



Hak cipta dan penggunaan kembali:

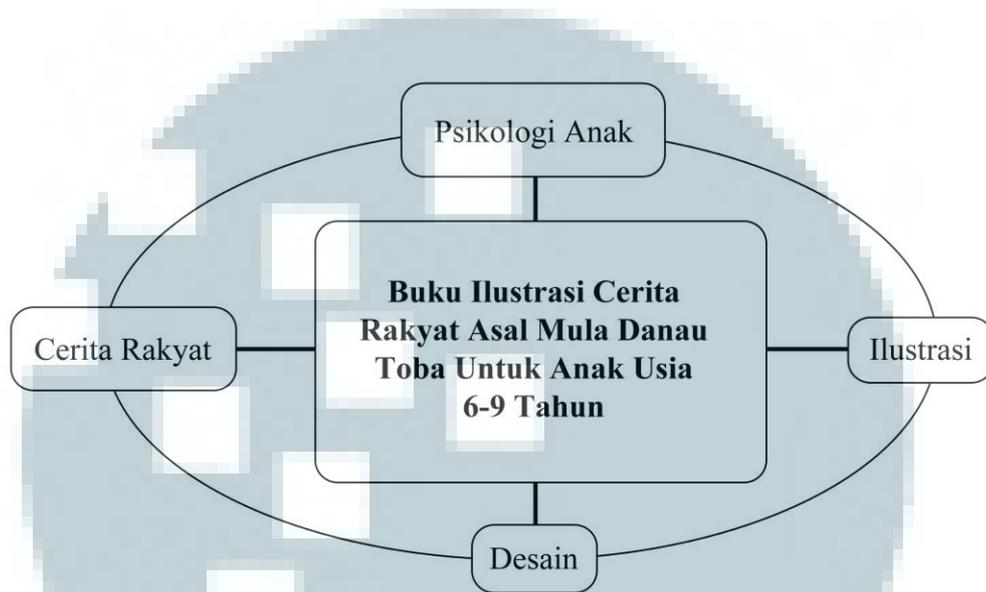
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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



Bagan 2.1 Kerangka Teori

Sebagaimana cerita rakyat merupakan salah satu hasil warisan kebudayaan Indonesia, buku ilustrasi merupakan salah satu media yang tepat untuk digunakan. Namun sebelum kita sampai pada tujuan tersebut, diperlukan adanya teori-teori yang mendukung, seperti yang terlihat pada bagan diatas.

2.1. Teori Cerita Rakyat

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai folklor atau cerita rakyat, mulai dari pengertian hingga ke jenis dan isi yang nantinya akan menghubungkan antara Asal Usul Danau Toba dengan nilai-nilai budaya pada masyarakat Batak pada umumnya.

2.1.1. Pengertian Cerita Rakyat

Menurut J. Danandjaja (1986:2), cerita rakyat adalah sebagian kebudayaan suatu kolektif, yang tersebar dan diwariskan turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk lisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat bantu pengingat. Sementara menurut Jan Harold Bruvand (1968:5), cerita rakyat adalah pesan-pesan moral dalam suatu kebudayaan yang tersebar dalam beberapa versi dan disebarkan dalam bentuk cerita.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa cerita rakyat merupakan sebetuk cerita yang biasanya berisi pesan-pesan moral dari suatu kebudayaan yang diwariskan turun-temurun secara tradisional, baik dalam bentuk lisan maupun non lisan.

2.1.2. Ciri Cerita Rakyat

Ada beberapa hal yang membedakan cerita rakyat dengan cerita-cerita pada umumnya (J. Danandjaja, 1986:3):

- Diwariskan dari generasi ke generasi secara lisan.
- Bersifat tradisional; berbentuk tetap.
- Adanya perbedaan antara versi-versi yang beredar, dikarenakan metode penyebarannya yang dari mulut ke mulut. Tetapi dapat dipastikan bahwa garis besar dan nilai-nilainya tetap.
- Anonim, dalam arti pengarang atau penciptanya tidak diketahui.

- Berfungsi sebagai hiburan dan alat kontrol masyarakat.
- Terkadang tidak sesuai dengan logika, dan kebanyakan mengandung unsur-unsur mistis.
- Umumnya bersifat lugu dan polos karena merupakan refleksi dari apa yang semata-mata ditangkap oleh si pembuat.

2.1.3. Jenis Cerita Rakyat

Menurut Nancy A. Andreson (2005:8), jenis-jenis cerita rakyat dapat dikelompokkan menjadi 5, yaitu:

- Mite: cerita-cerita religius yang berusaha memberikan penjelasan akan fenomena-fenomena yang terjadi disekitar kita, dan biasanya memiliki tokoh-tokoh yang memiliki kesaktian atau non-manusia.
- Fabel: yaitu cerita pendek dengan binatang sebagai tokohnya.
- Balada: cerita rakyat yang dinarasikan dengan cara dinyanyikan.
- Legenda: gabungan dari sejarah dan mitos yang biasanya didasarkan pada orang-orang atau momen yang benar-benar terjadi.
- Dongeng: cerita yang dibuat semata-mata hanya untuk sebagai hiburan dan biasanya memiliki unsur-unsur gaib dan tokoh-tokoh fantasi.

2.1.4. Fungsi Cerita Rakyat

Dalam bukunya, J. Danandjaja (1986:19) mengutip guru besar ilmu folklor di California University William R. Bascom (1965:3-20) bahwa cerita rakyat memiliki 4 fungsi utama, yaitu:

- Sebagai sistem proyeksi dari nilai-nilai suatu masyarakat.
- Sebagai alat pengesahan bagi lembaga-lembaga kebudayaan atau masyarakat yang bersangkutan.
- Sebagai alat pendidikan anak, dan
- Sebagai alat pengawas agar nilai-nilai dan norma-norma yang dikandung dalam cerita tersebut selalu dianut.

2.1.5. Cerita Rakyat Asal Mula Danau Toba

Dahulu kala, Danau Toba adalah sebuah padang yang sangat gersang dan tandus. Tidak ada satu tumbuhan pun yang bisa bertahan hidup. Di Daerah itu, tinggalah seorang pemuda yatim piatu yang sangat miskin. Ia hidup sebatang kara di gubuknya yang kecil. Demi menghidupi dirinya, ia harus berjalan jauh untuk memancing di sungai.

Suatu ketika, ia berhasil mengail seekor ikan keemasan yang sangat besar. Air liur pemuda tersebut menetes saat melihat ikan gemuk tersebut. Nanti malam ia pasti bisa makan kenyang, pikirnya. Namun, alangkah terkejutnya sang pemuda saat ikan tersebut malah meneteskan air mata dan menangis memohon untuk tidak membunuhnya. Ikan itu terus menangis hingga pemuda itu tidak tega dan

melepaskannya kembali ke sungai. Pemuda itu pun kembali ke rumah dengan tangan hampa.

Esok paginya, ketika pemuda itu terbangun, ia terkejut melihat seorang gadis cantik yang sedang menata makanan di rumahnya. Gadis itu tersenyum ketika menyadari kehadiran sang pemuda. Ia memperkenalkan dirinya sebagai ikan yang ia tangkap kemarin. Ternyata gadis itu adalah putri Dewa Sungai. Sebagai balasan atas kebaikan pemuda tersebut, ia akan membuatkan makanan enak untuk pemuda itu setiap hari. Tentu saja pemuda itu sangat senang. Kini, ia bisa makan enak setiap hari.

Suatu ketika pemuda tersebut memutuskan untuk melamar gadis ikan. Tidak disangka, gadis ikan menerima lamarannya. Namun dengan syarat, jika kelak mereka memiliki seorang anak, anak itu tidak boleh tahu kalau ibunya sebenarnya adalah seekor ikan. Pemuda itu pun menyanggupi dan mereka menikah. Walau hidup sederhana, mereka sangat bahagia. Kebahagiaan bertambah setelah kelahiran putra mereka.

Suatu hari, ketika ayahnya sedang memancing, sang ibu menyuruh anak tersebut untuk mengantarkan bekal kepada ayahnya. Di tengah perjalanan, sang anak malah mengintip bekal tersebut. "Telur ikan, sambal, dan nasi panas... hmm... lezat..." pikir anak tersebut. Tanpa berpikir panjang, ia langsung memakan habis bekal itu dan mengantar rantang yang telah kosong tadi ke hadapana ayahnya. Melihat rantangnya sudah kosong, sang ayah sangat marah. Ia membanting rantang tersebut dan tanpa sengaja mencaci anaknya dengan sebutan

'anak ikan'. Anak itupun sedih. Ia segera berlari pulang dan mengadu kepada ibunya. Saat sang ibu mendengar cerita anaknya, ia tahu waktunya di dunia manusia tidak akan lama lagi. Perlahan-lahan sisik keemasan mulai menutupi tubuhnya, begitu pula yang terjadi pada anaknya. Mereka berdua kembali menjadi ikan.

Saat sang ayah kembali, ia terkejut melihat perubahan istri dan anaknya. Ia langsung memohon ampun dan meminta mereka kembali menjelma seperti semula. Semua udah terlambat. Sepasang suami istri ini berpelukan untuk yang terakhir kali, tetesan air mata sang suami berubah menjadi mata air yang mengalir sangat deras. Tidak beberapa lama, tanah tempat mereka tinggal telah berubah menjadi sebuah danau berwarna kebiruan. Istri dan anaknya yang telah menjelma menjadi ikan, hilang secara gaib di danau yang dikenal dengan nama Danau Toba. Sementara itu, sang ayah yang terus menangisi keluarganya menjelma menjadi sebuah pulau di tengah danau yang kita kenal dengan nama Pulau Samosir. (Maharani & Sulisty, 2011.)

Moral yang dapat dipetik dari cerita ini adalah bahwa setiap perbuatan pasti ada balasannya; apabila kita berbuat baik, maka kita akan mendapatkan yang baik pula. Dan sebaliknya apabila kita berbuat tidak baik, maka kita akan mendapatkan ganjaran. Seperti saat si tokoh utama yang baik hati melepaskan ikan yang tadinya akan dia makan, ikan tersebut membalas budiya dengan memasak untuknya hingga akhirnya menjadi istrinya. Tetapi karena dia tidak menepati janjinya untuk tidak mengungkit masa lalu istrinya, istri dan anaknya berubah menjadi ikan.

2.1.6. Nilai Yang Dikandung Masyarakat Batak Toba

9 nilai utama yang terkandung dalam masyarakat Batak Toba (NN, 1992) antara lain:

- Nilai kekerabatan yang mencakup hubungan antara para warga Toba, baik antar keluarga dan kerabat maupun antar suku.
- Nilai religi yang mencakup nilai keagamaan yang menyatakan adanya eksistensi Tuhan.
- Nilai hagabeon, sebagaimana dinyatakan dalam salah satu ungkapan tradisional Batak yaitu banyak keturunan dan panjang umur. Masyarakat percaya bahwa semakin banyak anak maka akan semakin panjang pula umurnya.
- Nilai hasangapon yaitu nilai berupa kemuliaan, kewibawaan dan kharisma untuk meraih kejayaan. Pada masa sekarang bisa diartikan untuk meraih jabatan setinggi-tingginya.
- Nilai hamoraon atau harta yang mendorong orang-orang batak untuk berusaha agar bisa mendapatkan kekayaan.
- Nilai hamajuon yang berarti kemajuan, dalam hal ini melalui merantau atau menuntut ilmu.
- Nilai hukum yaitu budaya taat pada peraturan dan menegakkan kebenaran.

- Nilai pengayoman yang berarti melindungi atau memberi kesejahteraan pada orang lain.
- Nilai konflik, yang sayangnya mau tidak mau terjadi karena adanya kebutuhan untuk memenuhi nilai-nilai yang lain, terutama nilai hamoraon.

Berdasarkan nilai-nilai di atas, penulis menemukan beberapa unsur yang diselipkan di dalam cerita Asal Mula Danau Toba. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

- Kekerabatan yang terlihat dari hubungan antara si tokoh utama, istri dan anaknya yang saling menyayangi.
- Religi yang tersirat dari adanya entitas yang lebih tinggi di atas si gadis ikan yang merubah gadis itu dan anaknya kembali menjadi ikan setelah pemuda melanggar janjinya meskipun itu diluar kehendak si gadis. Bisa juga diartikan bahwa ada figur Tuhan yang mengawasi perbuatan kita, yang akan memberikan ganjaran apabila kita tidak menepati kata-kata kita, dan sebaliknya memberikan kita berkat apabila kita melakukan hal yang baik.
- Hagabeon (banyak keturunan), dalam hal ini setidaknya ada satu anak yang menggambarkan pentingnya keturunan untuk melanjutkan nama keluarga si pemuda nantinya.
- Hasangapon, hamoaron dan hamajuon yang terlihat dari bagaimana si pemuda tetap bekerja meskipun kebutuhan makannya sudah terpenuhi.

- Hukum yang memperlihatkan ganjaran yang diterima si pemuda karena ia melanggar janjinya, yaitu istri dan anaknya berubah menjadi ikan, juga yang mengakibatkan si anak dimarahi karena memakan makanan ayahnya.
- Konflik, dimana meskipun secara umum para anggota dalam keluarga tersebut tidak berinteraksi dengan orang luar, tetapi tetap ada konflik internal yang terjadi, mulai dari si anak yang tidak mematuhi kata-kata orang tuanya hingga orang tua yang akhirnya marah dan mengumpat karena perbuatan anaknya.

2.2. Teori Psikologi Anak

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai target, yaitu anak-anak berusia 6 sampai 9 tahun, khususnya dari segi psikologi, penggunaan bahasa dan ilustrasi yang sesuai untuk mendukung pembuatan buku ilustrasi ini.

Elizabeth Hurlock (1992) menyatakan bahwa usia 6 sampai 9 tahun termasuk pada usia perkembangan kritis. Anak-anak usia 6 tahun baru akan memasuki sekolah dan masih harus belajar menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan lingkungan di sekitarnya. Pada usia ini juga anak akan memiliki keinginan untuk bisa diterima, sehingga mereka akan berusaha menyesuaikan diri dengan kelompok yang mereka inginkan. Perilaku ini bisa membawa dampak negatif dan positif karena anak mulai menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitar, dan diperlukan sebuah bentuk pengawasan atau pengaturan, terutama yang bersifat moral yang dapat membimbing anak untuk mengetahui apa yang baik dan tidak baik; yang benar dan yang salah.

Tahap 6 sampai 9 tahun juga bisa disebut tahap operasi konkret, yaitu tahap dimana pengetahuan dan konsep seorang anak yang sebelumnya masih samar-samar mulai terbentuk. Pada usia ini imajinasi anak juga akan semakin berkembang, tetapi lebih ke arah yang tetap. Anak sudah mulai bisa menerima pemikiran yang lebih kompleks dan rumit; mereka mulai paham akan peran-peran dan realitas. Untuk media sendiri, media baca, terutama gambar dinilai sebagai media yang paling tepat untuk membantu pemahaman anak. Usia 6 sampai 9 tahun adalah usia awal sekolah, karenanya pemahaman baca dan tulis tentunya masih cukup terbatas. Gambar disini berperan sebagai ilustrasi yang memperjelas maksud pada anak disaat anak tidak bisa menangkap maksud dari narasi atau tulisan pada sebuah buku.

2.3. Teori Ilustrasi

Pada bagian ini akan dijabarkan tentang ilustrasi itu sendiri, mulai dari sisi sejarah, penjelasan tentang ilustrasi itu sendiri dan teknik pembuatannya, hingga manfaat dan fungsinya yang berkenaan dengan target.

2.3.1. Pengertian Ilustrasi dan Sejarah Singkat

Ilustrasi adalah sebuah gambar yang dibuat untuk memperjelas suatu kalimat atau tulisan (Lauer, 2005: 273), karenanya dapat ditarik kesimpulan bahwa sebuah ilustrasi berfungsi untuk mengkomunikasikan pesan dan memperjelas maksud suatu kalimat dengan harapan dapat memperdalam kesan terhadap pembaca. Tidak ada yang tahu pasti kapan ilustrasi pertama kali dibuat, dan ilustrasi diperkirakan hampir sama tuanya dengan tulisan, mengingat huruf pertama kalinya merupakan gambar hieroglyphs dari sekitar tahun 3000 sebelum masehi.

Masa keemasan ilustrasi diperkirakan terjadi pada akhir abad 19, dimana ilustrasi mulai masuk ke dalam sumber hiburan utama bagi masyarakat. Pada masa ini ilustrasi memiliki pengaruh besar bagi publik dalam mempengaruhi selera hingga minat masyarakat. Mulai dari sinilah ilustrasi semakin berkembang, terutama lewat adanya media cetak, hingga akhirnya ilustrasi dapat ditemukan dimana-mana seperti sekarang ini (Zeegen, 2009).

2.3.2. Pengelompokan Ilustrasi

Ada beberapa cara untuk mengelompokkan ilustrasi. Yang paling mudah adalah menurut jenisnya, yaitu ilustrasi tradisional dan digital, juga komersil dan non komersil (Zeegen, 2009). Ilustrasi juga bisa dikelompokkan berdasarkan alat pembuatnya, seperti menurut Martin Salisbury:

- Tradisional:
 - Cat air
 - Cat akrilik
 - Cat minyak
 - Pastel
 - *Black-and-white work*, yaitu karya-karya yang menggunakan alat-alat seperti pensil, pulpen, tinta dan sebagainya.

- Digital:

Dengan menggunakan software seperti Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

2.3.3. Buku Ilustrasi untuk Anak

Menurut Nancy A. Anderson, perkembangan buku ilustrasi anak baru mulai terasa setelah *Alice in Wonderland* di tahun 1865. Cerita Alice yang murni diperuntukkan untuk hiburan yang berlawanan dengan cerita-cerita masa itu yang penuh pesan-pesan dan moral, dan juga ilustrasinya yang pertama kali menggunakan pena dan tinta menjadi titik perkembangan buku ilustrasi anak.

Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa buku-buku anak cenderung simpel, dalam arti menggunakan gambar-gambar yang tidak realistis atau kartun, dengan warna-warna yang banyak. Untuk gaya bahasa cenderung masih simpel dan tidak berbelat-belit, dan menggunakan kalimat yang digunakan sehari-hari.

2.3.4. Manfaat Buku Ilustrasi untuk Anak

Beberapa manfaat buku ilustrasi untuk anak antara lain:

- Memperkuat hubungan antara si anak dengan si pembaca (apabila buku dibacakan oleh orang lain).
- Menghibur anak.
- Menambah minat baca anak, yang nantinya akan berguna dikedepannya.
- Menambah kosa kata dan struktur kata.
- Memperluas imajinasi anak.
- Menambah konsentrasi.
- Mengajarkan anak untuk lebih berempati pada perasaan dan permasalahan orang lain.
- Membantu anak dalam mengatasi masalah-masalahnya.

- Memperluas pengetahuan anak.
- Memancing minat anak untuk hobi atau hal-hal baru.
- Lebih memahami kebudayaan mereka dan juga kebudayaan dari negara. (Anderson, 2005:19-20).

2.3.5. Jenis Buku Ilustrasi untuk Anak

Menurut Ciptanti Putri dalam artikelnya “Memahami Genre Buku Cerita Anak” (2003), buku ilustrasi anak dapat dikelompokkan sebagai berikut, yaitu:

- *Baby books*

Buku untuk anak-anak usia balita yang isinya cenderung sederhana (hanya ilustrasi tanpa kalimat, atau ilustrasi dengan kalimat yang minim). Panjang ceritanya cukup beragam tergantung kebutuhan dan biasanya berputar di antara keseharian anak atau yang bersifat edukatif (pengenalan warna, angka, bentuk dan sebagainya).

- *Picture books*

Buku untuk anak-anak usia 4-8 tahun. Sudah mulai menggunakan banyak kata, tetapi masih di kisaran 1000-1500. Plotnya juga masih sangat sederhana dan bergantung pada ilustrasi untuk menyampaikan maksudnya. Bisa berupa buku fiksi dan non-fiksi.

- *Early picture books*

Sama seperti picture books tapi lebih sederhana. Jumlah kata berkisaran antara 1000.

- *Easy reads*

Buku untuk anak-anak yang baru membaca sendiri (6-8 tahun). Pada jenis ini ilustrasi masih ada, tetapi tidak memegang peranan sepenting pada picture books. Panjang narasi antara 200-2000 kata dan cenderung masih menggunakan kalimat-kalimat sederhana.

- *Transition books*

Bisa juga disebut chapter books tahap awal yang diperuntukkan bagi anak-anak berumur 6-9 tahun. Gaya penulisannya masih simpel, tetapi naskah sudah lebih panjang dan ilustrasi juga dibuat semakin sederhana.

- *Chapter books*

Buku cerita untuk usia 7-10 tahun yang isinya cenderung lebih padat daripada jenis-jenis sebelumnya. Penggunaan kalimatnya mulai kompleks, tetapi paragrafnya masih pendek. Ciri khas dari genre ini adalah akhir yang menggantung di akhir bab, untuk memancing pembaca agar penasaran dan mau terus membaca.

- *Middle grade*

Buku untuk anak usia keemasan membaca, yaitu 8 sampai 12 tahun. Naskahnya sudah lebih panjang, sekitar 100 sampai 150 halaman, dan ceritanya juga sudah mulai kompleks.

- *Young adult*

Genre untuk usia 12 tahun keatas yang terdiri atas 130-200 halaman. Plot ceritanya sudah kompleks, beserta sub plot yang mendukung dan memiliki banyak karakter, meskipun fokus tetap pada karakter utama. Tema yang biasanya diangkat seputar kehidupan remaja.

2.4. Teori Desain

Menurut Yongky Safanayong, desain adalah suatu bentuk disiplin yang tidak hanya berputar pada eksplorasi visual, tetapi juga pada aspek-aspek kultural – sosial, filosofis, teknik dan bisnis. Desain sendiri memiliki banyak macam, mulai dari desain grafis, desain industri, arsitektur, desain produk dan sebagainya. Tujuan utama desain adalah untuk memahami fungsi bentuk dan bagaimana mengolahnya untuk menyampaikan pesan yang diharapkan. Hal ini berkaitan erat dengan fungsi Desain Komunikasi Visual, yaitu:

- *To inform*, dalam arti untuk memberitahu atau menginformasikan sesuatu.
- *To enlighten*, yaitu untuk menjelaskan atau menguraikan sesuatu.
- *To persuade*, dalam arti untuk membujuk atau menarik minat.

- *To protect*, yaitu fungsi khusus untuk desain kemasan.

Desain memiliki komponen-komponen pendukung seperti prinsip desain dan elemen-elemen desain yang akan dibahas lebih lanjut berikut.

2.4.1. Prinsip Desain

Prinsip desain terdiri dari *unity*, *emphasis* atau *vocal point*, *scale* atau *proportion*, *balance*, dan *rhythm* (Lauer, 2005).

Unity, atau bisa juga disebut harmoni, adalah bagaimana setiap komponen-komponen dalam suatu desain bisa saling mendukung sehingga orang bisa melihatnya sebagai satu kesatuan. *Unity* bisa dicapai melalui penggunaan komponen-komponen yang bersifat sama (memiliki warna sama atau bentuk sama) atau komponen-komponen berbeda yang disusun sedemikian rupa untuk membentuk suatu kesatuan.

Emphasis adalah sebuah desain yang memiliki pusat, atau berpusat pada sesuatu. Hal ini bisa diraih dengan peletakan komponen pada pusat media, atau penggunaan komponen yang sama sekali berbeda dengan komponen-komponen pendukung lainnya; dalam arti terlihat kontras apabila dibandingkan yang lain.

Proportion merupakan bagaimana menyusun sebuah desain yang memiliki proporsi yang menarik. Proporsi yang baik tidak harus seimbang, bisa juga cenderung lebih berat ke satu sisi tergantung konteks dan kebutuhan.

Balance atau keseimbangan, dimana sebuah desain harus seimbang, atau malah tidak seimbang. Keseimbangan disini bukan hanya dari jumlah komponen, tetapi juga termasuk pewarnaan dan peletakan.

Rhythm pada dasarnya diambil dari suara dan pendengaran, dimana suatu ritme tertentu bisa enak untuk didengar. Ritme dalam desain tidak hanya berarti musik, tetapi bisa juga diartikan irama atau repetisi, seperti penyusunan bentuk yang diulang-ulang (*pattern*) hingga kita bisa mengerti iramanya.

2.4.2. Elemen Desain

Prinsip desain terdiri dari *line*, *shape/volume*, *texture*, *illusion of space*, *illusion of motion*, *value* dan *color* (Lauer, 2005).

Line atau garis adalah elemen paling dasar. Dengan garis kita bisa membuat banyak hal, mulai dari bentuk hingga rasa. Garis bisa lurus atau bengkok, bisa solid atau terputus-putus, bisa tebal atau tipis, dan itu semua tergantung dari pesan apa yang ingin disampaikan.

Shape/volume adalah sesuatu yang terbentuk dari garis maupun warna yang membuat suatu kesatuan sendiri. Sebuah bentuk bisa berbentuk apa saja – dan bahkan bisa tidak memiliki bentuk sama sekali atau abstrak, dan tidak tergantung pada proporsi.

Texture merupakan bagian luar suatu objek, bisa juga diaplikasikan bagaimana agar orang bisa merasakan suatu karya seni tanpa harus menyentuhnya, seperti misalnya pemilihan warna dan metode pelukisan agar sebuah kain bisa terlihat seperti kain sutera.

Illusion of space adalah bagaimana suatu desain dapat terlihat hidup, dalam arti memiliki kedalaman meskipun dibuat di atas sebuah bidang yang rata, baik melalui ukuran, warna, perspektif atau bahkan *overlapping*.

Illusion of motion, yaitu proses pembentukan desain agar seolah-olah desain tersebut bergerak atau hidup. Bisa dengan cara menampilkan proses per adegan seperti pada komik, pemilihan momen yang tepat, *blurred outlines* hingga pengulangan gambar.

Value secara simpel merupakan perbedaan antara terang dan gelap; bagaimana sebuah desain dapat terlihat berbeda atau hidup hanya dengan mengandalkan sisi bayangan dan sisi cahaya.

Terakhir, *color* atau warna merupakan penerapan penggunaan warna pada desain. Hal ini penting karena warna terbukti memegang peranan besar pada desain. Kesalahan pada pemilihan warna dapat mengakibatkan pesan tidak tersampaikan. Warna sendiri bisa berupa warna solid maupun warna campur, dan masih juga dipengaruhi oleh cahaya.

2.4.3. Tipografi

Berdasarkan *The Information Design Handbook* (O'grady, 2008), tipografi memegang peranan penting bagi suatu desain. Setiap huruf memiliki keunikan masing-masing, karenanya pemilihannya pun harus dilakukan secara hati-hati. Hal paling pertama yang harus dipastikan adalah bagaimana sebuah huruf harus dapat dibaca dengan jelas atau memiliki *readibilitas* yang tinggi, lalu berangkat dari itu adalah kenampakan huruf, baik ukuran, bentuk hingga *spacing*.

Jenis-jenis *spacing*:

- *Leading*, yaitu jarak antara satu baris dengan baris dibawahnya.
- *Letter spacing*, yaitu jarak antar huruf. Terbagi lagi atas *kerning* dan *tracking*.
- *Alignment* atau penyusunan paragraph (rata kanan, rata kiri, rata, atau di tengah-tengah).

Huruf sendiri secara umum dibedakan menjadi dua berdasarkan familinya, yaitu serif dan san serif. Serif yaitu huruf-huruf yang memiliki ekor dan bersifat lebih tradisional dan San Serif yang tidak dan bersifat lebih modern.

UMMN