**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

## 2.1.1. Definisi Waktu Berkualitas

Melakukan suatu kegiatan yang menyenangkan bersama antara orang tua dan anak belum tentu bisa disebut sebagai waktu berkualitas, walaupun kegiatan tersebut merupakan kegiatan yang digemari oleh kedua belah pihak. Sama halnya jika melakukan seuatu kegiatan dengan hanya melihat kuantitas waktu yang dihabiskan, tidak serta-merta bisa dikatakan telah memiliki waktu berkualitas. Keadaan waktu berkualitas harus melibatkan kedua belah pihak secara lebih mendalam.

Setyono menjelaskan (2008:212-213), waktu berkualitas adalah memberikan perhatian terpusat tanpa terpecah. Setyono menggambarkan pemberian waktu berkualitas sebagai pemberian hadiah kepada anak berupa kehadiran orang tua. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa waktu berkualitas tidak bisa dilakukan secara sembarang dengan hanya melakukan kegiatan bersama, tetapi juga harus disertai dengan pemberian perhatian oleh orang tua secara penuh. Kehadiran orang tua adalah hal yang istimewa untuk anak, hal yang mungkin tidak selalu bisa didapatkan saat anak membutuhkannya.

## 2.1.2. Manfaat Waktu Berkualitas

Bowlby (1990:110), dalam bukunya *A Secure Base: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development* menjelaskan bahwa keinginan untuk memiliki ikatan emosi yang kuat adalah hal yang mendasar untuk manusia yang selalu



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

dicari sejak seseorang masih bayi hingga usia tua. Pada saat melakukan kegiatan pembentuk waktu berkualitas, anak bisa mengetahui beberapa hal penting untuk mengenal karakter anak lebih dalam. Jika orang tua bisa mengenal karakter anak secara lebih mendalam, hal tersebut akan mempermudah orang tua untuk mendidik dan memenuhi kebutuhan emosional anak. Kebutuhan emosional yang terpenuhi dan ikatan emosional yang kuat antara orang tua dan anak akan memberikan dampak positif untuk tumbuh kembang sang anak.

Dalam bukunya yang berjudul *Rahasia Mendidik Anak Agar Sukses dan Bahagia: Tips Praktis dan Teruji Melejitkan Potensi Optimal* Anak, Setyono (2008:214) menjabarkan cara agar orangtua bisa mengetahui dan memenuhi kebutuhan emosional anak sebagai berikut:

1. Mengamati cara anak mengungkapkan cintanya pada kita.
2. Mengamati cara anak mengungkapkan cintanya pada orang lain.
3. Mendengarkan permintaan yang paling sering diajukan anak.
4. Memperhatikan keluhan yang paling sering disampaikan anak.
5. Memberikan pilihan pada anak.

Menurut Setyono (2009:210), pengalamannya menyatakan bahwa anak laki-laki yang kurang mendapat sentuhan fisik akan tumbuh sebagai pria egois, mudah tersinggung, dan suka menggunakan kekerasan fisik pada anak dan istrinya. Jika anak laki-laki tersebut bisa mendapat cukup sentuhan fisik pada masa kecilnya, maka ia akan tegar secara emosional. Dari seluruh pernyataan di



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

atas, dapat disimpulkan bahwa waktu berkualitas bermanfaat sebagai penguat ikatan emosi orang tua dan anak.

### 2.1.3. Pengisi Waktu Berkualitas

Kegiatan anak harus diimbangi dan dibagi berdasarkan kelompok umur agar anak dapat berkembang sesuai dengan kemampuan berfikir dan motoriknya. Kegiatan untuk mengisi waktu berkualitas harus dipertimbangkan terlebih dahulu sebelumnya agar dapat mengikat emosi orangtua dan anak secara maksimal, serta bisa mengambil pelajaran dan pengalaman secara maksimal dari kegiatan yang dilakukan.

Setyono (2009:213) menyebutkan 3 aktivitas penting untuk membentuk waktu berkualitas, yaitu:

1. Percakapan berkualitas untuk berbagi pikiran dan perasaan kita dengan anak.
2. Membacakan cerita/dongeng atau berbincang sebelum tidur akan membantu terbentuknya ikatan emosi dengan anak.
3. Melakukan kegiatan berdua seperti makan bersama, berkemah bersama atau bahkan mencuci mobil bersama.

Madanijah (2004:19) menyebutkan bahwa memasak bersama merupakan salah satu kegiatan untuk stimulan anak yang sudah bisa diterapkan pada usia 5-6 tahun. Berikut adalah tabel stimulan berdasarkan kelompuk umur 5-6 tahun:



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

| No | Kelompok Umur | Jenis Stimulasi |
|---|---|---|
| | | 14. Bermain kreatif. |
| 10. | 5-6 tahun | 1. Belajar naik sepeda.<br>2. Terampil dan kreatif membuat sesuatu.<br>3. Belajar bertukang.<br>4. Mengani hari, minggu dan bulan.<br>5. Mengenal jam.<br>6. Mengukur panjang dan lebar dengan penggaris<br>7. Belajar memasak.<br>8. Anak dapat menjawab pertanyaan "mengapa".<br>9. Memahami pengertian sama dan berbeda<br>10. Mengenal tanda-tanda atau simbol/lambang.<br>11. mengenal adanya peraturan dan patuh pada peraturan.<br>12. Bercakap-cakap dengan teman sebaya, bergaul dan bersahabat. |

**Gambar 1.1** Penggalan tabel stimulasi anak untuk usia 5-6 tahun.

Beberapa jenis stimulasi pada tabel di atas (gambar 1.1), yaitu 7.Belajar memasak, 2.Terampil dan kreatif membuat sesuatu, 5.Mengenal jam, 10.Mengenal tanda-tanda atau simbol/lambang, dan 11.Mengenal adanya peraturan dan patuh pada peraturan memiliki kecocokan dengan beberapa teori Tugas Perkembangan manusia untuk usia 6 - 12 tahun oleh Havighurst yang ditulis oleh Sunarsih (2008:19), yaitu:

- Belajar menguasai keterampilan fisik dan motorik.
- Membentuk sikap yang sehat mengenai diri sendiri (mandiri)

Fabiola P. Setiawan, MPsi (2011), dalam artikel *8 Manfaat Memasak Untuk Anak* yang ditulis oleh Harmandini, menyatakan bahwa memasak merupakan kegiatan yang bermanfaat untuk oerkembangan anak. Manfaat yang terdapat pada kegiatan masak yaitu:

a. Meningkatkan kehangatan keluarga.
b. Meningkatkan wawasan anak.
c. Melatih konsentrasi dan daya ingat.



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

d. Mengembangkan sensitivitas rasa.
e. Melatih anak membuat keputusan.
f. Meningkatkan tanggung jawab.
g. Membiasakan pola makan sehat.
h. Menghadirkan cinta untuk anak.

Melalui data dan teori yang telah dikumpulkan, dapat disimpulkan bahwa memasak merupakan kegiatan untuk jenis kelamin heterogen sebagai sarana pendukung waktu berkualitas bersama orangtua dan anak yang tepat untuk anak usia 6-12 tahun. Jika dikemas dengan benar dan aman, memasak akan menjadi kegiatan pengisi waktu berkualitas yang tepat karena anak juga dapat bermain, belajar, dan melatih kreatifitasnya.

### 2.2.1. Definisi Ilustrasi

Rustan (2009:56) menjelaskan, bahwa ilustrasi termasuk dalam jenis karya seni bukan fotografi baik itu berupa ilustrasi, kartun, dan sketsa. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar pembantu untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar penghias, dan sebagai gambar tambahan berupa contoh, perbandingan, dan sebagainya. Viola dan Groller (2005) menambahkan, ilustrasi adalah sebuah media komunikasi yang sangat penting untuk manusia, hal ini dibuktikan oleh keberadaan ilustrasi pada dinding gua atau yang lebih dikenal dengan *cave painting* sejak jaman *Paleolithic*.

Menanggapi pernyataan tersebut, Wigan (2008:14) mengatakan bahwa definisi ilustrasi dapat dilihat dari beberapa perspektif, yaitu fungsinya. Ilustrasi dapat dilihat sebagai sarana dan upaya untuk berkomunikasi, memecahkan



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

masalah (secara visual), hingga sebagai seni terapan untuk dikomersilkan. Hal yang membuat ilustrasi banyak diminati adalah kemampuannya untuk mengkomunikasikan pesan yang diwakilinya dengan menggunakan imajinasi, kreatifitas, keahlian, dan keterampilan untuk menampilkan gambar dengan gaya personal. Wigan (2009:286) menambahkan, ilustrasi merupakan sebuah media komunikasi kuno yang sangat kuat sejak jaman dahulu, ilustrasi tumbuh bersama peradapan manusia dan akan terus memegang peran penting di dalam dunia komunikasi visual.

### 2.2.2. Manfaat Ilustrasi

Viola dan Groller (2005) menjelaskan, ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan informasi secara visual lewat media gambar yang ekspresif. Seorang desainer dan ilustrator membuat ilustrasi dengan mengikuti prinsip harmoni desain, diantaranya kombinasi warna, komposisi *layout*, kontras, dinamisasi/keseimbangan, dan lainnya. Rustan (2009:57) menambahkan, pada majalah atau buku cerita anak-anak, *artworks* (ilustrasi) lebih banyak digunakan, karena lebih dapat memancing imajinasi dibandingkan fotografi yang terlalu nyata. Dari pernyataan tersebut, ilustrasi adalah bagian tambahan yang berfungsi sebagai sarana informasi tambahan untuk membantu menerangkan sesuatu dan sebagai gambar hias untuk menarik untuk memancing perhatian dan imajinasi audiens, khususnya anak-anak.

Samara (2007:173) menjelaskan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan lebih untuk menyampaikan pesan dibandingkan dengan fotografi karena ilustrasi tidak dibatasi oleh bentuk objek nyata. Dalam pembuatan ilustrasi, desainer dapat menentukan sendiri tingkat detail gambar (jumlah dan bentuk objek), komposisi,



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

gaya gambar, media, dan sentuhan personal dari desainer itu sendiri. Perlu perhatikan bahwa penggunaan ilustrasi akan menghilangkan kesan realitas, karena walaupun dapat di manipulasi, fotografi akan selalu berkesan sebagai realitas.

### 2.2.3. Jenis Ilustrasi

Pada bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoritical & Contextual* Perspective, Male (2007:21) menjabarkan jenis ilustrasi berdasarkan tujuan distribusinya:

1. Buku
   a. *Children's books*
      Fiksi dan non-fiksi
   b. *Quality non-fiction*
      Ensiklopedia dan buku '*coffee table'* (masakan, berkebun, olahraga, otomotif, dan lainnya)
   c. *General Fiction*
      Buku novel remaja dengan jilid *hardback* dan *paperback*
   d. *Specialist*
      Referensi gambar teknis dan *obscure subjects* (pokok masalah dengan subjek yang sudah jelas)
2. Majalah dan surat kabar
   a. Editorial
      Artikel dan ulasan dengan tema yang spesifik, general, hingga '*life style'*.
   b. Pengiklanan (*Above the line*)
      Lewat media cetak dan/atau gerak.
   c. *Design groups* (*Below the line*)
      Kebutuhan desain seperti desain korporat, kemasan, desain situs, dan lainnya.
   d. Multimedia
      Animasi, pasca-produksi, *digital imaging*, dan lainnya.



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

e. *Miscellaneous*

Instruksi (tutorial), fasilitas umum, pendidikan, dan lainnya.

Menanggapi pernyataan Male tersebut, dalam bukunya yang berjudul *The Visual Dictionary of Illustration*, Wigan (2009:18-262) menjelaskan beragam jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi anatomi, ilustrasi arsitektural, ilustrasi botani, ilustrasi konseptual, ilustrasi korporat, ilustrasi editorial, ilustrasi edukasi, ilustrasi *enviromental*, ilustrasi *fashion*, ilustrasi historis, ilustrasi rajutan, ilustrasi medis, ilustrasi *ornithological*, ilustrasi politis, ilustrasi *sequential* ( contoh: komik dan novel grafis), ilustrasi *spot* (digunakan pada pengerjaan editorial), ilustrasi teknis, ilustrasi tradisional (dasar), ilustrasi *travel* (dokumentasi tentang alam dan mahkhluk hidup), ilustrasi peperangan. Keseluruhan jenis ilustrasi tersebut dapat menggunakan media, material, dan teknik yang berbeda agar dapat menyampaikan pesan dengan tepat sesuai dengan fungsinya.

### 2.2.4. Teknis Ilustrasi

Dalam bukunya yang berjudul *The Fundamentals of Illustration*, Zeegan (2005:50-83), memaparkan jeenis ilustrasi berdasarkan teknis dan media pembuatannya, yaitu:

1. Pensil (gafit dan warna)
2. *Charcoal*
3. Pena dan bolpoin
4. Sablon
5. Sensil
6. Kolase (manual) dan kolase digital
7. Lukisan digital (contoh: gambar vektor)



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

8. Lukisan tangan (contoh: cat air dan cat akrilik)
9. Media campuran

Wigan (2008: 84) mengatakan bahwa, ilustrasi adalah sebuah seni dan keterampilan yang masih dan akan terus berkembang. Ilustrasi tidak dapat dikesampingkan dan terus berhubungan dengan bidang komunikasi visual. Zeegan (2005:55) kembali menambahkan, "Bagaimanapun juga, media atau material bertugas untuk menyampaikan pesan tersebut dengan membantu memberikan pemahaman dan pengertian yang tepat. Sebuah ide yang kuat yang dibuat pada media yang tepat, dengan eksekusi yang sangat baik, selalu akan menghasilkan solusi ilustratif yang sukses". Berdasarkan pernyataan Zeegan tersebut, material dan teknis dapat membantu audiens untuk mengerti pesan yang ingin disampaikan oleh ilustrasi tersebut, jika salah menggunakan media atau material, maka pesan tersebut terancam gagal untuk tersampaikan dengan tepat.

### 2.2.5. Ilustrasi Untuk Anak

Salisbury (2004:40) mengatakan bahwa kemajuan jaman pada proses produksi desain membuat ilustrasi buku anak dapat dibuat pada hampir seluruh media (2 dimensi dan 3 dimensi). Pemilihan medium tentunya harus disesuaikan dengan batasan yang ada pada setiap media. Salisbury (2004:16) menambahkan, dengan semakin berkembangnya jenis media komunikasi akan membuat anak-anak memiliki imajinasi yang juga lebih banyak dan berkembang.

Dalam bukunya yang berjudul *Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publication*, Salisbury (2004:40-61) menjabarkan beberapa media,



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

material, dan teknik yang dapat dipakai untuk menglistrasikan buku anak, yaitu: cetak, cat akrilik, cat minyak, pastel, *black and white* (pensil grafit dan pena), digital, cat air, *line and wash*, dan kolase. Penggunaan teknik yang disebutkan oleh Salesbury harus disesuaikan dengan tema dan pesan yang ingn disampaikan oleh karya itu sendiri. Dils (2009:42) menambahkan bahwa teks dan ilustrasi pada buku anak harus dapat saling menjelaskan dan menceritakan tentang isi cerita pada buku tersebut.

Menanggapi hal tersebut Wigan (2009:88) menjelaskan, "ilustrasi edukasi adalah ilustrasi yang menginformasikan, menjelaskan, dan membantu menyajikan tentang pengetahuan, keterampilan, instruksi (tutorial), dan kebajikan. Ilustrasi seperti ini biasa ditemukan pada buku dan majalah untuk anak dan dirancang untuk menarik dan mengajak audiens muda (anak).

Ilustrasi dengan jenis edukasi menyangkut tentang pengetahuan, keterampilan, dan instruksi (tutorial), contohnya adalah pada ilustrasi dalam buku resep memasak (jika buku tidak memakai fotografi). Ilustrasi yang terdapat pada buku ini menggabungkan ketiga hal tersebut pada bagian instruksi memasak (contoh: memasukan bahan dan mengolah bahan). Salisbury (2004:109) menambahkan, walaupun buku ber-genre non-fiksi (mengacu pada objek dan cerita nyata), anak akan tetap memiliki pengalaman yang menyenangkan saat membacanya asalkan didukung dengan ilustrasi yang dapat memikat anak.



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

### 2.3.1. Perancangan Buku

#### A. *Layout*

Banyaknya jumlah elemen dan objek yang akan dimasukan pada saat proses perancangan sebuah desain menuntut untuk memiliki fokus perancangan tersediri. Fokus perancangan tersebut dikatakan sebagai proses atau tahapan me-*layout*. Menurut Rustan (2008) menjabarkan, *layout* berperan untuk mendukung pesan/konsep dari sebuah desain lewat pengaturan tataletak elemen-elemen pada suatu bidang dan media yang ditentukan.

Menurut Rustan (2009:10), agar bisa merancang *layout* yang baik, seorang desainer harus bisa menjawab beberapa pertanyaan mengenai konsep dasar mengenai perancangan *layout* itu sendiri, yaitu:

1. Apa tujuan desain tersebut?
2. Siapa target audiensnya?
3. Apa pesan yang ingin disampaikan kepada target audiens?
4. Bagaimana cara menyampaikan pesan tersebut?
5. Dimana, di media apa, dan kapan desain itu akan dilihat oleh target audiens.

Rustan (2008:10) menjelaskan bahwa, kejelasan dan kelengkapan dari konsep perancangan membuat perangangan tersebut akan semakin cepat terselesaikan dan tepat sasaran. Rustan menambahkan, langkah selanjutnya adalah pemilihan media dan spesifikasi yang tepat, yaitu jenis media, bahan, ukuran, posisi (orientasi), dan waktu. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

perancangan *layout* harus melewati proses konsep dan pemilihan media agar hasil perancangan tersebut dapat menjadi solusi dari masalah yang ditemukan.

Setiap elemen dan objek yang dimasukan harus memiliki fingsi yang jelas. Rustan (2008) menyebutkan bahwa, tujuan penggunaan bermacam elemen adalah untuk menyampaikan informasi atau pesan dan membantu untuk memudahkan penyampaian informasi tersebut, lalu untuk navigasi dari informasi yang diberikan, dan untuk alasan estetika.

Rustan (2008:76-86) menjelaskan 4 prinsip pada desain grafis yang dapat dipakai pada perancangan *layout*, yaitu:

a. *Sequence*

   Dipakai untuk menentukan urutan prioritas informnasi. Informasi yang tersusun sesuai dengan hirarki dan prioritasnya akan membantu mempermudah audiens untuk menangkap prioritas pesan tersebut.

b. *Emphasis*

   Adalah penekanan yang diaplikasikan pada informasi yang lebih penting, misanya pada judul. Penekanan bisa dilakukan lewat ukuran, kontras warna, posisi, dan menggunakan bentuk yang berbeda.

c. *Balance*

   Adalah pembagian berat objek dan elemen secara merata yang terdapat pada suatu bidang *layout*. Keseimbangan didapat dengan menghasilkan kesan seimbang dengan meletakan objek dan elemen pada tempat yang tepat agar



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

terlihat dinamis dan tidak kaku. Keseimbangan dapat dibedakan menjadi keseimbangan simetris (matematis) dan tidak simetris (optis).

d. *Unity*

Adalah kesatuan dari semua elemen desain yang sudah di *layout* dan dipadukan oleh konsep atau pesan dari desain itu sendiri yang tampak berkaitan dan selaras

Dari seluruh pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa proses *layout* merupakan bagian penting dari perancangan desain karena dapat membantu penyampaian pesan atau kosep dari desain tersebut.

## B. *Grid*

Peletakan elemen dan objek pada proses *layout* tidak bisa dilakukan sembarang dan harus melalui proses perancangan agar seluruh elemen pada halaman terlihat seimbang dan dapat menyampaikan pesan dengan baik. Menurut Rustan (2008:75), keseimbangan pada sebuah *layout* dapat dihasilkan dengan membuat kesan seimbang melalui pengaturan letak, ukuran, arah, warna, dan atribut lainnya. Tondreau (2009:14) menambahkan, objek dan elemen yang memiliki informasi terpenting harus ditonjolkan atau memiliki empasis yang lebih jelas agar dapat dibedakan dengan objek dan elemen lain yang kurang penting. Dapat disimpulkan bahwa setiap elemen yang terdapat pada layout harus memiliki fungsi dengan bentuk dan warna yang disesuaikan agar bisa menghasilkan empasis yang jelas.



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

Untuk merancang *layout* buku agar terlihat seimbang dan tersistem pada setiap halamannya, dibutuhkan alat bantu yang tersistem, yaitu *Grid*. Menurut Rustan (2008), *grid* adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam me-*layout*. Grid mempermudah kita menentukan di mana harus meletakan elemen *layout* dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Penggunaan beberapa sistem *grid* diperbolehkan untuk merancang *layout* yang terdiri dari banyak halaman. Samara (2007:202) menambahkan, keuntungan menggunakan *grid* adalah kejelasan, efisiensi, ekonomis, dan kontinuitas.

Tondreau (2009:11-12) menjabarkan 5 struktur dasar *grid*, yaitu:

1. *Single-column*
2. *Two-column*
3. *Multicolumn*
4. *Modular*
5. *Hierarchical*

Tondreau (2009:16) menambahkan, *grid* dapat diisi dengan teks dan gambar yang masing-masing objek dan elemen dapat saling menyeimbangkan dengan memberikan empasis pada informasi yang ingin disampaikan. *Grid* dianggap sebagai alat penting karena dapat membantu memberikan keseimbangan pada perancangan *layout*.

## C. Tipografi

Selain elemen ilustrasi, tipografi merupakan elemen penting dalam pembuatan buku ini. Penggunaan tipografi yang tepat dapat membantu menyampaikan pesan



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

yang terdapat pada buku dan mempermudah audiens untuk menggunakan sebuah buku. Menurut Ambrose dan Paul Harris (2003:60), ukuran normal huruf untuk tulisan pada sebuah bacaan (buku) adalah 8 sampai 14*pt*. Ukuran pada huruf akan berpengaruh pada hirarki tingkat kepentingan teks yang diwakilinya, karena ukuran yang lebih besa berarti harus dibaca lebih dahulu.

Samara (2007:13) mengatakan bahwa pemilihan jenis huruf harus sesuai dengan fungsi dari teks yang diwakilinya. Penggunaan jenis huruf harus dibatasi, karena penggunaan lebih dari 3 jenis huruf dianggap mengganggu dan membingungkan pembaca dan bisa membuat mata menjadi cepat lelah, karena biasanya perubahan jenis huruf juga berarti perubahan fungsi. Untuk membuat kontras, bisa dilakukan dengan mengganti berat, lebar, dan postur huruf pada jenis huruf yang sama. Samara (2007:130) menambahkan, pencampuran beberapa jenis huruf dapat dilakukan jika memang dibutuhkan untuk memberikan kontras, tetapi harus sangat mempertimbangkan kecocokan kombinasi jenis huruf tersebut.

## D. Warna

Menurut Dameria (2007:10-12), warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur, yaitu cahaya, objek, dan pengamat. Cahaya diukur dalam satuan Kelvin dan dapat menghasilkan warna yang berbeda pada objek yang dipantulkan, objek tersebut hanya memantulkan, meneruskan, atau menyerap cahaya yang mengenainya lalu diterima oleh pengamat. Lidwell (2003:48) meneruskan, pemakaian warna pada desain ditujukan untuk menarik perhatian, mengelompokan elemen dan objek, menerangkan arti, dan sebagai pelengkap estetis. Pengkombinasian warna bisa dilakukan dengan menggunakan warna yang



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

berdekatan (*analogus*), warna yang berlawanan (*complementary*), dan 3 warna pada segitiga sama sisi (*triadic* dan *quadratic*) pada roda warna, atau memakai warna alamai yang terdapat pada alam.

Menurut Tondreau (2009:17), warna dapat dipergunakan untuk mendefinisikan sebuah ruang dan mengatur objek dan elemen dalam sebuah *layout*. Warna juga dapat membantu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pada sebuah halaman. Tondreau (2009) kembali menambahkan, warna dengan tingkat saturasi yang tinggi dapat menarik perhatian audiens, tetapi penggunaan warna yang terlalu banyak bisa menyebabkan suatu bagian yang kecil menjadi terlalu ramai dan menyulitkan audiens untuk bernavigasi. Menanggapi hal tersebut, Lidwell (2003:48) mengatakan penggunaan warna harus dibatasi sesuai dengan kapasitas mata untuk melihat kilasan warna, yaitu sekitar lima warna (tergantung kerumitan desain). Jangan hanya menggunakan warna sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah informasi, secara mata memiliki keterbatasan melihat jumlah kilasan warna. Dameira (2007:28) menambahkan bahwa warna dapat diasosiasikan dengan benda dan kejadian, ia menjelaskan bahwa warna merah identik dengan buah apel dan berasosiasi pada sesuatu yang membangkitkan selera.

### 2.3.2. Teknis Perancangan Buku

#### A. Foarmat dan Ukuran kertas

Pembuatan desain tidak akan pernah lepas dari ukuran, baik itu media cetak atau digital. Menurut Ambrose (2003:9, 28), bentuk dan ukuran sebuah produk,



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

misalnya buku, majalah, brosur, atau kemasan disebut sebagai format. Ambrose menambahkan, format memiliki ukuran standar internasional atau *ISO* berbentuk persegi panjang dengan perbandingan ukuran sisi 1:1.4142.

Tujuan penetapan penggunaan ukuran *ISO* adalah untuk memberikan keseragaman ukuran produksi cetak dan memudahkan desainer untuk menentukan ukuran. Walaupun terdapat ukuran standar, tetapi desainer masih bisa untuk menggunakan ukuran lain (*custom*) yang disesuaikan dengan latar belakang dan tujuan pembuatan karya tersebut. Penentuan format dan ukuran kertas merupakan bagian penting untuk produk cetak, karena berhubungan dengan penyampaian pesan, jenis media, kuantitas konten, *finishing*, biaya cetak, dan lingkungan (sisa kertas yang terbuang).

Whitbread (2001:272) kembali menjelaskan, biasanya kertas diukur berdasarkan beratnya dengan satuan $g/m^2$ atau *gsm (gram per square metre)*. Whitbeard menjabarkan ukuran berat kertas yang biasa dipakai pada beberapa jenis medium, diantaranya: kertas fotocopy biasanya memakai 80 *gsm*, poster biasanya memakai 170 *gsm*, dan sampul ringan (*softcover* atau *paperback*) biasanya menggunakan 220 *gsm*. Selain itu, kertas juga dapat diukur melalui ketebalannya yang biasa digunakan pada proses menjilid.

## B. Jenis Kertas

Dameria (2008:112) menjabarkan beberapa cara untuk menggolongkan jenis kertas, yaitu berdasarkan permukaan, berdasarkan jenis serat, berdasarkan berat atau ketebalan, dan berdasarkan penggunaannya. Whitbread (2001:272-273)



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

menambahkan, kertas dengan permukaan berlapis (contoh: *art paper*) memiliki permukaan dan tingkat kecerahan (putih) yang sangat cocok untuk produk dengan detail yang tinggi dan produk dengan pewarnaan penuh. Dameria (2008:112) menambahkan, jenis kertas dengan permukaan berlapis akan mebuat huruf dan gambar terlihat lebih tajam karena kertas ini dapat menyerap tinta dengan baik.

Whitbread (2001:270) menambahkan, penggunaan kertas yang tepat dapat membantu mengantarkan pesan yang ingin disampaikan melalui sensai sentuhan. Contoh dari pernyataan Whitbeard tersebut adalah pada pemilihan kertas undangan pernikahan yang menggunakan bahan *fancy* untuk menimbuklan kesan *glamour*. Contoh lainnya adalah pada media yang menggunakan ramah lingkungan, biasanya media tersebut juga menggunakan visual, yaitu warna kertas yang kekuningan sebagai tanda daur ulang dan tidak memakai bahan pemutih.

## C. Resolusi Gambar

Ambrose (2009:24) menjelaskan, resolusi adalah jarak *pixel* yang terdapat pada sebuah gambar. Semakin banyak *pixel* yang terdapat pada sebuah gambar, maka tingkat desail pada gambar tersebut akan semakin tinggi. *Pixel* yang terdapat pada sebuah gambar dapat dihitung dari jumpah *pixels per inch (ppi)* atau *dots per inch (dpi)*.

Gambar pada media elektronik menggunakan ukuran 72 *dpi* yang disesuaikan dengan perhitungan resolusi monitor, sedangkan pada media cetak, biasanya menggunakan ukuran 300 *dpi* atau lebih untuk mendapatkan hasil cetak yang baik. Berbeda dengan gambar *pixel-based*, gambar vektor menggunakan



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

perhitungan matematis sebagai ukurannya sehingga dapat diperbesar sampai lebih dari 1.000 kali, selain itu, gambar vektor memiliki warna yang lebih solid dibanding dengan gambar *pixel-based*. Pada proses cetak, maka perhitungan ukurannya akan tetap berubah menjadi *lpi* (*lines per* inch) atau *dpi* yang diesuaikan dengan perhitungan pada perangkat cetak.

## D. Katern

Dameria (2008:137, 146) menjelaskan beberapa cara pelipatan dalam proses pembuatan katern, yaitu lipat simetris, asimetris, *barrel fold* (3 sisi simetris), *overlapping barrel fold* ( 3 sisi asimetris) *complex barrel fold* (5 sisi asimetris), *gate fold*, akordeon, multi akordeon, *french fold*, paralel, kombinasi *french* dan *overlapping barrel fold*, dan kombinasi lainnya. Proses pembuatan katern disesuaikan dengan produk yang ingin dicetak, katern yang sudah dicetak akan dilipat kemudian dikumpulkan untuk proses selanjutnya. Terdapat 2 cara pengumpulan katern yang disesuaikan dengan metode jilid yang digunakan, yaitu sistem sisip (contoh: *saddle stiched binding*) dan sistem tumpuk (contoh: *side stiched binding*).

### 2.3.2.1. Cetak

Dameria (2009:8-9) menjelaskan 3 fase preses pencetakan pada umumnya, yaitu pracetak, pencetakan, dan *finishing*. Selanjutnya Dameria menjabarkan beberapa teknik cetak, yaitu: cetak *offset*, flexografi, *rotogravure*, sablon, dan cetak digital. Setiap proses harus didukung dengan metode kerja, keahlian operator dan konfigurasi mesin yang baik karena hasil cetak tersebut nantinya akan



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

menentukan ‘nilai’ lewat kualitas produk itu sendiri. Menanggapi hal tersebut, Whitbread (2001:259) mengatakan bahwa proses pengerjaan pencetakan dan *finishing* membutuhkan pengalaman dengan jam terbang yang tidak sedikit, proses ini tidak bisa diselesaikan hanya dengan bantuan *software* semata.

Dameria (2009:21) menambahkan, jenis cetak *offset* datar atau litografi adalah teknik yang paling banyak digunakan untuk membuat selebaran, buku, dan lainnya. Cetak datar terdiri dari 2 jenis, yang pertama adalah cetak lembaran yang memiliki hasil cetak yang lebih tajam, contohnya adalah majalah. Jenis kedua adalah cetak web yang biasa digunakan untuk mencetak mass media dengan skala besar (contoh: surat kabar) atau media lain yang tidak membutuhkan tingkat ketajaman yang tinggi. Kedua jenis cetak tersebut dapat menggunakan 4 jenis warna standar (*CMYK*) dan *spot colours.*

## A. *Finishing*

Whitbread (2001:277-288) menyebutkan proses *finishing* hingga menjadi sebuah produk, yaitu proses pernis, laminasi, melipat, pemotongan, penyusunan kertas halaman, pemberian nomor (contoh: tiket), jilid, *emboss* dan *deboss*, *thermografi*, *die-cut*, laser-*cut*, dan *pop-ups*. Dameria (2008:136) menambahkan, proses *finishing* berperan sebagai proses untuk menghias hasil cetak agar terlihat lebih menarik. Proses *finishing* tergantung produk yang dicetak, misalnya proses *finishing* pada percetakan buku melibatkan proses melipat, jahit kawat, jahit benang, *perfect binding*, pemotongan 3 sisi, pernis, dan *hard cover*.



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

Ambrose (2003:20) menjabarkan beberapa jenis efek *finishing* yang dapat diaplikasikan dalam produk cetak, yaitu *embossing*, *die cut*, *heat/foil stamp*, *spot varnish*, sablon, *uv coating*. Penggunaan efek *finishing* dapat digabung untuk menghasilkan efek yang berbeda, tergantung dari pesan yang ingin disampaikan. Whitbread (2001:277) mencontohkan, efek *finishing* laminasi (*glossy*) akan bemberikan efek mengkilap, selain itu efek *glossy* juga dapat memberikan perlindungan pada hasil cetak.

## B. Jilid

Dameria (2008:137-138) menjelaskan, beberapa metode jilid yang sering dipakai, beberapa diantaranya adalah *saddle stiched binding* dan *perfect binding*. *Saddle stiched binding* menggunakan pengikat kawat dibagian tengahnya, metode jilid ini menggunakan sistem pengumpulan kertas (katern) secara sistem sisip. Metode *perfect binding* biasa digunakan pada buku yang memiliki lebih dari 60 halaman., metode ini menggunakan sistem pengumpulan kertas secara sistem tumpuk. Whitbread (2001:280) menambahkan, kertas yang telah dikumpulkan dan disusun diletakan terbalik di atas *saddle* dan ditambahkan sampul di atasnya, kemudian ditambahkan staple dibagian tengah halaman (*spread*).

Menanggapi hal tersebut, Whitbread (2001:280) menjelaskan bahwa hasil cetak yang membutuhkan proses jilid biasanya terdiri dari banyak halaman (kelipatan angka 8), yaitu 8, 16, 32, dan 64 halaman. Whitbread juga menjabarkan beberapa jenis teknik jilid, yaitu: *saddle stiching*, *soft cover* atau *paperback* atau *perfect binding*, *burst binding*, *hardback* atau *casebinding* atau, *section sewn*, jilid *ring*, jilid spiral, *wiro binding*, dan *half Canadian binding*. Diantara seluruh teknik



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

jilid tersebut, *paperback* adalah jenis jilid yang paling tidak sempurna karena memiliki beberapa kekurangan, salah satunya adalah buku sulit terbuka sempurna.

### 2.3.3. Perancangan Buku Untuk Anak

Wigan (2009:61) menjelaskan bahwa buku anak harus bisa membuat sebuah dunia yang seolah terlihat nyata melalui gambar dengan penggunaan warna yang menarik, konsep yang kuat, karakter yang konsisten, dipadu dalam desain yang cerdas untuk memancing imajinasi anak. Whitbeard (2001:235) menambahkan, mata manusia (dalam hal ini adalah mata anak-anak) akan terpikat pada warna terang. Penggunaan warna terang akan berdampak baik untuk pemasaran, karena lebih mudah untuk dikenali.

Underdown dan Rominger (2001:48-49) menjelaskan bahwa *artwork* pada isi dan sampul buku anak harus dibuat untuk menarik konsumen. Bahkan saat ini beberapa buku anak menggunakan *artwork* yang terlihat dewasa, karena memang nantinya orang dewasalah yang akan membeli buku tersebut. Menanggapi hal tersebut, Ambrose (2003:10) menambahkan, target audiens akan menentukan penggunaan format buku, selain itu ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan, yaitu banyaknya konten dan batasan biaya produksi.

Shepard (2000:60) menjelaskan, dalam membuat buku untu kanak, penulisan kalimat harus ditulis sejelas mungkin. Kalimat yang tertulis harus memilik maksud yang mudah dimengerti sehingga tidak membuat audiens (anak) bingung dan memiliki asusmsi yang berbeda. Whitbread (2001:183) menambahkan, ukuran teks yang umum agar nyaman dibaca adalah 9-12*pt* (pada



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213

buku), tetapi menentukan ukuran teks pada buku anak sama halnya dengan menentuan ukuran teks untuk orang tua (lansia) yaitu 14*pt* dan lebih besar.

Wigan (2009:61) menjabarkan beberapa genre buku untuk anak, yaitu buku cerita bergambar, komik, non-fiksi, sastra klasik, majalah, dongeng, cerita rakyat, dan fabel. Dalam bukunya yang berjudul *Yout Can Write Childens Book 2nd Edition*, Dils (2009:74-76) menjabarkan berbagai genre buku katetori non-fiksi yang bisa dibuat untuk anak-anak, yaitu:

1. Buku biografi
2. Buku tutorial atau aktifitas
3. Buku pengetahuan
4. Buku *behind the scene* (dalam pembuatan sesuatu)
5. Buku *holiday* (membahas asal usul, tradisi, dan hari libur)
6. Buku sejarah
7. Buku aksi ( membahas tentang suatu peristiwa, contoh: pembahasan tentang peraturan olahraga sepak bola)



Perancangan Buku..., Denny Noveriandi, FSD UMN, 213