarkan cara pembuatan kertas, sehingga di zaman Abbasiyah muncullah pusat-pusat industri kertas. Kertas kemudian diproduksi di Bagdad dan Samarkand, yang seterusnya menyebar ke seluruh dunia Arab. Mulai saat itu, kemajuan kebudayaan dan ilmu pengetahuan berpindah ke dunia Arab sampai abad ke-15.

Johannes Gutenberg dianggap penemu mesin cetak (1450). Apa yang sebetulnya dia lakukan adalah mengembangkan metode pertama penggunaan huruf cetak yang bergerak dan mesin cetak dalam bentuk begitu rupa sehingga pelbagai macam materi tulisan dapat dicetak dengan cepat dan tepat. Awalnya mesin cetak ini hanya digunakan untuk mencetak Alkitab, namun sekarang berbagai buku, novel, komik, dan lain-lain diproduksi secara massal menggunakan berbagai jenis mesin cetak.

Buku interaktif adalah buku tiga dimensi yang dapat mengajak *audience* untuk berinteraksi sehingga informasi yang disampaikan bisa lebih efektif. Sedangkan buku yang akan dibuat ini secara umum disebut sebagai *picture book*. *Picture book* adalah semua buku yang sebagian besar terdiri dari gambar dan memuat sedikit tulisan.

### 2.2.2 *Artist Book*

*Artist book* dapat didefinisikan sebagai karya seni yang menyediakan *link* dan titik temu antara disiplin-disiplin seni pada format yang seperti buku. Yang dapat membuat sebuah buku menarik adalah hubungan antara isi dan bentuk, dan juga fungsi dari buku itu sendiri. Pada pembuatan *artist book* memungkinkan desainer untuk memilih ukuran, jenis kertas (atau jenis media permukaan lainnya), *binding style* dan *cover material* yang akan digunakan untuk dapat merepresentasikan konsep dari buku tersebut (Krause dan Simpson, *Book + Art Handcrafting Artist Book*)

## 2.3 ELEMEN *LAYOUT*

Dalam bukunya yang berjudul *Layout Dasar dan Penerapannya*, Suriyanto Rustan mengatakan bahwa terdapat tiga elemen *layout*, yaitu:

### 2.3.1 Elemen Teks

Seni merancang huruf dimulai di Barat sekitar tahun 1.455 saat Johannes Gutenberg menyempurnakan kerajinan pencetakan dari potongan-potongan huruf.

Menurut James Craig dan Irene Korol Scala dalam bukunya yang berjudul *Designing with Type*, secara garis besar, jenis huruf dapat dibedakan menjadi :

- *Old Style: Garamond, Bembo, Caslon*
- *Transitional: Baskerville, Fournier, Bell*
- *Modern: Bodoni, Modern, Walbaum*
- *Egyptian / Slab Serif: Century Expanded, Rockwell, Clarendon*
- *Sans Serif: Helvetica, Grotesque, Univers*
- *Humanist: Centaur, Verona*
- *Script: Palace, Young Baroque*
- *Graphic / Decorative: Hob, Dom Casual*
- *Digital: Oakland, Isonorm, Modula*

### 2.3.2 Elemen Visual

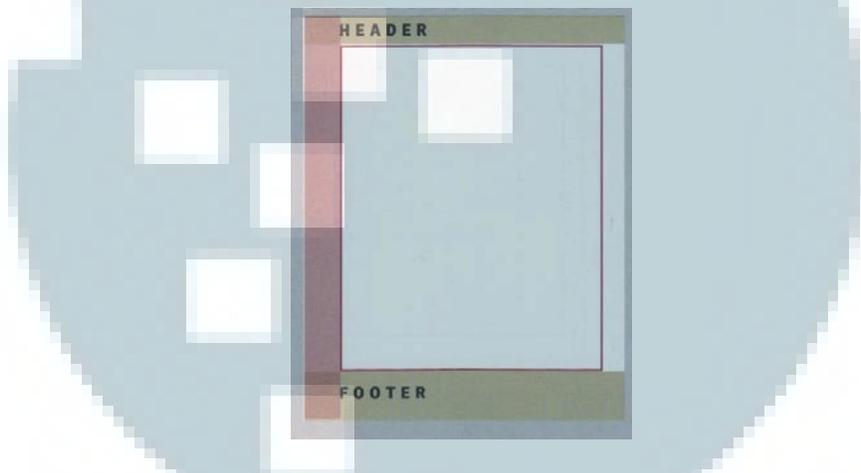
Yang termasuk dalam elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang tampak dalam suatu *layout*.

### 2.3.3 Elemen Tak Kelihatan

Elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. Sesuai dengan namanya, *invisible elements* ini nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi.

### 2.3.3.1 Margin

*Margin* menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. *Margin* mencegah agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Karena hal tersebut secara estetika kurang menguntungkan atau yang lebih parah lagi, elemen *layout* terpotong pada saat pencetakan.



**Gambar 2.14:** Contoh Penggunaan *Margin*

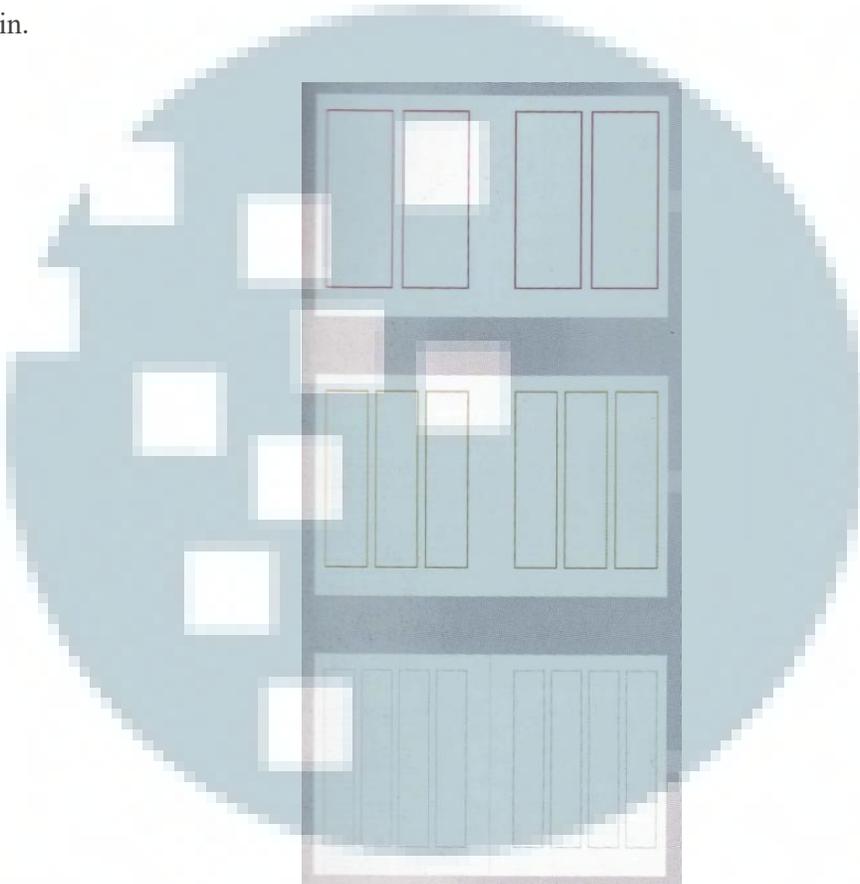
Sumber: Rustan, Suriyanto. *Layout Dasar dan Penerapannya*, 2009.

### 2.3.3.2 Grid

*Grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam membuat *layout*. *Grid* mempermudah kita menentukan di mana harus meletakkan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

Dalam membuat *grid*, kita membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis-garis vertikal, dan ada juga yang horizontal. Sedangkan dalam perancangannya harus memperhatikan faktor-faktor berikut, yaitu berapa ukuran

dan bentuk bidangnya, apa konsep dan *style* desainnya, berapa ukuran huruf yang akan dipakai, berapa banyak informasi yang ingin dicantumkan, dan lain lain.



**Gambar 2.15:** Contoh Penggunaan *Grid*

Sumber: *Rustan, Surianto. Layout Dasar dan Penerapannya, 2009.*

## 2.4 ILUSTRASI

Gambar ilustrasi adalah gambar yang dapat ditangkap oleh imajinasi *audience*, yang terkait erat dalam sejarah pribadi seseorang dengan masa kini. Ilustrasi memainkan peran yang penting dalam mendefinisikan momen berharga dalam sebuah kejadian. (Crush dan Zeegen, 2005).

Dapat dikatakan pula bahwa ilustrasi adalah faktor penggerak penting untuk menunjukkan ekspresi dan kultur pandangan kita secara visual (Mareis, 2005).

#### 2.4.1 *Style* Ilustrasi

*Style* dalam ilustrasi merupakan hal yang sangat penting karena menunjukkan siapa diri si ilustrator itu sendiri. Cara penggambaran dalam ilustrasi adalah komponen yang penting sebagai identitas dan cara menampilkan diri (Klanten dan Hellige, 2005).

##### 2.4.4.1 *Classical (Analogue)*

Ilustrasi klasik dapat disebutkan sebagai tren yang tidak terlalu digemari dan hidup pada jangka waktu yang tidak terlalu lama. Cara penggambarannya mementingkan kesederhanaan, keindahan, akan tetapi tetap menggambarkan ekspresi pembuatnya.



**Gambar 2.16:** *Style Ilustrasi Classical (Analogue)*

Sumber: Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. *Illusive: Contemporary Illustration and it's Context*, 2005.

#### 2.4.4.2 *Basic and Scribble*

Ilustrasi jenis ini seringkali menampilkan spontanitas dan gambar yang sederhana. Tujuan utama mereka adalah untuk menjadi representasi kompleks dan rinci, sehingga mereka tidak membuat penampilan formal pada awalnya, akan tetapi lebih memilih untuk menggambarkan rancangan atau tahap sketsa. Mereka tidak menggambarkan obyek secara tepat, sebaliknya mereka tetap sederhana, bahkan terkadang penggambarannya tidak lengkap. Akan tetapi, sesungguhnya pada gambar-gambar sederhana yang disampaikan ini mengandung pesan yang penting



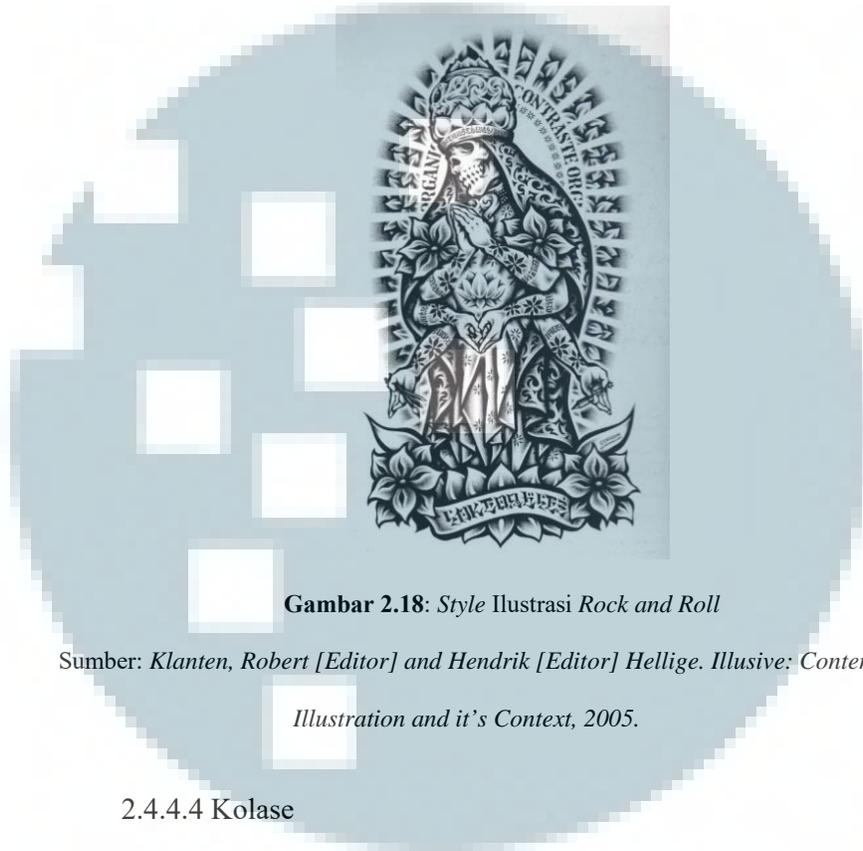
**Gambar 2.17:** *Style Ilustrasi Basic and Scribble*

Sumber: *Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. Illusive: Contemporary Illustration and it's Context, 2005.*

#### 2.4.4.3 *Rock and Roll*

Aliran ilustrasi ini sangat banyak berkembang di Amerika. Poster *rock* bangkit pada era tahun 90 an di daerah *West Coast* dengan ciri warna *psychedelic rock*, *hippie*, dan biasanya menggunakan banyak motif yang

dicampur adukkan, seperti komik, kartun, *horror*, film, kultur *striptease*, iklan, *pop art*, dan masih banyak lagi.



**Gambar 2.18:** *Style Ilustrasi Rock and Roll*

Sumber: Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. *Illusive: Contemporary Illustration and it's Context*, 2005.

#### 2.4.4.4 Kolase

Kolase terbentuk dari teknik gunting tempel dan hampir keseluruhan karya kolase ini terbentuk dari tempelan elemen yang sangat variatif. Kolase dapat terbuat dari guntingan koran, kertas, fotografi, dan lain-lain. Dapat juga dengan menggunakan teknik cetak maupun gambar manual.



**Gambar 2.19:** *Style Ilustrasi Kolase*

Sumber: *Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. Illusive: Contemporary Illustration and it's Context, 2005.*

#### 2.4.5 Urban

Seni urban seringkali dikaitkan dengan *street art* atau grafiti. Mereka menggunakan media publik sebagai alat untuk mengkomunikasikan jiwa mereka.



**Gambar 2.20:** *Style Ilustrasi Urban*

Sumber: *Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. Illusive: Contemporary Illustration and it's Context, 2005.*

#### 2.4.6 Vector

Ilustrasi vektor adalah ilustrasi fantasi yang dibuat dengan menggunakan teknik digital. Ilustrasi vektor berkembang pada akhir era 90 an.

Karena Ilustrasi vektor ini dibuat secara digital, sehingga pembuatannya dapat memudahkan desainer sendiri. Misalnya dengan perbesaran dan perkecilan yang dapat dengan mudah dilakukan, dan juga karena kualitas garis vektor yang sangat tinggi, ilustrasi vektor memiliki nilai lebih tersendiri dalam dunia ilustrasi.



**Gambar 2.21:** *Style Ilustrasi Vector*

Sumber: *Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. Illusive: Contemporary Illustration and it's Context, 2005.*

#### 2.4.7 Fashion & Lifestyle

Ilustrasi *fashion* adalah salah satu media penggambaran *lifestyle fashion* pada era tersebut. Tidak hanya sebagai media untuk menunjukkan pakaian, tetapi ilustrasi *fashion* memiliki nilai seni tersendiri.



**Gambar 2.22:** *Style Ilustrasi Fashion and Lifestyle*

Sumber: Klanten, Robert [Editor] and Hendrik [Editor] Hellige. *Illusive: Contemporary Illustration and it's Context*, 2005.

## 2.5 Psikologi Terapan pada Anak

### 2.5.1 Permainan Anak

Pada buku karangan Elizabeth Hurlock yang berjudul *Child Development*, mengatakan bahwa permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab. Permainan tidak mempunyai tujuan tertentu. Tujuan permainan terletak pada permainan itu sendiri dan dapat dicapai pada waktu bermain. Anak-anak suka bermain karena di dalam diri mereka terdapat dorongan batin dan dorongan mengembangkan diri. Banyak ilmuwan yang berminat meneliti permainan karena mereka menyadari akan pentingnya peranan permainan dalam perkembangan.

Berikut adalah beberapa faedah permainan bagi anak-anak menurut Elizabeth Hurlock:

Permainan adalah sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat. Dalam suasana permainan mereka saling mengenal, saling menghargai satu dengan lainnya, dan dengan perlahan-lahan timbullah rasa kebersamaan yang menjadi landasan bagi pembentukan perasaan sosial.

Selain itu, anak akan mampu mengenal kekuatan sendiri. Anak-anak yang sudah terbiasa bermain dapat mengenal kedudukannya di kalangan teman-temannya, dapat mengenal bahan atau sifat-sifat benda yang mereka mainkan.

Jika anak laki-laki dan perempuan diberi bahan-bahan yang sama berupa kertas-kertas, perca (sisa kain), gunting, tampaknya mereka akan membuat sesuatu yang berbeda. Hal ini membuktikan bahwa anak laki-laki berbeda bentuk-bentuk permainannya dengan permainan anak perempuan. Itu merupakan salah satu faedah permainan yaitu agar anak dapat mengembangkan fantasi mereka.

Tak hanya itu, dengan permainan anak juga dapat berlatih menempa perasaannya karena dalam keadaan bermain-main, mereka mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat mengalami bermacam-macam perasaan. Ada anak yang dapat menikmati suasana permainan itu, sebaliknya sementara anak yang lain merasa kecewa; hali ini diumpamakan dengan seniman yang sedang menikmati hasil seninya sendiri.

Disamping itu, anak juga dapat memperoleh kegembiraan, kesenangan, dan kepuasan. Suasana kegembiraan dalam permainan dapat menjauhkan perasaan-perasaan rendah, misalnya perasaan dengki, rasa iri, dan sebagainya.

Dan yang terpenting adalah dengan adanya permainan maka melatih diri untuk menaati peraturan yang berlaku. Mereka menaati peraturan yang berlaku dengan penuh kejujuran menjaga agar tingkat permainan tetap tinggi.

Mengingat pentingnya faedah bermain seperti yang telah dikemukakan diatas tadi, pendidik hendaknya membimbing agar jangan sampai menghambat perkembangan fantasi anak.

### 2.5.2 Perkembangan Anak

2-7 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Belajar menggunakan bahasa untuk merepresentasikan objek dengan citra dan kata-kata.</li> <li>- Mengklarifikasi objek dengan ciri tunggal: contoh, mengelompokkan semua balok merah tanpa memandang bentuknya atau semua balok persegi tanpa memandang warnanya.</li> </ul>
7-11 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat berpikir logis tentang objek dan peristiwa</li> <li>- Mengklarifikasi objek menurut beberapa ciri dan dapat mengurutkannya secara serial.</li> </ul>
11 tahun ke atas	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dapat berpikir secara logis tentang masalah abstrak dan menguji hipotesis secara sistematis</li> <li>- Memperhatikan masalah hipotetik, masa depan, dan ideologis</li> </ul>

Tabel 2.2: Perkembangan Masa Anak Menurut Piaget

Buku untuk anak usia 3 tahun ke atas sudah dapat berisi kata-kata dan kalimat yang berisi gagasan. Namun tetap dengan ilustrasi gambar yang menarik, warna yang ceria, serta format yang besar. Media yang tepat untuk anak disesuaikan dengan tingkah laku dan perkembangan anak pada usia minimal 4-8 tahun, yaitu melalui media buku. Pada usia 2-6 tahun, anak belajar mengenai dunia di sekitarnya melalui kata-kata dan gambar. (Lie, Anita, *Cara Menumbuhkan Kecerdasan Anak*)

#### 2.5.2.1 Keterampilan Motorik pada Anak

Masa kecil sering disebut sebagai saat ideal untuk mempelajari keterampilan motorik. Untuk ini ada sejumlah alasan, yaitu karena tubuh anak lebih lentur dibandingkan dengan tubuh remaja atau orang dewasa, sehingga anak lebih mudah menerima semua pelajaran. Selain itu, anak belum banyak memiliki keterampilan yang akan berbenturan dengan keterampilan yang baru dipelajarinya, maka bagi anak mempelajari keterampilan baru lebih mudah.

Secara keseluruhan anak lebih berani pada waktu kecil ketimbang telah besar. Oleh karena itu, mereka lebih berani mencoba sesuatu yang baru. Hal yang demikian menimbulkan motivasi yang diperlukan untuk belajar. Apabila para remaja dan orang dewasa merasa bosan melakukan pengulangan, anak-anak menyenangi yang demikian. Oleh karena itu, anak bersedia mengulangi suatu tindakan hingga pola otot terlatih untuk melakukannya secara efektif.

### 2.5.3 Minat Baca pada Anak

Jauh sebelum anak mampu membaca dan sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan. Sampai mereka dapat membaca, membaca sebagai kesenangan tidak merupakan bentuk hiburan yang populer dan anak-anak meneruskan kegembiraan dibacakan, seperti ketika mereka masih kecil.

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan membaca daripada mereka yang kurang beruntung. Hal ini tidak selamanya disebabkan oleh perbedaan tingkat kecerdasan. Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih baik lebih banyak mempunyai bahan bacaan di rumah dan mereka lebih didorong untuk membaca demi kesenangan ketimbang anak dari lingkungan yang kurang beruntung (Hurlock, 1978).

#### 2.5.3.1 Tema yang Disukai dalam Bacaan Anak

Walaupun keyakinan populer menyatakan bahwa anak kecil menyukai cerita yang sangat imajinatif, terdapat bukti bahwa mereka lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang “dapat terjadi”. Dengan kata lain, mereka lebih menyukai cerita yang dibumbui dengan sedikit khayal daripada yang terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh di luar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami.

### 2.5.3.2 Membaca Media Populer di Masa Kanak-Kanak

Terdapat tiga media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak: buku, surat kabar, dan majalah. Diantara ketiga media itu, buku adalah media yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer, walaupun terdapat perbedaan yang jelas dalam kaitannya dengan usia dan individu.

Anak kecil menyukai buku kecil yang dapat dibawanya dengan mudah. Mereka menyukai buku bergambar orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna cerah dan mereka menyukai bahan bacaan yang minimum terutama dengan huruf besar yang dapat dilihatnya dengan mudah tanpa melelahkan mata. Bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan kalimat singkat.

Sumber seperti itu akan berharga sepanjang hidup. Pada saat anak menyukai membaca sebagai kesenangan, mereka tidak saja membentuk sikap yang sehat terhadap kegiatan membaca yang akan terbawa ke pekerjaan sekolah, tetapi mereka juga mendapatkan kemahiran membaca yang akan merupakan penunjang bagi kepentingan studi mereka.

Apapun media yang digunakan, membaca mendorong timbulnya kreativitas. Ini berlaku bagi semua tema bacaan, bukan fantasi saja. Anak yang meluaskan minat bacanya dan mendapatkan pengetahuan melalui membaca meletakkan dasar bagi kegiatan kreatifnya sendiri.

### 2.5.4 Perkembangan Pengamatan (Elizabeth Hurlock, 1978)

Dua tipe pengamatan pada anak menurut Elizabeth Hurlock:

- Tipe Pelihat Warna

Anak yang tergolong tipe pelihat warna dalam perkembangan perasaannya lebih cepat terhadap warna. Bila anak-anak tipe ini sedang menggambar, mereka suka menghias gambar-gambar itu dengan warna yang menyolok, sekalipun tampaknya motif gambarnya belum sempurna.

- Tipe Pelihat Bentuk

Anak yang tergolong pada tipe pelihat bentuk perkembangan perasaannya lebih cepat terhadap bentuk. Bila anak-anak dari tipe pelihat bentuk sedang menggambar, mereka belum merasa puas jika bentuk gambarnya belum serupa benar dengan contohnya.

#### 2.5.5 Perkembangan Fantasi (Elizabeth Hurlock, 1978)

Sejak anak berumur lima atau enam tahun, perhatiannya mulai ditujukan ke dunia luar, ke alam kenyataan. Tetapi bukan berarti fantasinya menjadi lenyap; fantasi itu masih terus hidup. Fantasi yang senantiasa hidup itu akan mencari lapangan penyaluran lain, misalnya hiburan seperti membaca buku, mendengarkan cerita, membuat sesuatu, dan sebagainya.

Masa fantasi pada anak menurut Elizabeth Hurlock:

- Masa Dongeng

Masa ini bertepatan waktunya dengan perkembangan anak ke arah kenyataan. Anak suka sekali mendengarkan cerita kehidupan seperti anak yang lucu, anak yang kotor, dan sebagainya. Masih pada masa ini juga, anak suka kepada cerita-cerita raja, pemburu yang kejam, raksasa, dan sebagainya.

- Masa Robinson Crusoe

Dalam masa ini anak mengalami *realism naïf* (diterima tanpa kritik). Kemudian anak memasuki masa realisme kritis, yaitu masa anak tidak menyukai lagi dongeng yang tidak masuk akal. Sekarang ia lebih menyukai cerita yang benar-benar terjadi, cerita yang masuk akal seperti cerita perjalanan, cerita roman, dan sebagainya.

- Masa Pahlawan, 12 – 15 Tahun

Anak suka membaca buku-buku perjuangan, karya orang-orang kenamaan yang pernah terjadi. Lambat laun lenyaplah fantasi *ilusionistis*, yaitu fantasi yang terikat pada tanggapan kenangan; sedangkan fantasi mengkombinasi maju dengan pesat.

UMMN