



### **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.

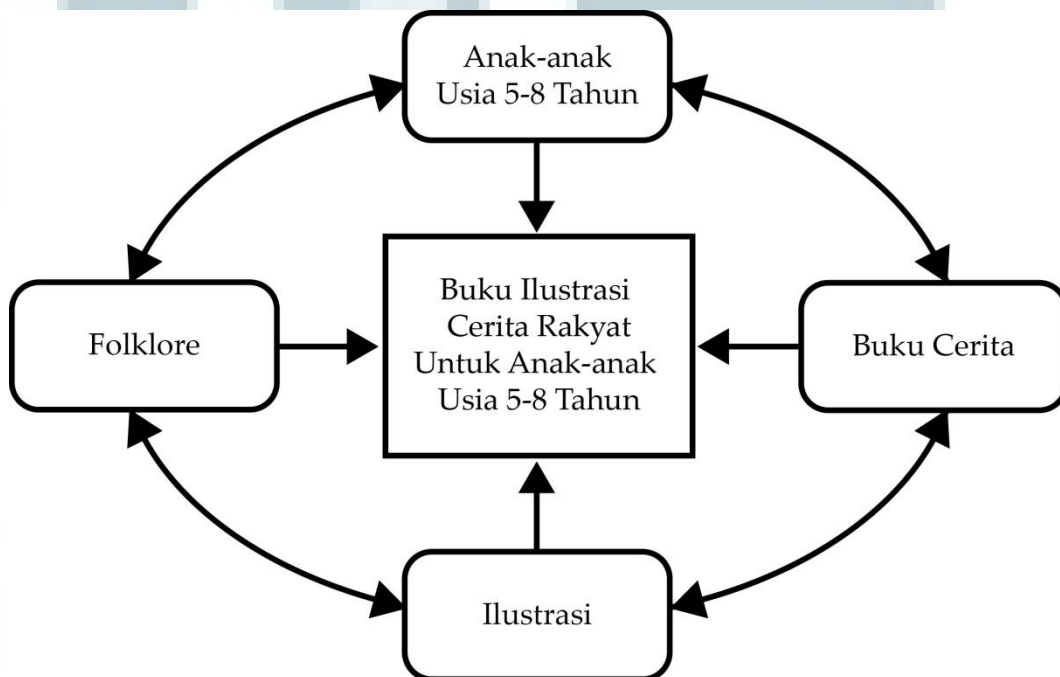
### **Copyright and reuse:**

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

Penggalian lebih dalam mengenai buku ilustrasi cerita anak usia lima sampai delapan tahun membutuhkan teori sebagai dasar. Berikut merupakan kerangka teori yang menjadi dasar acuan penelitian bagi penulis. Kerangka yang tertera menunjukkan uraian mengenai hal-hal yang berkaitan dengan tema sebagai inti dari penelitian.



Bagan 2.1 Kerangka Teori

Di sini akan dijelaskan mengenai pengertian dari cerita secara umum hingga masuk lebih dalam ke pengertian *folklore* dan mengerucut pada cerita rakyat. Dari penjabaran tersebut, kaitan antara cerita dan budaya yang pada akhirnya membentuk cerita rakyat sebagai bentuk kekayaan budaya lokal akan terlihat.

Penjabaran berikutnya adalah mengenai kondisi target sasaran, dalam hal ini adalah anak-anak usia lima sampai delapan tahun. Kondisi dari psikologi target penelitian dijabarkan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Hal ini sangat penting untuk mengarahkan karya akhir pada tujuan yang tepat sehingga pesan dapat tersampaikan.

Beberapa teori tentang buku sebagai media juga merupakan hal yang penting untuk dilihat dan ditelaah. Beberapa hal yang harus dipertimbangkan dalam membuat buku yang efektif dan tepat sasaran akan diuraikan sesuai dengan kebutuhan. Dari hal ini kemudian diharapkan agar buku yang dihasilkan bukan hanya memenuhi target yang dituju dari segi konten atau isi, tetapi lebih lanjut pada material dan harga yang dapat dicapai.

Unsur utama dan terpenting dari penjabaran ini adalah desain. Desain komunikasi visual sebagai bidang ilmu yang menjadi inti pembahasan, akan diuraikan secara umum. Prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain akan diulas sebagai dasar pembuatan karya. Hal ini akan kemudian dikerucutkan pada ilustrasi sebagai salah satu elemen penting dalam desain komunikasi visual. Ilustrasi inilah yang kemudian menjadi elemen utama dalam buku yang akan dibuat.

Unsur-unsur dalam kerangka ini akan membantu meruntukan masalah yang diangkat menjadi topik penelitian. Hasilnya diarahkan pada pemecahan atau solusi dalam bentuk karya akhir yang ditentukan.

## 2.1. Cerita

Cerita erat kaitannya dengan mendongeng atau bercerita (*storytelling*). Hal ini merupakan bentuk aktivitas tertua yang ditemukan oleh manusia. Kemungkinan besar cerita dan aktivitas bercerita ini dilakukan bahkan bersamaan dengan saat bahasa ditemukan. Cerita dari awalnya memiliki sifat menarik pendengar dan pemerhati. Buktinya adalah cerita dan aktivitas bercerita masih tetap bertahan hingga hari ini. Pada dasarnya cerita merupakan bagian yang memegang porsi cukup besar dalam hidup kita. Cerita digunakan oleh berbagai kalangan dan berbagai generasi, orang tua, remaja, anak-anak, guru, dokter, dan lain sebagainya (Sherman, 2008, hlm. xvii).

Cerita dan kegiatan bercerita dapat ditelusuri, ditemukan bersamaan dengan pengembangan abjad manusia. Cerita paling kuno yang terekam dalam sejarah, ditemukan di Mesir, berupa cerita lisan yang dipersembahkan oleh putra dari Pharaoh Khufu untuk menghibur ayahnya dengan bercerita. Sedangkan cerita tertulis yang pertama diduga berasal juga dari Mesir yang ditulis pada milenium pertama sebelum masehi yang mengambil bahan dari cerita lisan berjudul *The Prince and His Three Fates* (Sherman, 2008, hlm. xvii).

Hal ini mengundang sebuah pertanyaan akan guna atau fungsi dari cerita itu sendiri. Faktanya adalah bahwa cerita bukanlah sebuah kegiatan yang selalu direncanakan. Cerita pada dasarnya merupakan aktivitas yang dilakukan oleh manusia secara alami. Cerita dalam bentuk paling dasar adalah kegiatan memberi informasi mengenai apa yang terjadi dalam kehidupan seseorang (Sherman, 2008, hlm. xviii). Dalam perkembangannya, cerita ini menghasilkan ikatan emosional

dan perasaan antar pencerita dan pendengar. Cerita yang baik dapat membawa partisipannya ke dalam situasi artistik yang pada akhirnya dapat menciptakan kedekatan dan kebersamaan. Hal inilah yang kemudian dimanfaatkan bagi sebagian besar orang untuk menyalurkan nilai-nilai ke dalam grup atau kelompok. Nilai-nilai tersebut dapat masuk ke dalam benak manusia lebih efektif ketika dikemas dalam cerita yang menghibur dan menarik perhatian (Sherman, 2008, hlm. xix).

### **2.1.1. Folklore**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan, kata *folklore* berarti adat-istiadat tradisional yang diwariskan secara turun temurun, tetapi tidak dibukukan. Arti lainnya adalah ilmu adat-istiadat tradisional dan cerita rakyat yang tidak dibukukan. *Folklore* terdiri atas beberapa jenis yaitu cerita rakyat (*folktale*), sajak anak-anak, mitos, cerita religius, balada, epos, fabel, dan legenda (Sherman, 2008, hlm. xx).

Bagian dominan dari *folklore* adalah cerita rakyat atau *folktale*. Cerita rakyat terbentuk dari susunan dua kata yang masing-masing memiliki arti sendiri. Kata cerita, kembali menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan sebuah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya). Kata rakyat berarti penduduk suatu negara. Penggabungan dua kata tersebut pada dasarnya berarti sebagai sebuah bentuk cerita yang mengisahkan tentang sebuah golongan masyarakat tertentu. Hal yang difokuskan dalam hal ini terdiri atas beberapa hal seperti proses terbentuknya suatu tempat atau nama, cerita tentang fenomena tertentu, cerita moral masyarakat dan bahkan

cerita fantasi yang bersifat sekedar menghibur. Cerita rakyat juga digunakan sebagai sarana pendidikan moral dan kebudayaan bagi anak-anak karena sifatnya yang menghibur sehingga menarik untuk disimak (Nettleton, 2008).

### **2.1.2. Cerita Rakyat dan Indonesia**

Indonesia merupakan negara kepulauan terbesar di dunia. Berlokasi di Asia Tenggara, negara yang dilalui langsung oleh garis khatulistiwa ini terdiri atas 13.487 pulau yang resmi diakui oleh PBB (Persekutuan Bangsa-Bangsa) (Andalan, 2011). Dengan jumlah populasi sebanyak lebih dari 230 juta jiwa (tercatat pada tahun 2010), Indonesia merupakan negara berpenduduk terbesar keempat di dunia. Dari jumlah tersebut, 58% dari penduduk Indonesia bertempat tinggal di pulau Jawa (BKKBN, 2012). Jumlah populasi dan luas wilayah belasan ribu pulau ini menghasilkan kebudayaan yang sangat beragam di Indonesia. Terdapat lebih dari 300 kelompok etnis dan lebih dari 742 bahasa dan dialek yang berbeda-beda di Indonesia. Jumlah ini merupakan sebuah pernyataan bahwa Indonesia memiliki kekayaan dari segi sosial-budaya yang sangat besar dibandingkan dengan wilayah atau negara lain di dunia. Dengan setiap kelompok etnis memiliki identitas kultural tersendiri, kekayaan budaya Indonesia telah berkembang sampai disebut-sebut sebagai gudang budaya (Dhave, 2012).

Salah satu bentuk dari perkembangan budaya ini adalah ketersediaan kisah-kisah lokal yang diyakini oleh masyarakat setempat untuk menjadi sejarah yang sungguh-sungguh terjadi di masa lalu. Cerita rakyat menjadi sebuah hal yang bahkan menghasilkan ritual penting bagi masyarakat. Kisah-kisah atau legenda seperti Roro Jonggrang yang berkaitan dengan Candi Prambanan, Nyi Roro Kidul

yang legendaris dengan sebutan Ratu Pantai Selatan menciptakan ritual-ritual yang digunakan oleh menghormati tokoh-tokoh magis dalam cerita tersebut. Namun, keberagaman cerita rakyat Indonesia tidak berhenti pada tingkat ritual dan mistis saja, tapi sampai juga pada sejarah terbentuknya sebuah daerah. Hal ini dapat ditemukan pada kisah Sangkuriang yang diyakini erat kaitannya dengan keberadaan Gunung Tangkuban Perahu.

Nilai dari sebuah cerita rakyat bukan terbatas hanya nilai kultural atau sejarah saja. Perpustakaan Digital Budaya Indonesia menyatakan bahwa wilayah Asia merupakan wilayah yang didominasi oleh cerita-cerita kebudayaan yang tersebar secara lisan. Metode lisan ini tanpa diduga, menghasilkan karya-karya intelektual yang memiliki gagasan dan tingkat kerumitan yang tinggi. Lebih lanjut lagi dikatakan bahwa tradisi lisan atau *folklore* dan cerita rakyat mencerminkan suatu aspek kebudayaan yang secara langsung atau tidak langsung memengaruhi kehidupan masyarakat. Yang menarik adalah bahwa setiap cerita rakyat memiliki kandungan nilai moral. Nilai moral inilah yang seringkali kemudian masuk ke dalam benak masyarakat setempat sebagai aturan-aturan lisan (Perpustakaan Digital Budaya Indonesia, 2011). Hal yang patut disayangkan adalah bahwa cerita-cerita rakyat yang mengandung nilai moral yang baik bagi masyarakat, telah mulai hilang dari peredarannya dalam masyarakat. Tergantikan oleh cerita-cerita populer jaman sekarang yang cenderung mengarahkan masyarakat pada nilai-nilai yang kurang baik.

Ironisnya, orang tua sebagai salah satu penentu perkembangan anak yang adalah generasi penerus bangsa, cenderung untuk memilih cerita-cerita yang

berasal dari luar negeri. Padahal jumlah cerita rakyat asli Indonesia yang berkualitas sangat besar. Agus Sunyoto, Wakil Ketua Lesbumi NU, menyiratkan bahwa hal inilah yang pada akhirnya menyurutkan keinginan anak-anak sebagai generasi penerus dan pengembang kebudayaan untuk mengenal dan mencintai cerita rakyat sebagai satu bentuk kekayaan budaya Indonesia (Kurniawan, 2012).

## **2.2. Moral Anak-anak**

Indonesia sebagai negara yang termasuk dalam Benua Asia, merupakan negara yang kental dengan tata krama dan norma-norma kebaikan dalam masyarakat. Hal ini merupakan sebuah hal yang sebetulnya sangat positif bagi perkembangan sosial sebuah negara. Norma-norma ini disalurkan secara lisan dan turun temurun. Hal inilah yang dikatakan sebagai sopan santun. Tidak ada aturan tertulis mengenai kebiasaan masyarakat dalam hubungan satu sama lain. Hal yang kemudian dapat membentuk pola sopan santun dan cara bergaul yang sebenarnya baik ini adalah tradisi lisan dari generasi-generasi pendahulu. Salah satu media yang digunakan oleh generasi tersebut adalah melalui cerita-cerita, dongeng, legenda, dan berbagai mitos yang sangat banyak jumlahnya beredar di masa lalu.

Anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang sangat penting dan harus dijaga. Pendidikan nilai moral harus diterapkan sejak usia dini. Peran orang tua dan keluarga dalam pembentukan moral anak-anak sangatlah penting. John Locke menyatakan bahwa anak adalah pribadi yang masih bersih dan peka terhadap rangsangan-rangsangan yang berasal dari lingkungan (Hastuti, 2012, hlm. 11). Sedangkan Augustinus, seorang peletak dasar permulaan psikologi anak, mengatakan bahwa anak-anak mempunyai kecenderungan menyimpang dari



hukum dan ketertiban yang disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan dan pengertian terhadap realita kehidupan. Namun, ini bukan merupakan sesuatu yang melulu negatif. Di sisi lain, anak-anak yang masih polos adalah pribadi yang lebih mudah belajar dengan contoh-contoh yang diterimanya (Hastuti, 2012, hlm. 11).

Hastuti, S. Psi dalam bukunya *Psikologi Perkembangan Anak* membagi masa anak-anak dalam tiga golongan, masa anak-anak permulaan, masa pertengahan, dan masa anak-anak akhir. Golongan anak-anak berusia lima sampai delapan tahun yang merupakan target pasar yang dituju terletak di dalam peralihan masa anak-anak awal dan masa anak-anak pertengahan. Di masa anak-anak permulaan (usia satu sampai enam tahun), aktivitas yang dilakukan sangat banyak. Hal ini disebabkan karena dalam usia ini, anak-anak hidup dalam dunia yang membuat mereka keheranan dan mendorong mereka untuk menciptakan hal-hal yang fantastik (Hastuti, 2012, hlm. 13).

Anak-anak usia ini dipenuhi rasa ingin tahu yang sangat besar. Mereka sering meminta untuk diperdengarkan cerita dan kemudian minta diceritakan kembali. Lebih lanjut, anak-anak ini sangat mudah percaya pada apa yang dikatakan oleh orang tua dan teman-teman di dekatnya. Masa anak-anak permulaan, oleh ahli psikologi, sering disebut sebagai masa di mana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan untuk penyesuaian diri sebelum masuk ke dalam lingkungan sosial yang lebih tinggi (Hastuti, 2012, hlm. 16).

Sementara itu, anak-anak usia tujuh sampai delapan tahun masuk ke dalam masa anak-anak pertengahan, dalam masa ini kecenderungan beraktivitas lebih

terkendali. Anak-anak tetap memiliki rasa ingin tahu yang besar dan mempunyai banyak pertanyaan. Kemampuan berimajinasi masih tinggi, tetapi mereka sudah mulai ingin mengetahui hal-hal yang bersifat sejarah atau benar-benar terjadi dan berhubungan dengan kehidupan atau kejadian masa kini (Hastuti, 2012, hlm. 18).

### **2.2.1. Aktivitas Membaca dan Mendongeng**

Salah satu hal yang mempengaruhi perkembangan moral anak-anak adalah kedekatan hubungan antara anak dengan orang tua. Efnie Indrianie, seorang psikolog anak dalam *talkshow* bersama *Wall's Dreamy Creamy* di Hongkong Café, Jakarta, Senin, 14 Mei 2012 lalu, menyatakan bahwa hubungan ini dapat dikembangkan dengan cara meluangkan waktu bagi anak-anak dengan mendongeng bagi mereka. Perlu diperhatikan bahwa saat ini, kegiatan mendongeng sudah banyak ditinggalkan oleh para orang tua karena dianggap kuno dan merepotkan. Hasilnya adalah asupan acara-acara televisi yang kurang termonitor oleh para pengasuh anak-anak. Padahal mendongeng dapat membantu perkembangan kemampuan otak anak, termasuk dalam hal norma dan moral (Setyanti, 2012).

Beberapa manfaat dari aktivitas mendongeng adalah sebagai berikut.

#### **1. Mengembangkan imajinasi anak**

Anak pada usia dini memiliki imajinasi yang berkembang sangat pesat. Anak-anak tersebut bahkan cenderung memiliki “dunia” atau teman khayalan sendiri sebagai pribadi yang selalu mereka ajak bermain. Hal ini bukanlah hal yang buruk akan tetapi membantu proses perkembangan otak mereka. Peran orang tua mengontrol imajinasi ini agar tidak keluar batas. Salah satu cara adalah dengan

bercerita. Melalui dongeng atau kisah yang diceritakan oleh orang tua, imajinasi anak-anak akan dapat diarahkan dengan lebih baik.

## 2. Meningkatkan keterampilan berbahasa

Dongeng yang dibacakan oleh para orang tua dapat membantu anak-anak untuk mengetahui dan mengenal kata-kata baru. Kemampuan pertama yang dimiliki oleh anak-anak adalah kemampuan *verbal* atau menyusun kata. Aktivitas mendongeng dengan bahasa yang baik akan melatih anak-anak untuk mengenal bahasa yang sopan dan membentuk keterampilan bahasa yang baik.

## 3. Meningkatkan minat baca anak

Pembacaan cerita atau dongeng kepada anak-anak akan memberikan rasa penasaran dan ketertarikan pada mereka untuk mengikuti cerita lebih jauh hingga selesai. Bentuk dasar ini dapat membantu anak-anak untuk memiliki minat baca. Peningkatan minat baca ini sangat berguna bagi mereka di kemudian hari untuk dapat semakin mendapatkan ilmu pengetahuan.

## 4. Membangun kecerdasan emosional

Pembacaan cerita atau dongeng yang baik kepada anak-anak akan dapat memupuk kebaikan emosional dalam benak mereka. Hal ini sangat diperlukan dalam rangka menanamkan norma-norma dan nilai moral dalam kehidupan. Penggambaran cerita melalui tokoh baik akan memberikan gambaran secara riil mengenai hal-hal yang baik yang harus dilakukan oleh mereka dalam kehidupan sehari-hari. Kecerdasan kognitif dirasa tidak cukup pada hari-hari ini. Kepandaian emosional dalam bergaul dan bermasyarakat merupakan sebuah hal yang sangat penting dalam kehidupan. Melalui cerita dan dongeng, anak-anak akan dipupuk untuk

menjadi pribadi yang mampu memosisikan dirinya pada posisi yang baik di dalam kehidupan sosial.

#### 5. Membangun anak yang mampu berempati

Dongeng atau cerita akan mampu merangsang anak-anak usia dini untuk peka terhadap situasi sosial di sekelilingnya. Melalui cerita yang dibagikan, anak-anak akan dapat dibina rasa kasihan dan keinginannya untuk menolong tokoh yang terlibat dalam cerita tersebut. Cerita-cerita yang dibacakan dengan irama dan nada bicara tertentu akan dapat merangsang baik kepekaan secara visual maupun pendengaran. Akhirnya hal ini dapat merangsang kepekaan perasaan dan sikap empati. Penggabungan visual dan pendengaran akan membuat anak-anak lebih mudah menyerap nilai-nilai positif yang dibagikan melalui cerita atau dongeng (Setyanti, 2012).

### 2.3. Desain Komunikasi Visual

Penyampaian informasi dalam bentuk gambar sudah dilakukan sejak jaman manusia kuno. Bukti dari hal ini adalah ditemukannya gambar-gambar pada dinding gua dan bebatuan kuno. Hal ini terus berkembang hingga penemuan mesin cetak konvensional dan modern pada jaman sekarang. Hal inilah yang kemudian disebut sebagai desain grafis atau desain komunikasi visual.

Istilah desain grafis sekarang lebih populer disebut sebagai desain komunikasi visual. Hal ini disebabkan perannya untuk mengomunikasikan pesan atau informasi kepada pembaca dengan berbagai kekuatan elemen visual. Desain komunikasi visual mendapatkan tempat di dalam masyarakat sebagai *commercial*

*art* karena merupakan paduan antara seni rupa dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis atau komersil (Supriyono, 2010, hlm. 9).

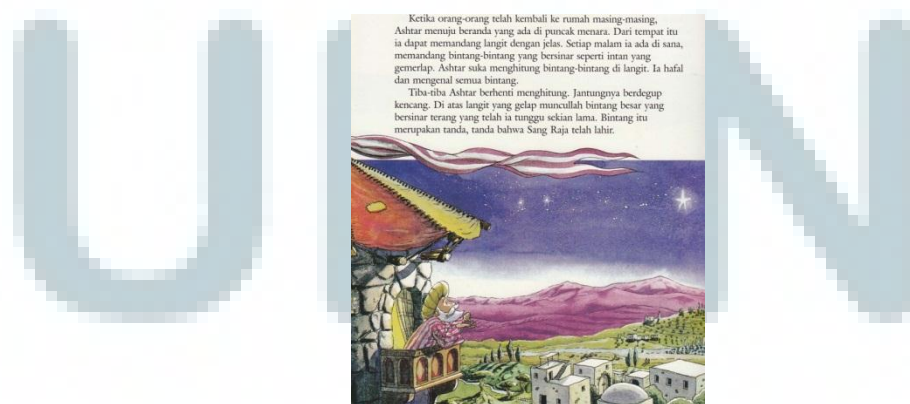
### 2.3.1. Elemen Desain

Di dalam desain komunikasi visual terdapat beberapa unsur yang akan diolah dalam membentuk sebuah desain. Elemen-elemen tersebut sudah tidak asing di mata kita dan hampir setiap hari kita jumpai. Elemen-elemen desain adalah sebagai berikut.

#### 1. Garis

Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman, hanya memiliki ketebalan dan panjang. Karena itulah, garis disebut sebagai elemen satu dimensi.

Bentuk garis sangat bervariasi sesuai keinginan. Garis lurus memiliki kesan kaku dan formal. Garis lengkung memberi kesan lembut atau luwes. Garis *zigzag* terkesan keras dan dinamis. Garis tak beraturan memberikan kesan fleksibel dan tidak formal. Elemen garis merupakan elemen yang dapat digunakan di mana saja dengan tujuan untuk memperlancar dan mempermudah pembaca.



Gambar 2. 1 Elemen garis pada buku cerita  
(pada bendera yang berkibar dan menunjuk sesuai arah baca)  
Sumber: *Buku Cerita Ashtar Orang Yang Tidak Begitu Bijaksana*

## 2. Bidang

Semua bentuk yang memiliki dimensi panjang dan lebar disebut bidang. Bidang dapat memiliki bentuk geometris sampai bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal. Sebaliknya, bidang *non-geometris* memiliki kesan tidak formal, santai, dan dinamis.

Area kosong dalam elemen-elemen visual dan ruangan yang mengelilingi foto, bisa pula dianggap bidang. Bidang kosong bahkan bisa dianggap sebagai elemen desain seperti halnya garis, warna, bentuk, dan lain sebagainya. Area kosong dapat dimanfaatkan untuk kenyamanan membaca dalam buku atau desain majalah.

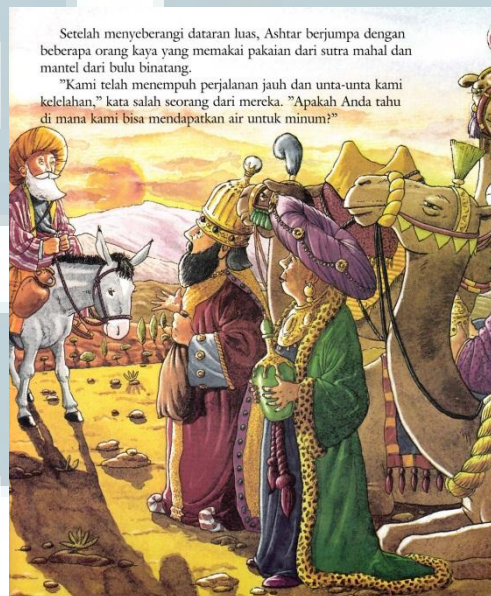


Gambar 2. 2 Penggunaan bidang kosong pada buku cerita  
*Sumber: Buku Cerita Walt Disney's Pinocchio*

## 3. Warna

Salah satu elemen visual yang dapat dengan mudah menarik perhatian adalah warna. Pemakaian warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengurangi nilai

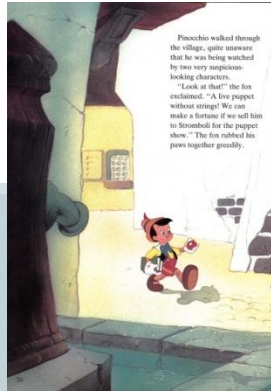
keterbacaan, dan bahkan menghilangkan gairah baca. Sebaliknya, penggunaan warna yang tepat dapat membantu menciptakan *mood* dan membuat teks lebih berbicara. Penggabungan warna-warna lembut dapat menyampaikan kesan lembut, tenang, dan romantis. Warna-warna kuat dan kontras dapat memberikan kesan dinamis dan cenderung meriah. Penggunaan warna dan kekuatannya sangat dipengaruhi oleh *background*. *Background* yang berbeda dapat memberikan efek kontras yang berbeda juga.



Gambar 2. 3 Penggunaan warna yang beragam pada buku cerita  
Sumber: Buku Cerita Ashtar Orang Yang Tidak Begitu Bijaksana

#### 4. Gelap-terang

Perbedaan nilai gelap-terang dalam desain disebut *value*. Salah satu cara untuk menciptakan kemudahan baca adalah dengan menyusun unsur-unsur visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* bersifat relatif, sangat dipengaruhi oleh *background* dan elemen-elemen lain di sekitarnya. Warna-warna terang akan lebih terbaca atau terlihat jika ditempatkan pada latar yang gelap dan sebaliknya.



Gambar 2. 4 Gelap terang pada buku cerita untuk memberikan kontras  
*Sumber: Buku Cerita Walt Disney's Pinocchio*

## 5. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba atau halus-kasarnya suatu permukaan benda. Permukaan batu candi dan kaca tentunya berbeda. Batu candi memiliki tekstur kasar sedangkan kaca memiliki tekstur halus. Kedua permukaan tersebut, batu candi dan kaca, merupakan tekstur nyata. Di komputer terdapat berbagai tekstur gambar yang dapat digunakan untuk menciptakan citra tertentu. Tekstur gambar tersebut disebut tekstur semu (tekstur tidak nyata).

Tekstur dalam konteks desain komunikasi visual lebih cenderung pada tekstur semu, yaitu kesan visual dari suatu bidang. Sebagai contoh, bidang cetak yang kosong, tidak ada gambar maupun tulisan, dapat memberikan kesan tekstur halus. Sebaliknya, bidang yang memuat susunan teks dengan ukuran huruf 11 *point* memiliki kesan tekstur yang cukup kasar dan susunan huruf untuk judul dengan ukuran yang lebih besar akan memberi kesan tekstur yang lebih kasar.

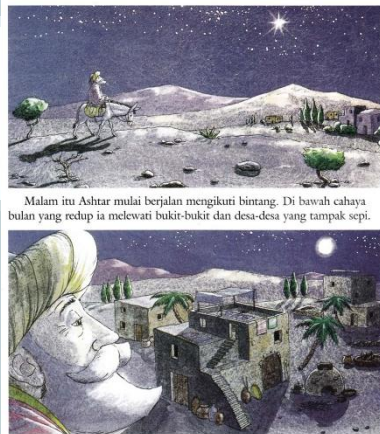




Gambar 2. 5 Tekstur visual pada gambar tanah  
Sumber: *Buku Cerita Walt Disney's Pinocchio*

## 6. Format

Besar-kecilnya elemen visual perlu diperhitungkan secara cermat sehingga desain komunikasi visual memiliki nilai kemudahan baca yang tinggi. Langkah terpenting dalam menentukan format elemen visual adalah dengan menentukan hirarki atau skala prioritas berdasarkan informasi yang paling penting hingga yang paling tidak penting (Supriyono, 2010, hlm. 57).



Gambar 2. 6 Pemanfaatan hierarki untuk menentukan urutan baca  
Sumber: *Buku Cerita Ashtar Orang Yang Tidak Begitu Bijaksana*

### 2.3.2. Prinsip Desain

Desain yang baik memerhatikan prinsip-prinsip desain. Prinsip-prinsip tersebut merupakan rumus yang perlu dipahami untuk mencapai desain yang baik. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan pembagian sama berat, baik secara visual maupun optik. Komposisi desain dapat dikatakan seimbang apabila objek di bagian kiri dan kanan terkesan sama berat. Ada dua pendekatan untuk menciptakan keseimbangan. Pertama dengan membagi berat secara simetris, ke dua dengan membagi berat secara asimetris.

Keseimbangan simetris dicapai dengan membagi berat menggunakan unsur-unsur visual pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah secara merata.

Keseimbangan asimetris dicapai dengan menyusun elemen-elemen desain yang tidak sama, tetapi memberikan kesan seimbang.

#### 2. Tekanan

Informasi yang paling penting untuk disampaikan pada audiens harus ditonjolkan secara mencolok melalui elemen visual yang kuat. Penekanan atau penonjolan objek ini dapat dilakukan dengan beberapa cara seperti menggunakan ukuran yang besar, menggunakan huruf-huruf yang mencolok, membuat arah-arah diagonal, dan membuat informasi tersebut berbeda dengan elemen-elemen lain. Informasi ini harus pertama kali merebut perhatian pembaca. Beberapa cara untuk memberikan tekanan adalah dengan memberikan kontras, isolasi objek utama, dan penempatan objek.

### 3. Irama

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu, variasi adalah pengulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi.

### 4. Kesatuan

Desain dapat dikatakan bersatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis antara tipografi, ilustrasi, warna, dan unsur-unsur desain lainnya. Menciptakan kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu muka seperti poster relatif lebih mudah dibandingkan bentuk buku atau *folder* yang memiliki beberapa halaman. Kesatuan dalam desain majalah atau buku dapat dicapai dengan melakukan hal sebagai berikut.

- a. Mengulang warna, bidang, garis, *grid* atau elemen yang sama pada setiap halaman.
- b. Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, *body copy*, dan *caption*.
- c. Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk.
- d. Menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan *style* (*bold*, *italic*, dan sebagainya) (Supriyono, 2010, hlm. 87).

### 2.3.3. Warna

Warna adalah satu hal yang sangat penting dalam menentukan respons seseorang. Warna adalah hal pertama yang dilihat oleh seseorang. Setiap warna memberikan kesan dan identitas tertentu tergantung pada latar belakang para pelihat warna tersebut.

Pada abad 19 para ahli Jerman dan Inggris mulai menemukan bahwa warna dasar yang paling bagus sesungguhnya adalah merah, hijau, dan biru yang dikembangkan untuk penggabungan cahaya. Pada kurun waktu yang sama, para ahli kimia memperoleh kemajuan pesat dalam hal teori pewarnaan cat, tinta, pencelupan dengan menemukan warna dasar tinta yaitu *cyan*, *magenta*, dan *yellow* dengan dibantu warna hitam yang diberi kode K (*key*) sehingga sering disingkat CMYK (Nugroho, 2008, hlm. 1).

#### 2.3.3.1. Kelompok Warna

Di dalam pengenalan warna, dikenal roda warna atau *color wheel*. Roda warna dikembangkan oleh Newton dan merupakan lingkaran yang terbentuk dengan menghubungkan ujung merah dan ujung ungu dari spektrum warna (Nugroho, 2008, hlm. 7). Hasil dari roda warna menghasilkan kelompok kombinasi warna sebagai berikut.

##### 1. Warna komplementer

Warna komplementer adalah warna yang dihasilkan dari kombinasi warna-warna yang berlainan pihak dalam roda warna. Contoh warna komplementer adalah biru dan jingga.

## 2. Warna hampir kontras

Kombinasi warna hampir kontras akan lebih enak dipandang mata dibanding warna komplementer (kontras maksimal). Contoh dari warna ini adalah kombinasi warna hijau dengan ungu.

## 3. Warna *triad*

Penggunaan warna *triad* (tiga warna yang berjarak sama pada roda warna) akan memberikan efek seimbang. Contoh warna *triad* adalah kombinasi warna ungu, jingga, dan hijau (Nugroho, 2008, hlm. 16).

### **2.3.3.2. Makna Warna**

Setiap warna memiliki makna budaya di dalamnya. Beberapa contoh warna dan makna budayanya adalah sebagai berikut.

#### 1. Merah

Warna merah memiliki makna positif berupa kekuatan, energi, persahabatan, kegairahan, kepemimpinan, atau musim panas. Di sisi lain, warna merah memiliki makna negatif yaitu nafsu, kesombongan, kemarahan, radikal, atau peperangan.

#### 2. Jingga

Warna jingga atau oranye memiliki makna positif berupa kehangatan, semangat, energi, keseimbangan, panas, atau antusias. Makna negatif dari warna jingga ini adalah berlebihan, terlalu emosi, kesombongan, atau berbahaya.

### 3. Kuning

Warna kuning memiliki makna positif kekayaan, kehidupan, keberuntungan, sukacita, kebahagiaan. Namun, di beberapa daerah, kuning mengandung arti kematian. Di beberapa daerah Asia, warna ini mengandung arti kerajaan. Makna negatif dari warna ini adalah cemburu, iri hati, tidak jujur, sakit, penakut, atau ketidakjujuran.

### 4. Hijau

Warna hijau memiliki makna positif stabil, subur, alami, muda, makmur, semangat, pertumbuhan, keseimbangan, dan harmoni. Namun, warna ini juga mengandung arti negatif cemburu, iri, nasib buruk, sakit, dan tak berpengalaman.

### 5. Biru

Warna biru mengandung makna positif setia, damai, sejuk, percaya diri, keamanan, kelembutan, loyalitas, dapat diandalkan, kekuatan, dan kepercayaan. Makna negatif warna ini adalah sedih, depresi, dan dingin.

### 6. Ungu

Warna ungu mengandung makna bangsawan, spiritual, kreatif, makmur, bijaksana, bangga, dan romantis. Di sisi lain, warna ini mengandung arti sombong, angkuh, kasar, iri, perkabungan, dan dukacita.

### 7. Cokelat

Warna cokelat merupakan warna yang mengandung makna netral, hangat, perlindungan, tenang, alami, kaya, sederhana, tradisional, persahabatan, dan

dapat diandalkan. Cokelat juga mengandung makna negatif tumpul, bosan, kemiskinan, dan ketinggalan jaman.

#### 8. Putih

Putih mengandung makna disiplin, suci, bersih, damai, kebaikan, kemurnian, kesederhanaan, kerendahan hati, dan pengharapan. Warna ini juga mengandung makna hampa, kematian, menyerah, dan takut.

#### 9. Hitam

Warna ini mengandung makna kokoh, anggun, kuat, mewah, modern, formal, dan serius. Hitam juga mengandung makna penyesalan, kematian, ketakutan, kesedihan, kuno, pemberontakan, dan perkabungan (Nugroho, 2008, hlm. 36).

### **2.3.3.3. Rasa Terhadap Warna**

Warna diyakini mempunyai dampak psikologis terhadap manusia. Beberapa rasa yang dapat ditimbulkan oleh penggabungan atau komposisi warna adalah sebagai berikut.

#### 1. Warna netral

Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

#### 2. Warna kontras

Warna kontras adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan dalam

lingkaran warna, terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak tertutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan mengolah nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu, dan biru dengan jingga.

3. Warna panas

Warna panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran dalam lingkaran warna, mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol keceriaan, semangat, dan amarah.

4. Warna dingin

Warna dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, kesejukan, kenyamanan (Nugroho, 2008, hlm. 36).

#### **2.3.4. Ilustrasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Dalam Jaringan, kata ilustrasi berarti gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Ilustrasi merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian audiens dalam banyak hal.

Ilustrasi memiliki sejarah yang panjang dan luar biasa. Ilustrasi awal dapat ditemukan dalam bentuk ukiran dinding, lukisan dinding gua dan makam-makan. Setelah dikembangkannya sistem huruf abjad, ilustrasi diaplikasikan ke dalam kitab-kitab membentuk *illuminated manuscripts* (Ryan, dkk., 2004, hlm. 194).

Ilustrasi muncul sebagai bentuk pertama proses komunikasi tertulis. Bahkan, bentuk awal dari huruf atau abjad adalah gambar-gambar terapan dari



benda di sekitar manusia. Hal ini berarti bahwa ilustrasi merupakan cikal-bakal dari setiap bentuk komunikasi visual yang ada pada jaman sekarang.

Kata-kata menampilkan banyak hal. Mereka merekam, menggabungkan, mendeskripsikan, menghibur dan mendokumentasikan kehidupan. Namun, kata-kata tidak mampu mengungkapkan sesuatu secara eksplisit seperti yang dapat disampaikan oleh gambar. Hal inilah yang membuat ilustrasi kemudian dijadikan sebagai salah satu elemen utama media komunikasi saat ini berdampingan dengan kata-kata atau teks (Ryan, dkk., 2004, hlm. 194).

Chris Curry, seorang editor ilustrasi dalam media *The New Yorker* menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah media yang sangat kuat dan dipenuhi emosi. Menurutnya, ilustrasi dapat menciptakan dan mencapai hal-hal yang menjadi visi sang ilustrator. Ilustrasi tidak memiliki batasan media dalam aplikasinya, majalah, situs jaringan, surat kabar, film, iklan, dan lain sebagainya. Ilustrasi menjadi sebuah elemen penting dan penyempurna sebuah desain (Ryan, dkk., 2004, hlm. 200).

Menurut Supriyono (2010, hlm. 51), ilustrasi yang menarik perhatian pembaca pada umumnya memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
3. Ide baru, orisinal, bukan plagiat atau tiruan.
4. Punya daya pikau (*eye-catching*) yang kuat.
5. Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai, baik dari aspek seni maupun pengerjaan.

#### 2.3.4.1. Ilustrasi pada Buku Anak-anak

Ilustrasi sering dikaitkan dengan buku bergambar yang diperuntukkan anak-anak. Buku-buku bergambar tersebut kemudian digunakan sebagai bentuk yang mengomunikasikan pesan-pesan mendalam dan meninggalkan kesan yang kuat dalam benak anak-anak. Dunia pendidikan seni di Amerika Serikat pada masa lalu meremehkan kekuatan dari buku cerita bergambar (Salisbury, 2004, hlm. 6). Namun, secara tiba-tiba, persepsi mengenai hal-hal yang dapat diterima oleh anak-anak berubah. Pada akhirnya, ilustrasi mendapatkan tempat di mata masyarakat sebagai seni *hybrid* yang menggabungkan seni kata-kata dan seni visual. Ilustrasi dipandang sebagai instrumen yang membuat sebuah buku menjadi lengkap (Salisbury, 2004, hlm. 7).

Buku anak-anak pertama yang dirancang dengan menggunakan ilustrasi adalah *Kunst und Lehrbuchlein* yang diterbitkan di Frankfurt pada 1580. Ilustrasi yang ditemukan pada buku ini dibentuk dari cetakan balok kayu yang diukir, dibuat oleh Jost Amman (1539-1591). Kemudian ilustrasi pada buku anak-anak kembali dikembangkan oleh Comenius, Uskup untuk daerah Leszno di Polandia dalam bukunya, *Orbis Pictus* yang diterbitkan pada 1658. Ia menyatakan bahwa pembelajaran akan nilai-nilai kehidupan dapat lebih mudah terasimilasi pada anak-anak ketika gambar-gambar digunakan. Buku yang ia buat saat itu dirancang untuk memudahkan pelajaran bahasa Latin (Salisbury, 2004, hlm. 8).

Sistem ilustrasi dengan menggunakan cetakan balok kayu kemudian terus berkembang hingga penemuan dan revolusi teknologi terjadi (Salisbury, 2004, hlm. 9). Ilustrasi buku anak-anak baru mulai bersinar pada abad 19. Pada masa

tersebut, banyak penulis terkenal yang bekerja sama dengan ilustrator untuk menghasilkan buku yang digemari anak-anak. Randolph Caldecott sebagai seorang seniman dinilai sebagai pencetus sinergi antara gambar dan tulisan. Sebelumnya, sebuah ilustrasi tidak dapat mewakili sebuah tulisan. Caldecott melakukan perubahan dengan membuat ilustrasi yang dapat “bercerita” dan dapat mewakili sebuah tulisan. Prinsip inilah yang kemudian dikembangkan hingga masa sekarang, di mana ilustrasi berfungsi untuk membantu pembaca untuk dapat mengarahkan imajinasinya (Salisbury, 2004, hlm. 11).

Perkembangan penggunaan warna dalam ilustrasi pada abad 19 hingga abad 20 merupakan sebuah langkah besar dalam penyampaian pesan yang lebih akurat kepada para pembaca. Meskipun hingga sekarang banyak ilustrator yang menggunakan pola hitam putih pada ilustrasi buku anak-anak (Salisbury, 2004, hlm. 12), warna memegang peranan yang cukup penting dalam memengaruhi imajinasi anak.

Hingga sekarang, ilustrasi dalam buku anak-anak masih terus mengalami perkembangan. Namun, satu hal yang pasti adalah penggunaan ilustrasi pada buku cerita anak-anak dapat memberikan “warna” dan imaji dalam dunia mereka. Ilustrasi dapat membantu proses narasi dan komunikasi antar penulis dan anak-anak sebagai audiens (Salisbury, 2004, hlm. 16). Bentuk, warna, dan kombinasinya dapat mengantarkan anak-anak yang membacanya pada visualisasi objek sesuai dengan yang diinginkan oleh penulis. Ilustrasi menempati posisi yang cukup penting dalam membantu anak-anak mengembangkan daya kreatif dan visualnya. Melalui ilustrasi yang diberikan, cerita akan terkesan lebih hidup

dan berwarna bagi anak-anak yang melihatnya sehingga emosi mereka pun dapat diarahkan sesuai cerita tersebut (Salisbury, 2004, hlm. 18).

### **2.3.5. Genre Buku Anak**

Tidak cukup mengetahui mengenai ilustrasi pada buku anak. Jenis buku anak-anak pun harus dimengerti agar ilustrasi dan pembuatan buku dapat sesuai dengan sasaran. Ciptanti Putri (2003), dalam artikel yang ditulisnya dalam majalah *Matabaca* menyebutkan beberapa jenis buku anak, salah satunya adalah buku cerita bergambar. Pada umumnya, buku cerita bergambar berbentuk buku setebal 32 halaman untuk anak-anak usia empat sampai delapan tahun. Naskahnya bisa mencapai 1500 kata, tetapi rata-rata 1000 kata saja.

Ilustrasi memainkan peran yang sama besar dengan teks dalam penyampaian cerita. Buku anak pada jenis ini biasanya dipergunakan sebagai persiapan bagi pembaca yang memasuki masa-masa puncak di spektrum usianya. Buku jenis ini sudah membicarakan topik serta menggunakan gaya penulisan yang luas dan beragam

## **2.4. Buku dan Percetakan**

Pembuatan sebuah buku tidak pernah terlepas dari pengaruh percetakan. Pemilihan bahan cetak dan proses *finishing* buku sangat penting mengingat hal-hal tersebut akan berhubungan dengan target dan harga penjualan buku tersebut di kalangan masyarakat.

### **2.4.1. Kertas**

Kertas merupakan salah satu elemen yang terpenting dari buku. Selain itu, kertas juga masih sering dipilih sebagai media promosi. Pemilihan kertas merupakan

sebuah hal yang penting dalam menentukan hasil akhir dari sebuah desain atau karya. Hal ini menjadi dasar untuk melakukan pemilihan kertas sedini mungkin dalam proses pracetak.

Kaj Johansson dan rekan-rekannya (Johansson, dkk., 2007, hlm. 299) berpendapat pemilihan kertas memengaruhi hal-hal sebagai berikut.

1. Keterbacaan (*readability*).
2. Kesesuaian dengan karya asli.
3. Kualitas teks dan gambar yang diproduksi.
4. Kualitas dan daya tahan (usia) hasil cetak.

Media yang digunakan dalam percetakan, menurut Kaj Johansson, Peter Lundberg, dan Robert Ryberg dalam buku yang mereka tulis, *A Guide to Graphic Print Production* (Johansson, dkk., 2007, hlm. 300), terbagi atas beberapa jenis yang diuraikan sebagai berikut.

1. Kertas *coated* atau *uncoated*

Percetakan mengenal dua istilah ini dalam pembagian kertas. Kertas jenis *coated* terbagi lagi ke dalam penggolongan berdasarkan jenis coat atau lapisan yang digunakan, *lightly coated*, *medium coated* dan *highly coated* atau *art paper*. Kertas jenis *coated* memiliki permukaan yang lebih halus sehingga memberikan hasil cetak yang lebih baik.

Kertas *uncoated* biasa digunakan untuk keperluan kantor, fotokopi, dan halaman isi buku. Kertas jenis ini biasanya dibuat sedemikian rupa agar memiliki kekuatan permukaan yang baik. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan daya tahan kertas yang tidak diberi lapisan (*uncoated*).

## 2. Kertas *matte/silk* atau *glossy*

Kertas juga terbagi menurut permukaannya. Permukaan kertas dapat diolah sedemikian rupa untuk memberikan kualitas hasil cetak sesuai kebutuhan. Permukaan jenis *glossy* memberikan kualitas tinggi pada hasil cetak berupa gambar dan warna. Namun, tingkat keterbacaan teks pada permukaan *glossy* tergolong rendah karena permukaan *glossy* bersifat licin dan memantulkan cahaya.

Sementara itu, permukaan *matte* memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi disertai dengan kualitas gambar yang cukup baik. Permukaan *matte* bersifat halus tetapi *non-reflektif*.

### **2.4.2. Teknik Percetakan**

Menurut buku *Layout* karangan Suriyanto Rustan (2008, hlm. 15), saat ini terdapat lima macam teknik cetak yang umumnya digunakan. Namun, yang akan peneliti gunakan adalah teknik *digital printing*. Teknik ini merupakan teknik yang cocok untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar. Biasa digunakan untuk *banner*, poster, dan lain-lain.

### **2.4.3. Teknik *Finishing***

Sebuah buku membutuhkan *finishing* dalam bentuk penjilidan atau penambahan lapisan pada bagian-bagian halaman buku. Meskipun merupakan tahap akhir, *finishing* dan penjilidan memiliki peran besar dalam kesuksesan sebuah hasil cetak.

Teknik penjilidan (*binding*) dapat dibagi ke dalam tiga area sebagai berikut (Johansson, dkk., 2007, hlm. 390-393).

a. *Metal stitching*

Proses ini merupakan penjilidan dengan menggunakan bahan logam (staples) untuk menyatukan lembaran hasil cetak. Terdapat dua jenis *metal stitching*, *block stitching* dan *saddle stitching*. *Block stitching* dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada salah satu sudut hasil cetak. *Saddle stitching* dilakukan dengan mengaplikasikan staples pada bagian tengah buku atau “tulang belakang” buku.

b. *Glue binding*

Teknik ini digunakan ketika jumlah lembaran yang akan disatukan terlalu banyak untuk diproses dengan teknik *metal stitching*. Teknik ini relatif lebih murah dan memberikan beberapa keuntungan, salah satunya adalah menyediakan ruang kosong di bagian yang dijilid. Bagian tersebut dapat digunakan sebagai tempat judul buku. Teknik ini menggunakan proses pemanasan dan penekanan untuk menyatukan dan meratakan tepi lembaran hasil cetak yang disatukan. Jenis lem yang digunakan tergantung pada jenis kertas yang digunakan.

c. *Thread sewing*

Merupakan teknik tradisional dalam menjilid buku. Teknik ini diawali dengan melipat lembaran-lembaran yang akan disatukan. Langkah berikutnya adalah dengan menjahit bagian tengah lipatan lembaran tersebut dan bukan mengelemnya. Teknik ini harus dilakukan dengan

memerhatikan serat lembaran yang digunakan. Serat dan jahitan harus saling silang agar hasil jilid kuat.

d. *Smyth-sewn technique*

Teknik ini merupakan penggabungan teknik *sewing* dan teknik jilid dengan menggunakan lem. *Sewing* dalam teknik ini menggunakan benang khusus yang terbuat dari bahan plastik yang dapat meleleh bila dipanaskan. Hal inilah yang menguatkan hasil penjilidannya. Penjilidan ini dilakukan per bagian lembar hasil cetak. Setelah melalui proses ini, bagian yang telah melalui *sewing* akan disatukan menggunakan lem ke dalam sebuah bentuk buku (pada umumnya menggunakan *hard cover*).

#### **2.4.4. Teori *Layout***

Sebuah buku tidak pernah terlepas dari tata letak elemen atau *layout*. Dalam membuat sebuah *layout*, terdapat beberapa prinsip yang harus diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut (Rustan, 2008, hlm. 74).

1. *Sequence* / urutan

*Sequence* merupakan istilah untuk hierarki dalam desain. Kita membuat prioritas dan mengurutkannya dari yang harus dibaca pertama hingga yang paling akhir. Hal ini dibutuhkan agar pembaca dapat dengan mudah membaca informasi yang disajikan dan menangkap pesan yang ingin disampaikan. *Sequence* akan membuat pembaca dengan mudah mengurutkan pandangan matanya sesuai dengan yang kita inginkan.



## 2. *Emphasis* / penekanan

*Sequence* dapat dicapai dengan adanya penekanan. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara sebagai berikut (Rustan, 2008, hlm. 75).

- a. Memberi ukuran yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman bersangkutan.
- b. Warna yang kontras/berbeda sendiri dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- c. Meletakkan di posisi yang strategis atau yang menarik perhatian. Bila pada umumnya, kebiasaan orang membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, maka posisi yang paling pertama dilihat orang adalah sebelah kiri atas.
- d. Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

## 3. *Balance* / keseimbangan

Pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Bukan berarti bahwa seluruh bidang *layout* harus dipenuhi oleh elemen, tetapi lebih pada menghasilkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat. Tidak hanya pengaturan letak, tapi juga ukuran, arah, warna, dan atribut-atribut lainnya.

## 4. *Unity* / kesatuan

Sebagaimana layaknya kita mengenakan pakaian, satu sama lain harus dipadu-padankan apakah saling cocok atau tidak. Prinsipnya sama dengan kesatuan antara elemen-elemen desain. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya mengenai penampilan, kesatuan di sini

juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

#### 2.4.5. Tipografi

Surianto Rustan dalam bukunya menyatakan bahwa tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang tidak berdiri sendiri secara eksklusif, ia sangat erat terkait dengan bidang keilmuan lain seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya. Tipografi sangat berkaitan erat dengan *layout* (Rustan, 2010, hlm. - 2).

Sebuah unsur dalam tipografi adalah *typeface* atau jenis huruf. *Typeface* merupakan karakter-karakter yang didesain khusus untuk digunakan bersama-sama. Karakter-karakter ini memiliki desain dan proporsi yang serupa dan konsisten. Istilah ini mengarah pada bentuk/desain huruf yang digunakan.

Saat ini terdapat banyak sekali jenis *typeface* yang tersedia. Namun, secara umum, menurut Alexander Lawson, klasifikasi *typeface* adalah sebagai berikut.

##### 1. *Humanist*

Di Italia, orang tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter*, melainkan *Roman/Romawi* kuno yang *negative space*-nya cukup banyak sehingga tulisan lebih terang dan ringan. Karenanya, gaya *Humanist* mendapat julukan *White Letter*. *Humanist* mulai muncul tahun 1469. Kelompok *typeface* ini diberi nama demikian karena memiliki goresan lembut dan organik seperti tulisan tangan.

## 2. *Modern*

Dinamakan *modern* karena kemunculan kelompok typeface ini pada akhir abad 17, menuju era yang disebut *Modern Age*. Ciri-cirinya hampir lepas sama sekali dari sifat kaligrafis.

## 3. *Sans Serif*

Jenis hurufnya berciri tanpa *Serif*, mulai muncul pada 1816 sebagai *display type* dan sangat tidak populer di masyarakat karena pada saat itu dianggap tidak trendi sehingga dinamakan *Grotesque*. Contohnya adalah Akzidenz-Grotesk.

*Sans Serif* mulai populer pada awal abad 20, saat para desainer mencari bentuk-bentuk ekspresi baru yang mewakili sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama, yaitu pengotakan masyarakat dalam kelas-kelas tertentu. Kelompok ini dibagi ke dalam tiga bagian sebagai berikut.

### a. *Grotesque Sans Serif*

*Sans Serif* yang muncul sebelum abad 20 masuk ke dalam golongan *Grotesque*. Contohnya adalah Helvetica.

### b. *Geometric Sans Serif*

Memiliki bentuk yang geometris mendekati bentuk-bentuk dasar. Mengekspresikan masyarakat industri dan mekanis.

### c. *Humanist Sans Serif*

Memiliki kesan lebih organik dibandingkan *Grotesque* dan *Geometric*.

#### 4. *Display/Dekoratif*

Kelompok ini pertama muncul sekitar abad 19 dan semakin banyak karena teknologi pembuatan huruf yang semakin murah. Saat itu, jenis ini sangat dibutuhkan dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. *Display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen yang indah. Yang diprioritaskan bukan keterbacaan, tapi keindahannya. Kelompok ini mewakili semua jenis *typeface* yang tidak termasuk ke dalam kategori yang lain, baik lama maupun baru (Rustan, 2010, hlm. 46).

Pemilihan *typeface* yang baik harus didukung pula dengan penentuan ukuran huruf yang baik pula. Dalam bukunya, *Illustrating Children's Books*, Martin Salisbury menyatakan bahwa ukuran huruf yang digunakan di dalam buku cerita anak-anak secara umumnya adalah berkisar antara 6 hingga 16 *point*. Dan khusus untuk buku-buku bergambar untuk anak-anak yang berusia lebih muda, batas maksimal untuk ukuran huruf berkembang sampai 30 *point* (Salisbury, 2004, hlm. 136). Hal ini tergantung pada usia dan konten buku bersangkutan.

U  
M  
N