



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.

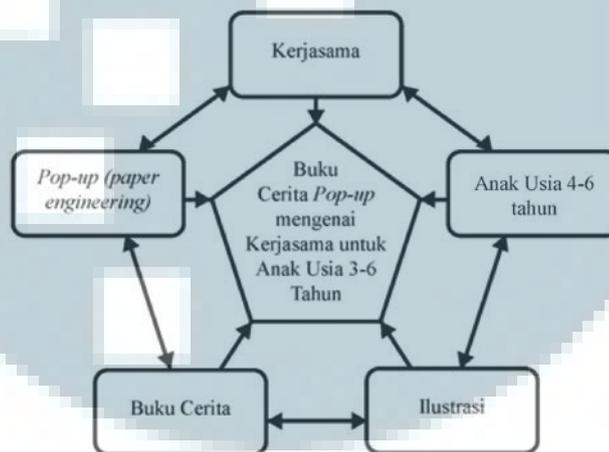
Copyright and reuse:

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

Pada perancangan buku cerita *pop-up* mengenai kerjasama untuk anak usia empat sampai enam tahun, penulis memiliki beberapa landasan dasar teori yang selanjutnya akan dijabarkan dalam bab ini. Kerangka tinjauan pustaka penulis adalah



Bagan 2.1 Kerangka Tinjauan Pustaka

Kerangka tinjauan pustaka ini menunjukkan ide utama dengan tema utama penelitian. Pertama, akan dijelaskan mengenai kerjasama secara umum kemudian penjelasan kerjasama untuk anak, di sini akan dijelaskan mengenai teori pola perilaku sosial anak yang didasari oleh interaksi. Kedua, akan dijelaskan mengenai psikologi perkembangan anak usia empat sampai enam tahun yang merupakan target dari buku *pop-up* ini. Penjabaran psikologi perkembangan ini mencakup perkembangan motorik, intelektual, sosial, dan kecenderungan

pemilihan bacaan. Psikologi perkembangan usia empat sampai enam tahun ini penting karena hal ini merupakan dasar penulis untuk memilih media dan target dari buku cerita *pop-up* mengenai kerjasama ini.

Buku cerita menjadi telaah selanjutnya yang akan dijabarkan. Penjabaran dimulai dari definisi, buku cerita anak (fiksi), dan keunggulan buku dibanding media lainnya. *Pop-up* atau *paper engineering* menjadi pembahasan selanjutnya. *Paper engineering* digunakan didalam buku cerita ini untuk menarik perhatian anak. *Paper engineering* memiliki banyak teknik yang dapat diterapkan dalam pembuatan sebuah buku, tergantung interaksi dan efek apa yang ingin dibangun. Efek dasar ini kemudian dapat dikembangkan dan digabungkan sesuai kebutuhan. Pembahasan mengenai *paper engineering* mencakup sejarah, teknik, dan penerapannya.

Terakhir akan dibahas hal yang lebih umum dengan topik utama ilustrasi sebagai bagian dari topik teori Desain Komunikasi Visual. Bahasan lain yang juga penting dalam perancangan sebuah buku cerita yaitu *layout* atau tata letak, dan teori warna. Elemen yang akan dibahas ini diharapkan dapat membantu dalam penyusunan maupun proses pembuatan penelitian, sehingga penelitian ini memiliki dasar yang kuat secara akademis.

2.1 Kerjasama

2.1.1. Definisi

Kerjasama, menurut Lucia Raatma dalam bukunya yang berjudul *Cooperation* berarti bekerja dengan orang lain di dalam pekerjaan biasa. Orang saling bekerja

sama untuk mencapai tujuan. Tugas yang besar akan seolah kecil jika tiap orang melakukan sebagian kecil dari tugas tersebut. Sebuah kelompok sering kali dapat mencapau tujuan yang tidak bisa dicapai oleh individu. (Raatma, L & Murphy.M.M, 2000, hal.5)

2.1.2 Kerjasama pada anak

Kerjasama pada anak merupakan bagian dari pola perilaku sosial dan tidak sosial menurut Elizabeth B. Hurlock. Hurlock membahas mengenai pola sosialisasi awal pada usia anak. Hurlock (Hurlock, E.B., 1980, hal 117) menjelaskan terdapat tiga pola bermain awal pada usia kanak-kanak. Pola tersebut adalah

1. Bermain paralel

Bermain sejajar atau bermain sendiri terjadi antara usia dua sampai tiga tahun, dimana anak memiliki ketertarikan untuk melakukan interaksi dengan anak-anak lain, di masa ini, anak masih bermain sendiri, belum bermain dengan anak-anak lain. Kontak atau interaksi yang mungkin terjadi masih berupa perkelahian, bukan kerja sama.

2. Bermain asosiatif

Pada masa bermain asosiatif, anak melakukan kegiatan yang menyerupai atau meniru kegiatan anak lain.

3. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif terjadi ketika kontak sosial meningkat, anak menjadi anggota sebuah kelompok dan saling berinteraksi, melakukan kerjasama.

Kerjasama pada anak menekankan pada interaksi dan kontak sosial. Kerjasama menjadi hasil dari pembelajaran anak terhadap lingkungan. Karena pada awalnya, anak tumbuh dalam egosentrisme. Ketika anak mulai bermain dengan teman sebaya, hal ini semakin berkurang seiring meningkatnya aktivitas dan interaksi. (Hurlock, E.B., 1980, hal 127)

2.2 Psikologi Perkembangan anak

2.2.1 Perkembangan anak usia 3-6 tahun

Rena Akbar H. Dalam bukunya, Psikologi Perkembangan Anak (2001, hal 6-9) menuliskan tentang perkembangan anak usia tiga sampai enam tahun dalam beberapa kategori, dalam hal ini, penulis hanya memasukkan kategori yang relevan

2.2.1.1 Perkembangan Motorik

Ketrampilan motorik anak berkembang pesat pada usia ini. Pada usia lima tahun, permainan akan lebih berpusat pada ketrampilan motorik. Anak juga menyukai kegiatan yang melibatkan gerakan yang bersemangat. Permainan yang cocok pada usia ini baiknya merangsang kesukaan anak terhadap gerakan.

2.2.1.2 Perkembangan Intelektual

Pada usia ini, anak mulai banyak bertanya, terutama pada usia enam tahun sehingga usia ini sering dikenal sebagai *Questioning Age*, namun usia tiga sampai enam tahun tergolong usia yang sangat temperamental. Anak akan mudah merasa takut atau terancam karena meningkatnya kesadaran diri anak. Anak juga mudah marah terhadap semua hal yang

mengurangi rasa senangnya. Rasa iri dan cemburu juga sering muncul pada usia ini, kemungkinan karena anak tidak memiliki benda yang dimiliki temannya atau ingin mendapatkan perhatian dari seseorang.

2.2.1.3 Perkembangan Sosial

Pada usia ini, anak belajar untuk melakukan kontak sosial dengan orang lain diluar keluarganya, terutama anak sebaya. Rentang usia ini sering juga disebut *pregang age*. Kontak sosial ini dapat didukung dengan cara menyuruh anak untuk bermain atau mengobrol. Ketika dihadapkan dengan anak lain, anak akan mengamati terlebih dahulu dan melakukan bermain paralel.

2.2.2 Kecenderungan pilihan bacaan

Anak usia tiga sampai enam tahun, menurut Joko D. Muktiono (2003, hal 65), anak akan tertarik pada buku dengan kisah pengalaman yang akrab dengan dirinya atau cerita dongeng sederhana. Anak akan tertarik pada kata-kata yang sedikit rumit, berima, atau diulang-ulang. Anak juga sangat menyukai buku yang memiliki kegiatan yang konstruktif, atau memiliki efek-efek dan obyek yang menarik seperti *pop-up*.

2.2.3 Karakteristik Emosi Anak

Karakteristik pola emosi yang umumnya terjadi pada masa kanak-kanak awal menurut Elizabeth Hurlock (Hurlock, 1980:116) yaitu

1. Amarah

Umumnya, amarah pada anak terjadi karena pertengkaran mengenai permainan, keinginan, dan masalah dengan anak lain. Anak mengungkapkan rasa marah

dengan cara menangis, berteriak, menggeretak, menendang, melompat, atau memukul

2. Takut

Biasanya disebabkan oleh pengalaman tidak menyenangkan atau pengaruh media seperti cerita, televisi, radio, atau film. Reaksi yang umum adalah panik, lari, menghindar, bersembunyi, atau menangis.

3. Cemburu

Rasa cemburu pada anak biasanya disebabkan karena perasaan bahwa minat dan perhatian orang tua beralih pada orang lain dalam keluarga. Reaksi yang umum adalah mengompol, berpura-pura sakit, atau kenakalan untuk menarik perhatian.

4. Ingin Tahu

Anak memiliki rasa ingin tahu terhadap hal-hal baru, tubuhnya, atau orang lain. Reaksi yang umum adalah kegiatan sensomotorik seperti memegang dan bertanya.

5. Iri Hati

Hal ini dipengaruhi oleh kemampuan atau benda milik orang lain, reaksi umum adalah mengeluh, keinginan untuk memiliki barang seperti milik orang lain, atau mengambil barang milik orang lain.

6. Gembira

Perasaan gembira pada anak disebabkan oleh perasaan sehat, situasi yang tidak layak, bunyi yang tiba-tiba atau tidak diharapkan, bencana ringan, berbohong, dan

berhasil melakukan hal yang dianggap sulit. Reaksi yang umum adalah tersenyum, tertawa, bertepuk tangan, melompat, atau memeluk.

7. Sedih

Anak akan merasa sedih apabila kehilangan sesuatu yang disukai. Reaksi umum adalah menangis atau tidak lagi ingin melakukan kegiatan sehari-harinya, misalnya makan.

8. Kasih sayang

Anak mulai belajar untuk menyayangi orang lain, binatang, atau benda. Reaksinya terhadap benda atau orang yang disayangi dilakukan secara fisik, misal dengan memeluk, menepuk, atau mencium.

2.3 Buku cerita

2.3.1 Definisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku berarti lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sementara cerita berarti tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya suatu hal (peristiwa, kejadian, dan sebagainya).

2.3.2 Buku cerita anak

Buku cerita anak dibanding buku cerita (fiksi) menurut Davies, M.M (2010, hal. 136-137) ditujukan pada pembaca anak, secara luas dimaksudkan untuk usia dibawah 16 tahun. Davies juga menjabarkan beberapa karakteristik buku cerita fiksi anak yaitu

1. Kemungkinan besar memiliki tokoh utama anak-anak, makhluk fantasi, mainan, atau binatang. Tokoh-tokoh ini memiliki kualitas kekanak-kanakan dan

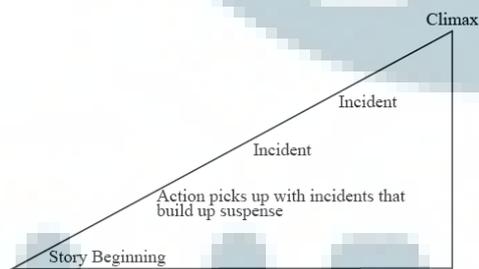
dihadapkan pada situasi berada di bawah sosok yang lebih berkuasa, lebih besar, atau lebih tua.

2. Karakter utama dari fiksi anak-anak selalu menang dari karakter yang lebih kuat yang menjadi masalah utama dalam cerita
3. Karakter utama selalu menang karena memegang moral yang teguh. Karakter dewasa yang terdapat dalam cerita bukan merupakan pahlawannya. Seringkali karakter dewasa ini salah mengerti akan apa yang terjadi.

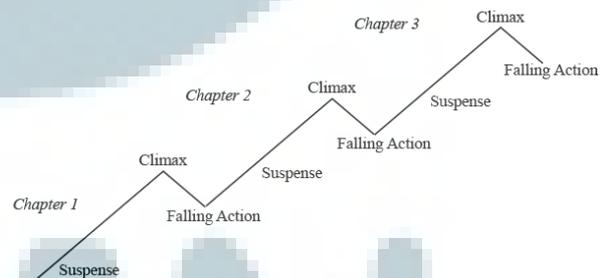
Secara umum, karakter dalam kisah fiksi anak selalu dapat memecahkan masalah dan mengalahkan karakter kejam yang lebih tua.

2.3.3 Plot pada Cerita Anak

Menurut Stoodt, B (1996, hal 35) terdapat dua macam plot yang paling umum di dalam literatur anak, yaitu *dramatic* dan *episodic*.



Gambar 2.1 *Dramatic plot*



Gambar 2.2 *Episodic plot*

1. Plot *dramatic* membentuk karakter, latar, dan konflik dalam adegan yang cepat (*fast pace*) yang menarik perhatian anak hingga adegan klimaks.
2. Plot *episodic* mirip seperti plot *dramatic*, namun pada plot *episodic* terdapat konflik kecil tiap bagian cerita.

2.3.4 Keunggulan buku untuk anak

Berdasarkan wawancara dengan Woro K, psikolog anak, pada tanggal 14 September 2013, buku dapat menstimulasi kemampuan motorik halus pada anak. Anak belajar untuk membuka halaman demi halaman yang tidak ditemukan pada media digital. Juga, jika dibandingkan membaca melalui media komputer, kecepatan membaca dengan media komputer lebih lambat dua puluh lima persen dibandingkan membaca melalui media buku. (Muktiono, J.D., 2003, hal. 2)

2.4 *Pop-up* atau *paper engineering*

2.4.1 Sejarah

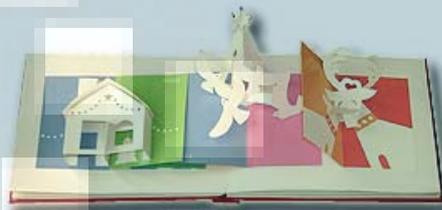
Sejarah *pop-up* dapat dilacak hingga abad ke tiga belas dan empat belas yang pada awalnya digunakan sebagai sarana edukasi di dalam pelajaran anatomi dan fisiologi. Barulah pada abad ke delapan belas, dengan semakin majunya teknologi cetak, buku dan kartu *pop-up* mulai dicetak untuk kepentingan hiburan pada era Victorian, terutama untuk anak-anak. Kemajuan pada teknologi cetak pada akhirnya membuat *pop-up* dan teknik *paper engineering* kembali ke akarnya di dunia pendidikan. (Weston,H., 2008, hal 100)



Gambar 2.3 Victorian *pop-up* greeting cards

Sumber: www.markhiner.co.uk/history-text

Setelah sempat padam akibat perang dunia kedua, *pop-up* kembali bangkit dipelopori oleh Waldorf Hunt pada tahun 70-an. Pada tahun-tahun setelahnya, *paper engineering* berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi, artis *pop-up* terkemuka seperti Robert Sabuda dan Mark Hiner mengeksplorasi mekanisme *pop-up* dan teknik pemotongan membuat *pop-up* dan *paper engineering* menjadi semakin menarik.



Gambar 2.4 The Christmas Alphabet, Robert Sabuda, diproduksi oleh White Heat Ltd., diterbitkan oleh Orchard Books, 1996

Sumber: www.markhiner.co.uk/history-text.htm



Gambar 2.5 2013 pop-up New Year Christmas Cards, Robert Sabuda

Sumber: www.robertsabuda.com

Menurut Heather Weston, *pop-up* adalah salah satu cara paling menarik untuk memanipulasi sebuah halaman yang biasanya mengubah sebuah bidang datar dua

dimensi menjadi sebuah bentuk tiga dimensi melalui potongan, lipatan, dan tambahan lainnya. (Weston, H., 2008, hal 100)

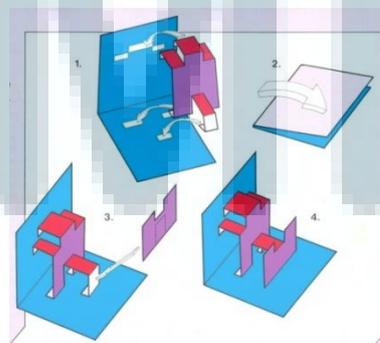
Paper engineers menembus aturan-aturan struktur tradisional seperti *codex* dan *folio* dan mengeksplorasi kemungkinan dimensional dengan menambah lapisan-lapisan, potongan, dan bentuk. Sebuah buku yang dibuat dengan *paper engineering* sudah bukan merupakan bacaan pasif, melainkan pengalaman dengan imersi, yang membuat pembaca bisa merasakan langsung dan memungkinkannya untuk membuat persepsi pribadi. Halaman yang dibalik dapat menjadi sebuah kejutan dan membangun imajinasi baru. Pekerjaan yang dibuat dengan *paper engineering* tidak akan berfungsi tanpa partisipasi pembaca. (Avella, N., 2009, hal. 8)

2.4.2 Teknik dan Penerapan

Dalam buku Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards* (1985, hal 8-47) ia membagi teknik *pop-up* menjadi 10 *working models*.

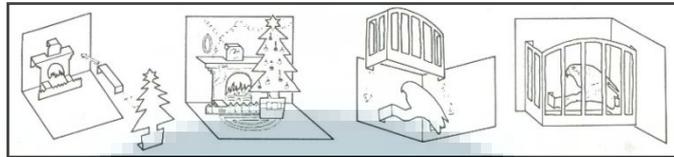
1. *Multiple layers*

Seluruh *layer* dalam teknik ini disejajarkan pada kertas yang menjadi dasar, merupakan salah satu cara paling mudah untuk mencapai efek tiga dimensi.



Gambar 2.6 Multiple layers mechanism

Sumber: Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 8

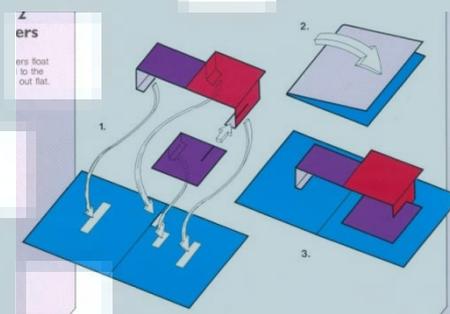


Gambar 2.7 Contoh penerapan *multiple layer mechanism*

Sumber: Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 11

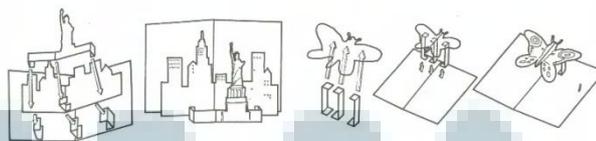
2. *Floating layers*

Teknik ini membuat sebuah layer melayang di atas dan paralel dari dasar yang dibuka.



Gambar 2.8 *Floating Layer mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 13



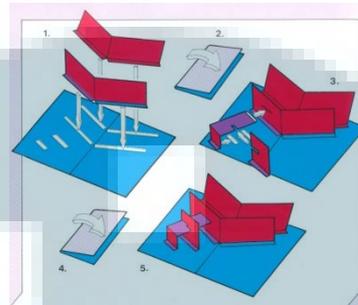
Gambar 2.9 contoh penerapan *Floating Layer mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 15

3. *V-fold*

Salah satu yang paling sering ditemukan. Prinsip *v-fold* digunakan untuk memperkuat bangun dengan menyelipkan salah satu bagian kertas ke dalam

kertas lainnya. Mekanisme *v-fold* dapat digunakan untuk menarik kertas ke arah vertikal maupun horizontal.



Gambar 2.10 V-fold mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 16

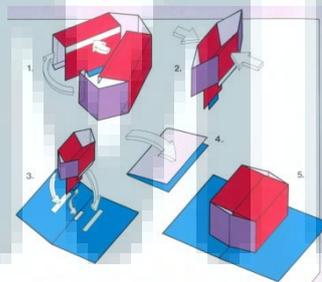


Gambar 2.11 contoh V-fold mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 19

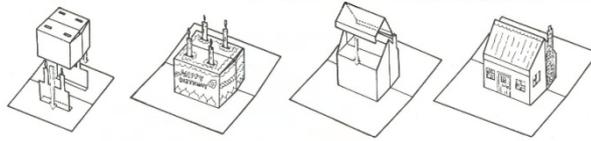
4. *Magic Box*

Teknik ini digunakan untuk membuat bangun berbentuk persegi



Gambar 2.12. Magic Box mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 20

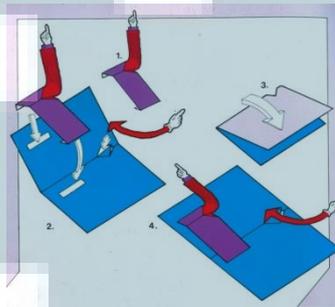


Gambar 2.13. contoh Magic Box mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 23

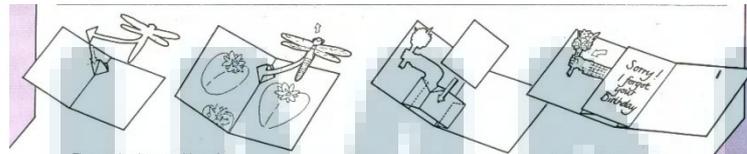
5. Moving arm

Moving arm adalah teknik sederhana yang bisa digunakan untuk menggerakkan mulut seolah terbuka berdasarkan potongan berbentuk v. Bisa juga seolah terbang dari kertas seperti pada contoh.



Gambar 2.14 Moving arm mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 24

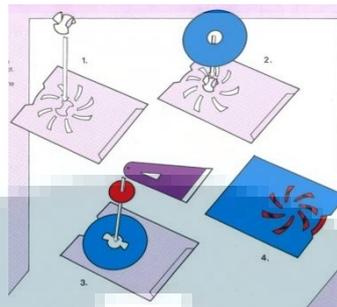


Gambar 2.15. contoh Moving arm mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 27

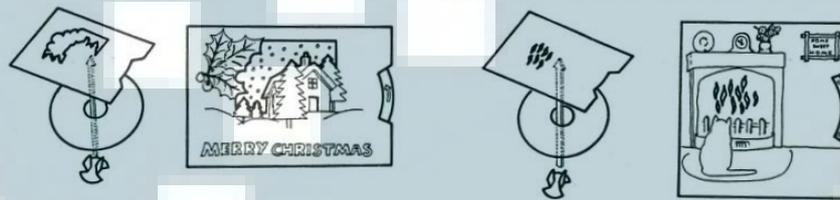
6. Rotating disc

Teknik ini memungkinkan untuk membuat sebuah piringan yang berputar.



Gambar 2.16 Rotating disc mechanism

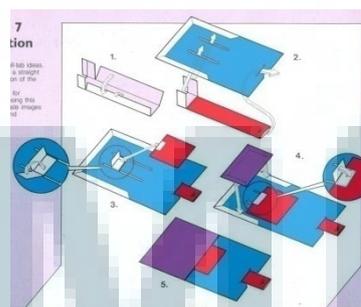
Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 28



Gambar 2.17 contoh Rotating disc mechanism

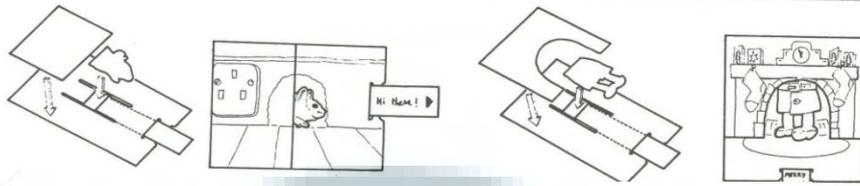
Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 31

7. Sliding motion



Gambar 2.18. sliding motion mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 32

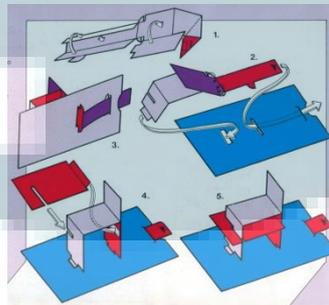


Gambar 2.19 contoh sliding motion mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 35

8. *Pull-up planes*

Efek dari mekanisme ini adalah membuat sebuah bangun naik dari dasar kertas untuk membuatnya menjadi elemen kejutan.



Gambar 2.20 Pull up planes mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 36

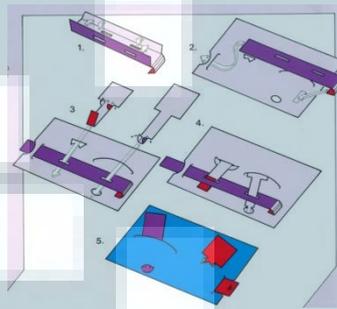


Gambar 2.21 contoh Pull up planes mechanism

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 39

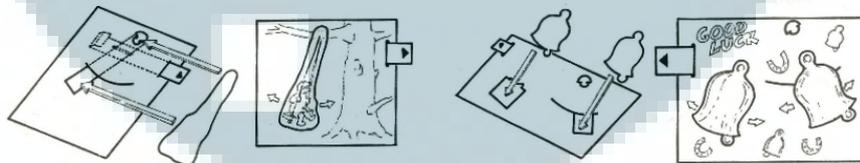
9. *Pivoting motions*

Mekanisme ini digunakan untuk mengkonversi garis lurus gerakan menjadi gerakan mengayun.



Gambar 2.22. *Pivoting motion mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 40

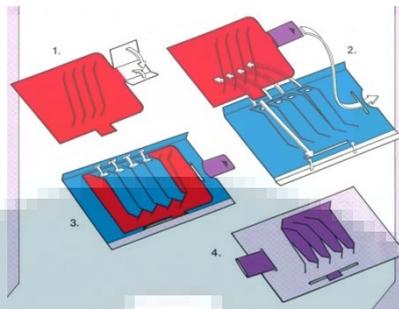


Gambar 2.23. contoh *Pivoting motion mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 43

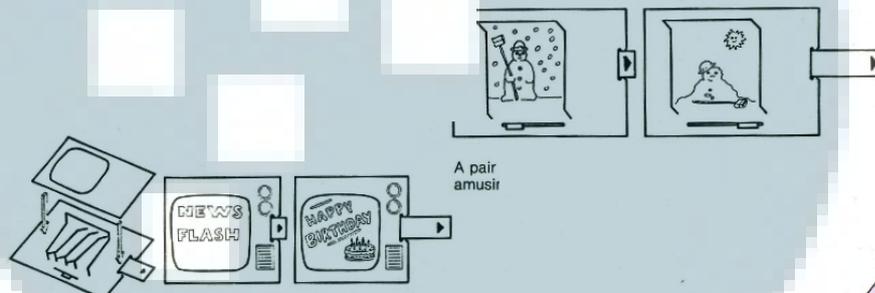
10. *Dissolving scenes*

Gerakan yang dapat membuat sebuah gambar menghilang dan digantikan oleh gambar lainnya.



Gambar 2.24. *dissolving scene mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 44



Gambar 2.25. *contoh dissolving scene mechanism*

Sumber: : Mark Hiner, *Paper Engineering for pop-up books and cards*, 1985, hal 47

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi sendiri merupakan sebuah elemen visual. Bisa dibilang, ilustrasi merupakan jembatan antara seni (*art*) dan desain grafis (*Graphic Design*) (Zeegen, 2009, hal. 6). Ilustrasi sendiri banyak dipakai dalam penerapan berbagai ilmu, ilustrasi digunakan untuk menjelaskan sesuatu yang membuatnya menjadi media efektif dalam komunikasi visual.

Ilustrasi memiliki beberapa jenis metode seiring dengan perkembangan jaman. Hal ini terjadi karena adanya perkembangan teknologi yang membuat

media semakin bisa dieksplorasi. Seperti dijelaskan oleh Zeegen pada bukunya *What is Illustration?* beberapa media yang dieksplorasi adalah gambar (*drawing*) dan Lukisan (*paintings*) yang medianya terdiri atas pensil, pen, pastel, dan cat. Media selanjutnya adalah *photomontage*, *collage*, dan *mix media*. Zeegen juga membagi dalam dua kategori cara pembuatan yaitu analog dan digital. Proses analog dan digital dibedakan antara melalui *freehand* dan digital (komputer).

2.6 Teori Warna

Warna dapat menstimulasi mata dan otak untuk menciptakan respons bawah sadar dari pengamat. Warna dapat secara psikologis mempengaruhi perasaan pengamat terhadap suhu, detak jantung, tekanan darah, dan pernapasan. (Bleicher, S., 2011, hal. viii)

Warna adalah bagian dari cahaya. Cahaya yang dilewatkan ke dalam prisma akan memecahnya menjadi spektrum warna berwarna pelangi. Warna yang kita lihat merupakan aksi dan reaksi dari cahaya. Cahaya putih atau spektrum yang terlihat, terdiri atas gelombang, amplitudo, dan saturasi. Panjang gelombang cahaya (*wavelength*) diukur dalam nanometer. Spektrum gelombang pendek contohnya *x-rays* dan yang paling panjang diantaranya adalah *infrared*. Perbedaan panjang gelombang menentukan perbedaan warna ungu dan biru memiliki panjang gelombang pendek, sementara merah, kuning, jingga memiliki panjang gelombang yang lebih panjang. (Bleicher, S., 2011, hal. 4)



Gambar 2.26. warna pigmen (kiri) dan cahaya (kanan)

Sumber: Helmut Kipphan, *Handbook of Print Media: Technologies and Productions Method*, 2001, hal 69

Teori warna membagi warna atas *subtractive color* (warna pigmen) dan *additive color* (warna cahaya). Warna primer dari *subtractive color* yaitu cyan, magenta, dan yellow (CMY) sementara warna primer cahaya adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Alan Pipes menulis bahwa warna utama cahaya yang lebih dikenal dengan RGB (*red, gree, blue*) dan warna-warna lain dibuat dengan menggabungkan ketiga warna ini dalam intensitas yang berbeda-beda. (Pipes, A., 2003, hal. 148).

Warna yang dapat dilihat mata manusia dapat dijelaskan melalui tiga karakteristik, yaitu *hue, saturation, dan brightness*. Warna primer dari jenis warna pigmen yaitu merah, kuning, dan biru. Warna sekunder dibuat dari campuran dua warna primer, merah dan kuning membentuk jingga, merah dan biru membentuk ungu, kuning dan biru membentuk hijau. Warna tersier dibuat dari campuran dua warna sekunder, atau dua warna yang saling berkomplementer seperti merah dan hijau. (Pipes, A., 2003, Hal. 150)

Saturation atau yang lebih dikenal sebagai *chroma* atau intensitas, adalah tingkat kesolidan sebuah warna. Sebuah warna yang bersaturasi baik memiliki

warna yang pekat dan terang, sementara warna warna yang bersaturasi rendah tidak memiliki rona warna dan dikenal sebagai *achromatic-gray*. Saturasi yang berbeda dapat diperoleh dengan mencampurkan sebuah warna solid dengan warna abu-abu atau warna komplementernya. (Pipes, A., 2003, hal. 150)

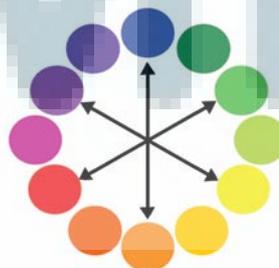
Teori warna juga mengenal *Munsell system* yang dibuat oleh pelukis Amerika, Albert Henry Munsell. Model Munsell adalah sebuah pohon yang memiliki cabang 10 turunan dari warna abu-abu dari hitam hingga putih. Pada inti dari batang utama, merupakan warna-warna dengan intensitas berbeda. (Pipes, A., 2003, hal. 152)

2.6.1 *Color Harmony*

Color harmony dipersepsikan sebagai aturan untuk menggabungkan warna yang mirip atau warna yang berbeda namun masih dalam satu turunan untuk membuat dinamika warna, keseimbangan, simetri, atau hasil yang indah (Maomao Publications, 2008, hal. 22). Dalam teori, *color harmony* dibagi atas beberapa jenis yaitu

1. *Complementary*

Adalah dua warna yang saling berlawanan dalam roda warna, misalnya merah dan hijau. Warna ini menciptakan efek kontras dan keseimbangan paling tinggi.



Gambar 2.27 *Complementary*

2. *Split Complementary*

Adalah variasi dari *complementary*, warna ini menggunakan 2 warna analog dari warna utama yang menjadi sebuah warna komplemen. Warna ini menciptakan efek kontras yang kuat namun lebih lemah dibandingkan warna komplemen.



Gambar 2.28 *Split Complementary*

3. *Analogous*

Warna analogus adalah tiga warna yang saling berdampingan dalam roda warna.



Gambar 2.29 *Analogous Color*

4. *Monochromatic*

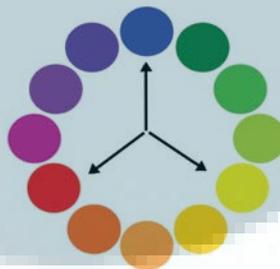
Adalah warna dengan turunan yang sama (*hue* yang sama) namun berbeda tingkat kecerahan dan saturasi, harmoni ini digunakan untuk mengurangi efek dua dimensi.



Gambar 2.30 *Monochromatic*

5. *Triadic*

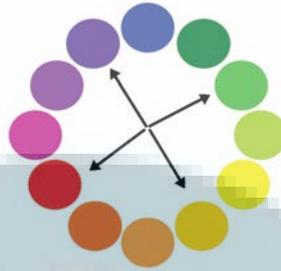
Adalah tiga warna yang membentuk segitiga dalam roda warna. Warna ini menciptakan efek cerah, biasanya digunakan dengan salah satu warna dominan sementara sisanya bersifat pendukung.



Gambar 2.31 *Triadic*

6. *Tetradic*

Adalah harmoni warna dengan empat warna yang membentuk persegi di dalam roda warna. Keempat warna ini adalah 2 pasang warna yang saling berkomplementer. Warna ini berguna untuk keragaman atau variasi warna. Keseimbangan dicapai dengan adanya padanan antara warna hangat dan dingin.



Gambar 2.32 *Tetradic*

2.7 Layout

Layout pada dasarnya dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya. (Rustan, S., 2009, hal. 0). Layout memiliki banyak sekali elemen yang mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout. Untuk membangun layout yang optimal, desainer perlu mengetahui peran masing-masing elemen itu. (Rustan, S., 2009, hal 23).

Elemen dalam layout, menurut Surianto Rustan, dibagi atas tiga elemen yaitu elemen teks, elemen visual, dan elemen tidak terlihat (*invisible elements*). Elemen teks dibagi atas judul, *deck*, *byline*, *body text*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *name plate*, dan *masthead*. (Rustan, S., 2009, hal 27). Elemen-elemen teks dengan fungsinya masing-masing saling bekerja sama satu dengan lainnya. Judul menarik perhatian orang untuk membaca artikel tersebut. *Deck* memberikan sedikit ulasan tentang isi bacaannya. *Byline* memberitahukan siapa penulisannya. *Bodytext* merupakan isi bacaan utama,

subjudul membagi isi menjadi segmen-segmen sehingga tidak terlalu panjang dan melelahkan mata, dan seterusnya. (Rustan, S., 2009, hal 52).

Elemen kedua adalah elemen visual. Elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu layout. Elemen visual, diantaranya adalah foto, *artworks*, infografis, garis, kotak, inset, poin, (Rustan S., 2009, hal 53). Elemen ketiga adalah *invisible elements* atau elemen tidak terlihat. *Invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Elemen ini seperti fondasi, dirancang terlebih dahulu sebelum elemen lainnya. *Invisible elements* nantinya tidak akan terlihat pada hasil produksi (tidak ikut dicetak). *Invisible elements* terdiri atas *grid* dan *margin* (Rustan, S, 2009, hal. 63).

U M N