



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Psikologi Anak

Untuk memahami dan mempelajari pikiran serta perilaku mereka, perlu dikaji perkembangan anak-anak (Cullen, 2011). Menurut Hurlock (1980), terdapat sepuluh tahap dalam rentang kehidupan:

1. Periode pranatal (masa konsepsi - kelahiran)
2. Bayi (kelahiran - akhir minggu ke-2)
3. Masa bayi (akhir minggu ke-2 - akhir tahun ke-2)
4. Awal masa kanak-kanak (2 - 6 tahun)
5. Akhir masa kanak-kanak (6 - 10 atau 12 tahun)
6. Masa puber (10 atau 12 - 13 atau 14 tahun)
7. Masa remaja (13 atau 14 - 18 tahun)
8. Awal masa dewasa (18 - 40 tahun)
9. Usia pertengahan (40 - 60 tahun)
10. Masa tua (60 tahun – meninggal)

Mayoritas masyarakat memulai pendidikan formal pada usia 6 atau 7 tahun. Berdasarkan peninjauan Piaget terhadap pencapaian intelektual anak, usia tersebut merupakan masa di mana anak menjauh dari ilusi persepsi dan memperoleh fungsi kognitif yang memungkinkan mereka untuk memahami

aritmatika, berpikir tentang bahasa dan sifat-sifatnya, mengklasifikasikan binatang, manusia, obyek, peristiwa, dan memahami hubungan antara huruf besar dan kecil, tulisan dan huruf cetak, serta kata-kata dan kalimat (Shaffer & Kipp, 2010).

Hurlock (1980) menyatakan bahwa akhir masa kanak-kanak merupakan periode yang dikenal sebagai masa sekolah. Pada masa ini, terdapat peningkatan pesat dalam pengertian dan ketepatan konsep karena meningkatnya intelegensi dan kesempatan belajar. Menurut para pendidik, pada akhir masa kanak-kanak, anak diharapkan memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang dianggap penting untuk keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa. Para pendidik melabelkan masa ini sebagai periode kritis dalam dorongan berprestasi, di mana anak membentuk kebiasaan untuk mencapai sukses, tidak sukses, atau sangat sukses, yang cenderung menetap sampai dewasa.

Pengembangan minat juga sangat mempengaruhi perilaku masa kanak-kanak hingga periode sesudahnya. Ada atau tidaknya minat anak terhadap berbagai pekerjaan dipengaruhi oleh pandangan mereka terhadap pekerjaan-pekerjaan tersebut. Hal ini merupakan kesimpulan dari penelitian Nuckols dan Banducci. Penelitian ini berkaitan dengan pengetahuan dan pandangan anak tentang bermacam-macam pekerjaan berdasarkan pengetahuan mereka.

Hurlock melanjutkan bahwa terdapat empat hal yang dikemukakan tentang bagaimana minat yang dibentuk pada masa kanak-kanak kedua dapat mempengaruhi anak. Pertama, minat mempengaruhi bentuk dan intensitas cita-

cita. Kedua, minat berfungsi sebagai tenaga pendorong yang kuat. Ketiga, jenis dan intensitas minat selalu mempengaruhi prestasi. Keempat, minat yang terbentuk saat masa kanak-kanak dan menimbulkan kepuasan sering menjadi minat seumur hidup.

Pekerjaan masa depan merupakan salah satu minat yang umum pada masa kanak-kanak kedua. Pekerjaan-pekerjaan yang dianggap sangat mempesonakan, mengasyikkan, bergengsi, melibatkan kegiatan-kegiatan, atau seragam, yang bagi anak terasa penting merupakan kisaran awal minat mereka terhadap pekerjaan masa depan. Namun, anak masih belum mempertimbangkan kemampuan untuk melakukan pekerjaan tersebut. Mereka memilih pekerjaan berdasarkan pada apa yang dianggap penting saat itu. Sebagai contoh, karakter Sally Brown dalam buku komik “Peanuts” memutuskan untuk menjadi perawat saat sudah dewasa dengan alasan karena ia menyukai sepatu putih.

2.2. Ilustrasi

Kusmiati R. (1999) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan gambaran pesan yang berfungsi untuk membantu menyampaikan informasi dengan tepat, cepat, dan tegas, sehingga pesan menjadi lebih berkesan karena pembaca dapat mengingat gambar lebih mudah dibanding kata-kata. Ilustrasi merupakan penarik perhatian yang paling efektif, dan akan lebih efektif lagi jika ilustrasi yang dibuat mampu menyampaikan pesan yang ingin disampaikan.

Ilustrasi dapat diciptakan menggunakan berbagai medium, bisa dari hasil kombinasi gambar, lukisan, karya grafis, kolase, fotografi; berbentuk dua maupun tiga dimensi, analog maupun digital atau gabungan keduanya. Berdampingan dengan bahasa, gambar telah memainkan peran penting dalam berkomunikasi antar manusia. Sebelum adanya perkembangan tulisan, gambar merupakan satu-satunya cara untuk merekam cerita dan kisah. Ilustrasi muncul untuk membantu kita memahami dunia kita, memungkinkan kita untuk merekam, menjelaskan, dan mengomunikasikan seluk beluk kehidupan (Zeegen, 2009). Dalam bidang editorial dan penerbitan, ilustrasi dapat digunakan antara lain pada:

- Koran

Editorial sering dianggap sebagai titik awal untuk karir di bidang ilustrasi. Bisa dikatakan bahwa koran adalah arena yang paling terlihat, di mana ilustrator mengubah konsep menjadi karya, mencetak, dan tampil pada kios koran dalam waktu 24 jam. Ilustrasi pada koran bertujuan untuk tampil berdampingan dengan cerita atau berita dan memberikan kontras di antara gambar fotografi yang mendominasi koran masa kini. Fotografi lebih terlihat faktual, namun ilustrasi menawarkan opini dan sudut pandang untuk mendukung apa yang ingin dikemukakan oleh koran tersebut maupun jurnalisnya.

- Majalah

Majalah tahan lebih lama dibandingkan koran yang keesokan harinya sudah dibuang. Begitu banyak majalah yang diproduksi saat ini lebih dari masa-masa sebelumnya, yang bahasannya pun semakin bervariasi.

Ilustrator pada majalah menginterpretasikan secara visual apa yang sedang dibahas pada majalah, mulai dari horoskop, resep, peta ilustrasi, hingga teori ilmiah, gagasan filosofis, dan ideologi politik.

- Sampul buku

Terdapat tiga faktor saat seseorang akan membeli suatu buku, yaitu kalimat pembuka buku, kutipan ulasan dari pihak-pihak terpilih, dan kesan yang diberikan oleh sampul buku. Rancangan sampul buku berperan untuk menghidupkan isi buku, menyampaikan pokok bahasan dan gaya dalam bentuk visual, dan menciptakan karakter yang dapat dikenal oleh pembacanya.

- Buku anak

Buku anak yang ada pada toko-toko buku memiliki gaya dan topik bahasan yang sangat luas, dan genre untuk segala rentang usia, mulai dari buku interaktif pembelajaran awal berisi bentuk dan warna dengan teks sederhana, hingga buku bergambar dan *pop-up*. Pengembangan teks dan gambar untuk karakter dan jalan cerita biasanya merupakan proses inklusif dan kolaboratif antara ilustrator dan penulisnya.

2.2.1. Ilustrator

Menurut Zeegen (2009), seorang ilustrator tidak hanya bertugas untuk menyampaikan, membujuk, memberitahu, mendidik, dan menghibur, tetapi juga mencapainya dengan kejelasan, visi, gaya, dan biasanya dari sudut pandang pribadi. Ilustrator yang berhasil adalah mereka yang mengombinasikan keterampilan teknik dengan imajinasi dan semangat intelektualnya. Ilustrator

masa kini harus memiliki motivasi diri, ambisius, fleksibel, dan menjadi seorang visual komunikator yang inovatif.

Dengan perkembangan ranah media masa kini, banyak ilustrator yang memilih suatu perantara atau media ekspresi mereka. Menggambar, salah satu aspek penting dari ilustrasi, telah menjadi hanya salah satu komponen dari keterampilan ilustrator yang juga menggunakan fotografi digital, kolase, huruf lukis-tangan, stensil, pattern, dan ornamen. Fleksibilitas metode kerja, gaya, dan pendekatan yang telah melekat ini membuat ilustrator tak dapat diklasifikasikan secara formal.

2.2.2. Sejarah Ilustrasi

Dapat dikatakan bahwa lukisan goa Eropa dan seni batu Aborigin Australia berumur 40.000 hingga 60.000 tahun, hieroglyphs Mesir sejak 3.000 SM, lukisan mural Pompeii dari abad pertama masehi, *illuminated manuscript* abad ke-14, lukisan fresko Italia, dan *golden age* selama abad ke-15, dianggap sebagai bagian dari sejarah ilustrasi (Zeegen, 2009). Sebelum adanya seni moderen, seniman menciptakan lukisan dengan tujuan untuk bercerita atau mengomunikasikan suatu pesan. Selama hampir tujuh abad, seniman bertugas untuk menciptakan gambar yang menjelaskan teks-teks religius, legenda, mitos, serta peristiwa bersejarah, baik lokal maupun nasional. Seniman bekerja berdasarkan format yang spesifik dan konteks yang sudah digariskan, menciptakan berbagai gambar untuk mendampingi bentuk huruf dan teks. Hal ini tidak berbeda jauh dari peran ilustrator saat ini.

Pergerakan terbesar bagi seniman saat itu bersangkutan dengan perubahan pada orang-orang yang menugaskan mereka. Dengan lahirnya industri penerbitan pada abad ke-19, para penerbit menggantikan para penyokong tradisional seni, yaitu gereja sebagai pemberi tugas bagi seniman. Publikasi menjadi sebuah ajang berpengaruh untuk menampilkan karya mereka, dan ilustrasi, sebuah produk dari revolusi industri, menjadi area perhatian utama bagi seniman.

Era keemasan dari ilustrasi muncul. Pada akhir abad ke-19, publikasi dan ilustrasi yang terdapat di dalamnya menjadi sumber hiburan utama bagi masyarakat pada umumnya, dan berlanjut hingga satu dekade pertama dari abad ke-20. Ilustrator menjadi komentator budaya dan memberikan dampak besar pada pemahaman publik terhadap peristiwa nasional dan internasional.

Penyebaran koran dan majalah juga diiringi dengan peningkatan iklan cetak, dan ini memerlukan keahlian dari ilustrator. Dari majalah dan koran, hingga poster ilustrasi pertama, dan dari ilustrasi buku dan sampul, hingga sampul piringan hitam, ilustrasi telah menjadi jantung dari gambar grafis. Gambar ilustrasi menangkap imajinasi, menghubungkan momen dalam sejarah personal pengamatnya dengan masa kini. Ilustrasi telah mengambil bagian dalam mendefinisikan secara visual setiap dekade sejak permulaannya. Sejarahnya telah melahirkan gambar-gambar ikonik, menghidupkan momen, peristiwa, musik, dan literatur. Menurut The National Museum of American Illustration (dalam Zeegen, 2009), ilustrasi merupakan bentuk seni yang penting dan abadi.

2.3. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab.

Menurut Rustan (2009), buku berfungsi untuk “menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain.” Informasi yang banyak dapat ditampung oleh buku dengan jumlah halaman tertentu. Buku sudah sangat umum digunakan sebagai media informasi dan terdiri dari berbagai jenis, mulai dari buku cerita, komik, novel, kamus, ensiklopedi, majalah, profil perusahaan, katalog produk, dan sebagainya. Dalam mendesain buku, hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain adalah “desain cover, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lain-lain.”

2.3.1. Buku Anak

Sejarah ilustrasi dan sejarah buku saling berhubungan. Selama 400 tahun sebelum adanya fotografi, ilustrasi menjadi satu-satunya bentuk yang dapat digunakan sebagai gambar cetak. Kebanyakan orang diperkenalkan pada ilustrasi melalui buku anak. Masyarakat tetap dapat mengingat cerita-cerita, karakter, dan ilustrasi adegan dalam buku favorit mereka yang telah dibaca bertahun-tahun sebelumnya. Ilustrasi merupakan bagian kreatif besar dari buku anak dan memegang peranan unik dalam merepresentasikan secara visual karakter yang paling dicintai dan diingat dari masa kecil kita (Zeegen, 2009).

2.3.1.1. Genre Buku Anak

Secara umum, ilustrasi dalam buku cerita (bergambar) anak berperan penting dalam keseluruhan alur cerita (Putri, 2003). Sebelum memilih atau menciptakan buku untuk anak, perlu dipahami terlebih dahulu genre-genre buku cerita anak, sehingga nantinya buku tersebut dapat memberikan dampak positif bagi minat baca anak. Genre buku cerita bergambar dapat dibagi menjadi:

- *Baby books* (bayi dan *batita*)

Materi genre buku ini mayoritas berisi pantun dan nyanyian sederhana, permainan menggunakan jari, atau ilustrasi cerita tanpa kata-kata yang mengajak orang tua dan anak untuk berimajinasi. Untuk *batita* (bawah tiga tahun), buku biasanya terdiri dari 300 kata atau kurang, berbentuk *board books* (buku dengan kertas yang sangat tebal), *pop-ups* (buku dengan halaman berbentuk tiga dimensi), *lift-the-flaps* atau buku-buku khusus (misalnya buku yang dapat bersuara, berformat unik, atau bertekstur tertentu). Buku umumnya berisi cerita sederhana seperti keseharian anak, atau edukasi tentang pengenalan warna, angka, bentuk, dan sebagainya.

- *Picture books* (4-8 tahun)

Genre buku ini naskahnya rata-rata 1000 kata, dan bisa mencapai 1500 kata dengan plot sederhana dan karakter utama yang menjadi pusat perhatian dan menyentuh emosi dan pola pikir anak. Cerita disampaikan dengan ilustrasi dan teks yang memainkan peran yang sama besar. Topik yang dibicarakan dan gaya penulisannya sudah luas dan beragam.

- *Early picture books* (4-8 tahun)

Hampir sama seperti *picture books* yang memiliki cerita sederhana berisi sekitar 1000 kata, namun genre buku ini lebih ditujukan untuk batas akhir usia 4 hingga 8 tahun. Banyak buku *early picture books* yang dicetak ulang menggunakan format *board book* untuk memperluas jangkauan pembacanya.

- *Easy readers* (6-8 tahun)

Pada usia 6-8 tahun, anak biasanya baru mulai membaca sendiri. Setiap halamannya masih berisi ilustrasi berwarna, tetapi dengan format trim per halaman yang lebih kecil dan cerita dibagi menjadi bab-bab pendek. Teksnya terdiri dari 200 hingga 1500 kata menggunakan kalimat-kalimat sederhana, biasanya 2-5 kalimat per halaman. Penyampaian cerita dalam bentuk aksi dan percakapan interaktif.

- *Transition books* (6-9 tahun)

Genre buku ini merupakan jembatan penghubung antara *easy readers* dan *chapter books*. Gaya penulisan pada *transition books* sama seperti *easy readers*, namun naskahnya lebih panjang, ukuran trim per halaman lebih kecil, dan dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih pada beberapa halaman.

- *Chapter books* (7-10 tahun)

Kalimat-kalimat pada genre buku ini mulai sedikit kompleks dengan paragraf-paragraf pendek berisi 2-4 kalimat. Ceritanya lebih padat dibandingkan dengan genre *transition books*, namun tetap menggunakan banyak aksi petualangan.

- *Middle grade* (8-12 tahun)

Naskah genre buku ini lebih panjang, cerita mulai kompleks dengan menampilkan banyak karakter tambahan, dan tema-tema yang cukup modern. Cerita yang dibahas beragam, baik fiksi seperti petualangan fantasi maupun non-fiksi seperti biografi atau iptek. Anak pada usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita, sehingga beberapa buku seri petualangan dapat berhasil membuat hingga 20 atau lebih buku menggunakan tokoh yang sama.

- *Young adult* (12 tahun ke atas)
Plot cerita dalam genre buku ini bisa sangat kompleks dengan banyak karakter utama, walaupun tetap memfokuskan pada satu karakter. Tema yang diangkat biasanya yang berhubungan dengan kehidupan remaja saat ini.

2.3.1.2. Tahap Minat Baca Anak

Menurut Charlotte Buhler (dalam Muktiono, 2003), perkembangan kesastraan anak dapat digolongkan menjadi lima fase usia:

- Usia fantasi (2-4 tahun)
- Usia dongeng (4-8 tahun)
- Usia petualangan (8-11 atau 12 tahun)
- Usia kepahlawanan (12-15 tahun)
- Usia liris dan romantis (15-20 tahun)

Akbar-Hawadi (2001) mengemukakan bahwa buku memberikan wadah bagi anak untuk mempelajari banyak tentang perkembangan diri mereka dan

merupakan sumber identifikasi bagi anak. Melalui buku, anak memperoleh nilai-nilai yang belum diajarkan oleh orang tua. Akbar-Hawadi juga menuliskan tahap-tahap dalam perkembangan minat baca pada anak yang diuraikan oleh Yaumil Achir, yaitu:

- **Usia 1-3 tahun**

Buku yang digunakan pada usia ini sebaiknya terbuat dari plastik atau bahan kain yang kuat, tidak mudah rusak, dan dapat dicuci, karena anak cenderung merobek kertas. Untuk isi bacaan, disarankan setiap halamannya hanya mengandung satu macam benda dan namanya dengan format besar dan warna yang cerah.

- **Usia 3-5 tahun**

Isi bacaan pada buku sudah bisa terdiri dari gagasan beberapa kata (kalimat), tetap dengan ilustrasi gambar yang menarik, warna ceria, dan format besar. Kosakata anak diperbanyak melalui buku tersebut. Ukuran buku dianjurkan kurang lebih 21,0 x 29,7 cm.

- **Usia 5-7 tahun**

Pada usia ini, fokus perkembangan berada pada dunia akademis dan intelektual. Hal yang menonjol pada periode ini adalah “banyaknya kata-kata, gagasan-gagasan, konsep-konsep yang merupakan representasi dari hal-hal yang telah dialami dan disimpan secara mental, baik melalui pengalaman atau yang diterima secara tidak langsung.” Isi bacaan bisa dalam bentuk cerita yang matang dengan ukuran buku 17,6 x 25,0 cm.

- **Usia 7-9 tahun**

Anak sedang menggemari cerita-cerita yang merangsang imajinasi dan yang berkesan action. Buku yang cocok pada usia ini adalah yang selaras dengan bagaimana sekolah melihat sesuatu itu penting, sehingga isi buku bisa berupa sesuatu yang membantu pelajaran di sekolah. Format buku 17,6 x 25,0 cm dengan huruf tidak terlalu kecil dan jarak antar huruf tidak terlalu dekat.

2.4. Elemen dan Prinsip Desain

Kusmiati R. (1999) mengemukakan bahwa “desain komunikasi visual tidak akan ada artinya bila hanya mementingkan unsur fungsi semata tanpa memperhatikan unsur-unsur keindahan yang menjadikan desain menjadi lebih menarik dan berkesan.” Seorang desainer perlu memahami pentingnya elemen dan prinsip desain untuk menentukan keindahan dari suatu desain, sehingga dapat menghasilkan karya yang memenuhi persyaratan estetika.

Keindahan desain komunikasi visual mengandung unsur-unsur estetika yang antara lain terdiri dari garis, bentuk, warna, ruang, tekstur, keseimbangan, keserasian, proporsi, skala, dan irama. Sifat-sifat tiap elemen desain tersebut perlu dipelajari sehingga dapat memudahkan pemahaman dan pengaplikasiannya, dan banyak kaitannya saat menyusun *layout*.

2.4.1. Garis

Garis secara umum terdiri dari unsur-unsur titik yang juga dapat mendukung keindahan. Bentuk garis bisa bersifat lurus, lengkung, dan bersudut; mempunyai arah seperti horizontal, vertikal, dan diagonal; mempunyai dimensi seperti tebal, tipis, panjang, dan pendek. Garis bisa berbeda dalam tekanan, ketebalan, maupun letak, yang masing-masing memiliki bentuk dan karakter sendiri-sendiri. Garis dalam desain komunikasi visual dapat berfungsi sebagai pemberi aksen, pembatas, dan kolom (Kusmiati R., 1999).

2.4.2. Bentuk

Bentuk adalah suatu tubuh yang tersusun dari garis-garis. Susunan garis-garis tersebut dapat menjelaskan suatu bentuk, misalnya susunan garis vertikal dan horizontal yang sama panjang dapat membentuk bujur sangkar. Bentuk-bentuk tersebut merupakan bagian dari dasar yang digunakan untuk mendesain, dan kombinasi antara bentuk yang satu dengan bentuk lainnya dapat menciptakan suatu karya desain (Kusmiati R., 1999).

2.4.3. Warna

Menurut Morioka dan Stone (2006), warna melampaui sekadar fenomena visual, yang digunakan hanya sebagai renungan dekoratif. Warna merupakan bahasa emosional yang unik dan alat simbolik bagi para desainer, sehingga patut dimanfaatkan hingga tingkat tertinggi.

Untuk menciptakan kombinasi warna yang harmonis, perlu suatu prinsip panduan yang dapat membantu para desainer untuk memahami interaksi warna, memilih dan mengombinasikan warna, serta membangun palet yang menarik dan

efektif. Salah satu alat terbaik untuk memvisualisasikan hubungan antar warna adalah lingkaran warna. Lingkaran warna ini awalnya dikembangkan oleh Sir Isaac Newton. Dalam lingkaran warna, terdapat warna primer, warna sekunder, dan warna tersier.



Gambar 2.1. Lingkaran Warna
(Morioka dan Stone, 2006)

- Warna Primer

Warna yang termasuk dalam warna primer adalah biru, merah, dan kuning.

- Warna Sekunder

Warna yang terbuat dari pencampuran dua warna primer, yaitu ungu (biru dan merah), oranye (merah dan kuning), dan hijau (biru dan kuning).

- Warna Tersier

Warna yang terbuat dari pencampuran warna primer dengan warna sekunder yang bersebelahan. Hasilnya menjadi merah oranye, oranye kuning, kuning hijau, hijau biru, biru ungu, dan ungu merah.

Mata dan otak manusia mengalami warna secara fisik, mental, dan emosional sehingga warna-warna tersebut memiliki arti. Arti warna-warna tersebut dapat digunakan sebagai panduan sebelum memulai suatu proyek desain.

Berikut arti dari warna-warna tersebut:

- Merah

Warna ini menimbulkan kesan gairah, cinta, energi, entusiasme, kegembiraan, panas, kekuatan. Merah merupakan warna yang secara visual paling dominan, menunjukkan kecepatan dan aksi, menstimulasi detak jantung, nafas, dan napsu makan.

- Kuning

Warna ini menimbulkan kesan kecerdasan, kebijaksanaan, optimisme, cahaya, keriangn, idealisme. Warna ini diasosiasikan dengan sinar matahari, merupakan warna yang pertama kali diperhatikan oleh mata manusia, lebih terang dari warna putih, mempercepat proses metabolisme, dan warna kuning pucat dapat meningkatkan konsentrasi.

- Biru

Warna ini menimbulkan kesan pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulin, perenungan, loyalitas, keadilan, kecerdasan. Warna ini membuat pengamatnya merasa tenang dan relaks, namun menghambat rasa lapar karena makanan berwarna biru jarang ada di alam. Dikatakan bahwa orang lebih produktif di dalam ruangan berwarna biru.

- Hijau

Warna ini menimbulkan kesan kesuburan, uang, pertumbuhan, kesembuhan, kesuksesan, alam, keserasian, kejujuran, kemudaan. Hijau merupakan warna yang mudah disukai oleh mata, menenangkan dan menyegarkan. Warna ini juga memiliki arti “go” atau “jalan”.

- Ungu

Warna ini menimbulkan kesan kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, inspirasi, peringkat, kekayaan, kaum bangsawan, mistis, spiritual. Warna ungu memiliki kualitas feminin dan romantis. Dikatakan bahwa warna ini meningkatkan daya imajinasi sehingga banyak digunakan untuk mendekorasi kamar anak.

- Oranye

Warna ini menimbulkan kesan kreativitas, kekuatan, energi, keunikan, semangat, stimulasi, keramahan, kesehatan, imajinasi, aktivitas. Warna ini merupakan perangsang napsu makan. Warna oranye dalam ruangan memperlihatkan keramahan dan kesenangan, membuat orang yang berada di dalamnya berpikir dan berbicara. Pemburu dan pekerja jalan raya sering mengenakan warna ini karena dapat meningkatkan visibilitas.

- Hitam

Warna ini menimbulkan kesan kekuasaan, kewenangan, bobot, kecanggihan, elegan, formalitas, keseriusan, kehormatan, kesunyian, misteri, gaya. Hitam membuat warna lain terlihat lebih cerah. Dalam terapi warna, hitam seharusnya mendorong kepercayaan diri dan kekuatan.

- Putih

Warna ini menimbulkan kesan kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kebajikan, kemurnian, keringanan, kelembutan, kesucian, kesederhanaan, kebenaran. Putih adalah warna yang memiliki keseimbangan sempurna. Warna ini diasosiasikan dengan para malaikat dan dewa.

- Abu-abu

Warna ini menimbulkan kesan keseimbangan, keamanan, keandalan, kesantunan, klasisisme, kematangan, kecerdasan, kebijaksanaan. Abu-abu diasosiasikan dengan kenetralan, keseimbangan antara hitam dan putih. Warna ini jarang menimbulkan emosi yang kuat.

2.4.4. Ruang

Melalui apa yang kita lihat, persepsi mengenai kedalaman seperti jauh dan dekat, tinggi dan rendah, menghasilkan ruang (Kusmiati R., 1999). Ruang yang tidak terlihat bisa menjadi nyata dengan adanya benda-benda dan permukaan yang membatasi dan menegaskan. Misalnya, sebuah patung dalam ruang diberi bantuan cahaya sehingga menonjolkan bentuk tiga dimensinya melalui bayangan-bayangan yang dihasilkan. “Hubungan antar ruang merupakan bagian dari perencanaan desain, apakah itu berupa jarak antar huruf atau huruf dengan gambar yang terletak pada sebidang kertas. Ruang sebagai latar belakang dari suatu objek juga perlu diolah, umpamanya dengan memberi warna, tekstur, dan lain-lain.”

2.4.5. Tekstur

Kusmiati melanjutkan bahwa tekstur meliputi semua jenis permukaan bahan atau benda, dengan sifat dan kualitas fisik seperti kasar atau mengkilap, yang dapat

digunakan untuk suatu desain secara kontras, serasi, atau pengulangan. Tekstur tidak hanya berkaitan dengan indra peraba, namun juga indra penglihatan, sehingga cahaya dan bayangan atau ilusi optis dapat memperjelas tekstur.

2.4.6. Keseimbangan

Prinsip keseimbangan merupakan prinsip utama yang menghasilkan kesan keteraturan. Terdapat satu titik atau sumbu khayal yang berguna untuk menentukan susunan letak objek atau massa sehingga sesuai dengan prinsip keseimbangan. Keseimbangan simetris terkesan resmi atau formal, sedangkan keseimbangan asimetris tampak lebih dinamis (Kusmiati R., 1999).

2.4.7. Keserasian

“Keserasian adalah suatu usaha menyusun berbagai macam bentuk, bangun, warna, tekstur, dan elemen-elemen lain yang disusun secara seimbang dalam suatu susunan komposisi yang utuh agar nikmat untuk dipandang.” (Kusmiati R., 1999). Prinsip ini dapat dilakukan dengan mengombinasikan elemen dengan sifat yang sama, misalnya skala dan bentuk yang sama, atau penggunaan warna yang sama. Selain itu, dapat juga dilakukan dengan kesamaan arah. Misalnya, garis horizontal, vertikal, diagonal, maupun lengkung. Namun, keserasian untuk menghasilkan kesatuan penampilan tersebut juga memerlukan variasi sehingga tidak berkesan monoton dan membosankan.

2.4.8. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara satu bagian dari suatu objek atau komposisi terhadap bagian lain atau keseluruhan objek atau komposisi. Unsur proporsi sering dikaitkan dengan ukuran objek lain dan tidak berdiri sendiri. Sebagai contoh, ukuran huruf yang serasi untuk brosur, atau tampak tidak sesuai atau kurang proporsional untuk poster (Kusmiati R., 1999).

2.4.9. Skala

“Skala adalah ukuran relatif dari suatu objek, jika dibandingkan terhadap objek atau elemen lain yang telah diketahui ukurannya.” (Kusmiati R., 1999). Misalnya, ukuran badan manusia yang digunakan sebagai skala, sehingga ukuran tersebut dapat digunakan untuk memperkirakan objek ruang dengan ukuran dari bagian badan manusia.

2.4.10. Irama

Pengulangan-pengulangan secara teratur dan diberi tekanan atau aksentuasi menghasilkan dasar dan ciri khas dari suatu irama (Kusmiati R., 1999). Irama berfungsi untuk menciptakan suatu kesan gerak yang mengarahkan perhatian dari satu ke tempat ke tempat lainnya. Komposisi irama yang paling sederhana adalah pengulangan objek yang sama, sedangkan yang lebih kompleks dibuat dengan perubahan jarak, aksentuasi, dan mengurangi atau menambah ukuran elemen-elemen secara bertahap. Gradasi juga merupakan jenis irama yang penting di mana ukuran, warna, atau nilai dari elemen-elemen desain diubah secara bertahap bersamaan dengan pengulangan yang terjadi.

2.5. Teori Tata Letak (Layout)

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* merupakan suatu susunan elemen-elemen desain yang berkaitan dengan ruang yang elemen-elemen tersebut tempati dan sesuai dengan keseluruhan skema estetika. *Layout* dapat juga disebut sebagai pengelolaan bentuk dan ruang. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menampilkan elemen-elemen visual dan teks yang ingin dikomunikasikan dengan suatu cara yang membuat para pembacanya dapat menerima pesan yang ingin disampaikan dengan usaha seminimal mungkin.

Dengan *layout* yang baik, pembaca dapat menerima informasi yang kompleks secara terarah, baik pada media cetak maupun elektronik. *Layout* mengacu pada pertimbangan kegunaan dan estetika, misalnya di mana dan bagaimana suatu konten akan dilihat. Tidak ada aturan utama untuk menciptakan *layout*, dengan pengecualian bahwa konten harus diutamakan.

2.6. Tipografi

Istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Namun, makna tipografi secara tradisional tersebut semakin meluas karena dipengaruhi oleh pesatnya perkembangan teknologi digital. Kini, segala disiplin yang berkaitan dengan huruf merupakan makna dari tipografi (Rustan, 2011).

Landa, Gonnella, dan Brower (2007) menjelaskan bahwa terdapat dua klasifikasi utama dari *typeface*, yaitu *display type* dan *text type*. *Display type*

paling sering digunakan sebagai *heading* dan berfungsi untuk menarik perhatian, sedangkan *text type* atau yang biasa disebut *body copy* digunakan pada badan teks dan berfungsi untuk dibaca dengan seksama. Klasifikasi lainnya dari *typeface* adalah *serif*, *sans serif*, dan *script*.

- *Serif*

Jenis huruf *serif* berasal dari masa Romawi, saat kata-kata diukir pada batu. Alat yang pada masa itu digunakan untuk mengukir huruf menciptakan suatu bentuk pada ujung-ujungnya yang kemudian dikenal sebagai *serif*. Tipe huruf *serif* sering digunakan untuk memberikan kesan elegan dan canggih.

- *Sans serif*

Jenis huruf *sans serif* pertama kali muncul pada pertengahan abad ke-19, dan diciptakan dengan memotong *serif* pada *typeface* yang sudah ada. Jenis huruf ini awalnya dikenal sebagai “*grotesque*”, yang merupakan reaksi dari para pembacanya yang sudah terbiasa dengan *typeface* klasik. Pada awal abad ke-20, *sans serif* disempurnakan menjadi lebih ramping dan efisien yang kemudian dikenal sebagai *modern*. Jenis huruf *sans serif* memberikan kesan geometris dan kerapian.

- *Script*

Jenis huruf *script* awalnya dirancang untuk mengikuti gaya tulis tangan. Saat jenis huruf ini pertama kali dirancang, keahlian menulis indah merupakan norma, dan mereka mencerminkan keindahan bentuk yang ada

pada saat itu. *Typeface script* biasanya digunakan untuk menampilkan kesan elegan, misalnya untuk undangan pernikahan.

