



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. Kekeliruan orangtua dalam mengasuh dan mendidik

Kekeliruan berasal dari kata dasar keliru, menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia oleh Indrawan Ws. (n.d.) keliru artinya tidak benar, salah. Kekeliruan orangtua dalam mendidik dan mengasuh, berarti kesalahan yang dilakukan orangtua terhadap anaknya selama proses mendidik dan mengasuh anak. Kekeliruan-kekeliruan tersebut dapat mempengaruhi perkembangan dan karakter anak. Hal tersebut dikarenakan peranan orangtua dalam mendidik dan mengasuh anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak.

2.1.1. Macam-macam kekeliruan

Berikut merupakan macam-macam kekeliruan yang dilakukan orangtua saat mendidik dan mengasuh anak:

1. Kekerasan

Menurut Huraerah (2012), *abuse* adalah kata yang biasa diartikan sebagai kekerasan, penganiayaan, penyiksaan dan perlakuan salah. Dalam buku *The Social Work Dictionary*, Barker (seperti dikutip dalam Huraerah, 2012, hlm.44), kekerasan merupakan perilaku yang tidak layak karena mengakibatkan beragam dampak negatif baik secara fisik, psikis dan finansial. Huraerah (2012), Suharton mengelompokkan *child abuse* menjadi empat jenis, yaitu:

a. *Physical abuse*

Kekerasan secara fisik terhadap anak, baik menggunakan alat maupun tidak, yang dapat melukai fisik anak bahkan kematian. Orangtua melakukan kekerasan fisik, biasanya karena perilaku anak yang rewel, menangis, meminta sesuatu, dan memecahkan suatu barang.

b. *Psychological abuse*

Kekerasan secara psikis dengan mengucapkan kata kasar atau kotor kepada anak, atau memperlihatkan gambar pornografi pada anak. Dampaknya, anak akan menarik diri, pemalu, mudah menangis, takut bergaul.

c. *Sexual abuse*

Kekerasan seksual dapat berupa pra-kontak seksual dan kontak seksual anak, dengan orang dewasa. Pra-kontak seksual seperti (kata-kata, sentuhan, gambar visual) sedangkan kontak seksual secara langsung, seperti (*incest*, pemerkosaan, eksploitasi seksual)

d. *Social abuse*

Kekerasan anak secara social seperti, penelantaran anak dan eksploitasi anak.

Sedangkan, Terry E. Lawson (seperti dikutip dalam Huraerah, 2007), menambahkan dua macam *child abuse*, yaitu *emotional abuse*, dan *verbal abuse*,

a. *Emotional abuse*

Emotional abuse merupakan kekerasan berupa penelantaran anak. Orangtua yang tidak memperhatikan keperluan anak termasuk melakukan kekerasan emosional. Jika terus menerus dilakukan, anak akan mengingat semua kekerasan tersebut.

b. *Verbal abuse*

Verbal abuse merupakan kekerasan yang dilakukan dengan kata-kata kasar seperti “kamu bodoh” atau “kamu cerewet”. Kekerasan verbal menggunakan kata-kata yang cenderung melecehkan anak. Lestari (2016) menambahkan bahwa *verbal abuse* merupakan ucapan bersifat menghina, membentak, memaki dan menakuti anak dengan kata-kata yang tidak baik (hlm.17). Banyak dampak yang ditimbulkan dari *verbal abuse*, yaitu : anak jadi tidak peka terhadap perasaan orang lain, mengganggu perkembangan, agresif, gangguan emosi, hubungan social tidak baik, kepribadian *sociopath* atau *antisocialpersonality disorder*, lingkaran setan dalam keluarga, rendahnya motivasi belajar, dan bunuh diri (hlm. 18-20).

2. Labelling

Penggunaan kata-kata sebagai panggilan atau istilah terhadap anak yang mewakili diri anak tersebut. Misalnya: memanggil anak “gendut” karena anaknya bertubuh gemuk.

3. Pola asuh

Pola asuh merupakan gaya pengasuhan yang diterapkan orangtua ke anaknya. Berbeda dengan pengasuhan yang merupakan proses menjaga dan merawat

anak agar anak tidak terkena bahaya (Lestari, 2016, hlm. 75-76). Lestari (2016) membagi jenis pola asuh menjadi empat jenis, yaitu: pola asuh demokratis, pola asuh otoriter, pola asuh permisif, dan pola asuh situasional (hlm. 76-77).

4. Pengasuhan Alternatif

Menyerahkan anak kepada pihak ketiga sehingga orangtua kurang berperan dalam mendidik dan mengasuh anak. Seperti menyerahkan anak pada *babysitter* atau kakek dan nenek sementara orangtua sibuk dengan kegiatannya.

2.1.2. Penyebab Kekeliruan

Suharto (seperti dikutip dalam Huraerah, 2012) terdapat beberapa faktor yang mengakibatkan orangtua melakukan kekeliruan dalam mengasuh dan mendidik anaknya, sebagai berikut:

1. Cacat tubuh yang dialami sang anak
2. Ekonomi keluarga
3. *Broken home*
4. Kematangan keluarga, pengetahuan mendidik, harapan yang tidak realistis, dan anak diluar nikah.
5. Gangguan atau penyakit yang dialami orangtua
6. Orangtua yang mengalami perlakuan salah saat kecil
7. Kondisi lingkungan social yang buruk. (hlm. 49-50)

2.1.3. Dampak kekeliruan

Rusmil (seperti dikutip dalam Huraerah, 2012) mengatakan bahwa anak-anak yang menerima perlakuan yang salah dapat menerima beberapa dampak seperti: umur pendek, buruknya kesehatan baik fisik maupun mental, masalah pendidikan, kemampuan terbatas saat menjadi orangtua, menjadi gelandangan.

YKAI (Yayasan Kesejahteraan Anak Indonesia) menyampaikan hal yang kurang lebih sama dengan Rusmil, dimana anak-anak yang menerima kekeliruan dapat membuat anak kehilangan hal-hal dasar dalam hidupnya, seperti: cacat tubuh, kegagalan belajar, gangguan emosional sampai gangguan kepribadian, buruknya konsep diri, pasif dan menarik diri dari lingkungan, agresif dan melakukan tindakan kriminal, menjadi penganiaya, menggunakan obat-obatan, kematian (hlm. 55-56).

2.2. Psikologi Perkembangan Anak

Psikologi perkembangan merupakan cabang dari ilmu psikologi yang mempelajari perkembangan perilaku manusia. Psikologi perkembangan mempelajari persamaan dan perbedaan fungsi psikologis manusia (Marliani, 2016). Werner (seperti yang dikutip Marliani, 2016) mengatakan bahwa konsep dan teori perkembangan berjalan dengan prinsip orthogenestis, dari perkembangan global dan kurang berdiferensiasi sampai yang menunjukkan diferensiasi. Proses diferensiasi itu sendiri merupakan prinsip totalitas pada diri anak (hlm.38).

2.2.1. Aspek-aspek Perkembangan

Marliani (2016), membagi aspek-aspek perkembangan anak menjadi empat, yakni:

1. Perkembangan fisik

Pertumbuhan dan perkembangan fisik secara langsung, berpengaruh terhadap kemampuan gerak anak. Sedangkan, perkembangan fisik secara tidak langsung, mempengaruhi cara anak melihat orang lain. Perkembangan fisik terbagi menjadi dua, yaitu:

a. Perkembangan motorik kasar

Merupakan penggunaan otot-otot besar baik sebagian atau seluruh tubuh, untuk melakukan tindakan seperti, duduk, berjalan, melompat, merangkak, dll.

b. Perkembangan motorik halus

Merupakan penggunaan otot-otot kecil atau sebagian tubuh. Perkembangan ini biasa disertai dengan latihan seperti, menulis, menggunting, menyusun balok, dan menggaruk.

2. Perkembangan emosi

Emosi sangat berperan dalam kehidupan anak. Interaksi yang didapat dari lingkungannya seperti keluarga maupun orang disekitarnya sangat mempengaruhi anak. Impuls yang diterima seorang anak, akan menghasilkan emosi yang berkembang dalam diri anak tersebut.

3. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif pada anak merupakan kemampuan anak dalam menerima informasi yang berkaitan dengan bahasa, memahami kata dan berbicara, serta kemampuan intelektual lainnya. Piaget (seperti dikutip dalam Marliani, 2016) membagi perkembangan kognitif ke dalam empat tahap: Sensori motor (usia 0-2 tahun), Pra-operasional (usia 2-7 tahun), Operasional konkret (7-11 tahun), dan Operasional formal (usia 11 tahun ke atas).

4. Perkembangan psikososial

Perkembangan psikososial terkait dengan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Erickson (seperti dikutip dalam Marliani, 2016) membaginya menjadi empat tahap yaitu, *trust-mistrust* (0-1 tahun), *otonomi/mandiri-malu/ragu-ragu* (2-3 tahun), *insiatif-rasa bersalah* (4-5 tahun), dan *industry/rajin-inferioriti* (6-11 tahun) (hlm.60-63).

2.2.2. Tahap Perkembangan Anak

Terdapat beragam perbedaan mengenai tahap perkembangan anak yang dikemukakan para ahli tetapi, tidak bertentangan. Menurut Hurlock (seperti dikutip dalam Marliani, 2016) perkembangan anak terdiri dari empat tahap, yaitu masa bayi neonatal (0-2 minggu), masa bayi (2 minggu-2 tahun), awal masa kanak-kanak (2-6 tahun), dan akhir masa kanak-kanak (6-13 tahun). Para ahli menyepakati bahwa tahap perkembangan anak terdiri dari tiga tahap, yaitu *infancy toodlerhood* (0-3 tahun), *early childhood* (3-6 tahun), dan *middle childhood* (6-11 tahun) (hlm.64).

2.2.3. Faktor yang mempengaruhi perkembangan Anak

Menurut Hapsari (2016), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan:

1. Keturunan atau Genetik

Keturunan dapat mempengaruhi perkembangan sifat, kecerdasan dan bentuk fisik seseorang

2. Lingkungan

Lingkungan merupakan factor utama yang dapat mempengaruhi perkembangan anak. Lingkungan yang dimaksud meliputi : keluarga, teman, saudara, kondisi lingkungan tinggal.

3. Kematangan

Kematangan merupakan proses terwujudnya tahapan dari perubahan fisik dan perilaku, dan kesiapannya dalam menguasai kemampuan baru.

4. Prenatal & Proses Kelahiran

Tahap prenatal dan proses kelahiran lebih berpengaruh kepada perkembangan motorik, kognitif, social maupun emosinya.

5. Status Sosial Ekonomi

Status ekonomi akan berpengaruh kepada tingkat kecerdasan, gaya hidup dan kesejahteraannya.

6. Kesehatan & Gizi

Kesehatan & gizi berpengaruh terhadap perkembangan fisik seseorang. Tidak hanya perkembangan fisik, tetapi dapat juga berpengaruh pada perkembangan sosialnya.

7. Stimulasi

Stimulasi merupakan pemberian rangsangan dengan latihan, belajar maupun transfer ilmu. Pemberian stimulasi yang optimal mampu menghasilkan perkembangan yang optimal juga dalam diri anak.

8. Kultur & Etnis

Kultur dan Etnis memengaruhi pola asuh orangtua, kebiasaan, keyakinan dan norma yang diterapkan pada anak. Hal tersebut dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak.

9. Faktor normatif dan non normatif

Faktor normatif dan non normatif, dapat mempengaruhi perkembangan anak dari segi psikisnya.

10. Waktu yang memengaruhi perkembangan

Waktu yang dimaksud adalah momen tertentu yang dapat mempengaruhi perkembangan anak.

a. Periode kritis

Masa dimana kehadiran atau ketidakhadiran suatu peristiwa memiliki dampak spesifik dalam diri seorang anak.

b. Periode sensitif

Masa dimana seorang anak sangat responsive terhadap jenis pengalaman tertentu (hlm. 17-20).

2.3. Tinjauan Teoritis Mengenai Buku

2.3.1. Definisi Buku

Menurut Rustan (2009) buku merupakan lembaran halaman yang lebih tebal dari booklet sehingga harus dijilid dengan baik, agar kertasnya tidak terpisah. Rustan juga menjelaskan bahwa ukuran buku pada umumnya bervariasi, tetapi umumnya berukuran A6, A5, A4, A3, B6, dan B5. Buku juga menggunakan sebagian besar elemen layout karena umumnya terdiri dari bodytext, maka perlu perhatian lebih dalam memilih dan menantanya(hlm.122).

Sedangkan, menurut Haslam (2006) buku merupakan sebuah wadah yang terdiri dari halaman yang dicetak dan menyatu dengan tujuan untuk mengumumkan, menguraikan dan mentransmisikan pengetahuan kepada pembaca (hlm.9).

Ensiklopedia Indonesia (1998) memaparkan bahwa buku merupakan segala tulisan atau gambar yang ditulis dalam lembaran, seperti papyrus, lontar, perkamen ataupun kertas dengan berbagai bentuk yakni gulungan, dilubangi maupun dijilid (hlm. 538).

Iyan (2007), menambahkan bahwa ada tiga syarat minimal yang harus dipenuhi untuk menghasilkan buku yang baik: dibutuhkan pasar atau konsumen, memiliki manfaat bagi konsumen baik menambah wawasan atau menghibur, dan memiliki daya pikat (hlm.3)

2.3.2. Anatomi Buku

Rustan (2009) mengatakan bahwa buku pada umumnya terbagi menjadi 3 bagian dimana, bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing yaitu :

1. Bagian Depan

- a. *Cover* depan memuat beberapa hal seperti judul, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lainnya.
- b. Judul bagian dalam
- c. Informasi terkait 2 hal yakni perijinan dan penerbitan
- d. Dedication, halaman ini memuat ucapan terimakasih maupun pesan dari pengarang untuk pihak lain.
- e. Kata pengantar dari pengarang
- f. Kata sambutan dari pihak lain seperti editor atau para ahli
- g. Daftar isi

2. Bagian Isi

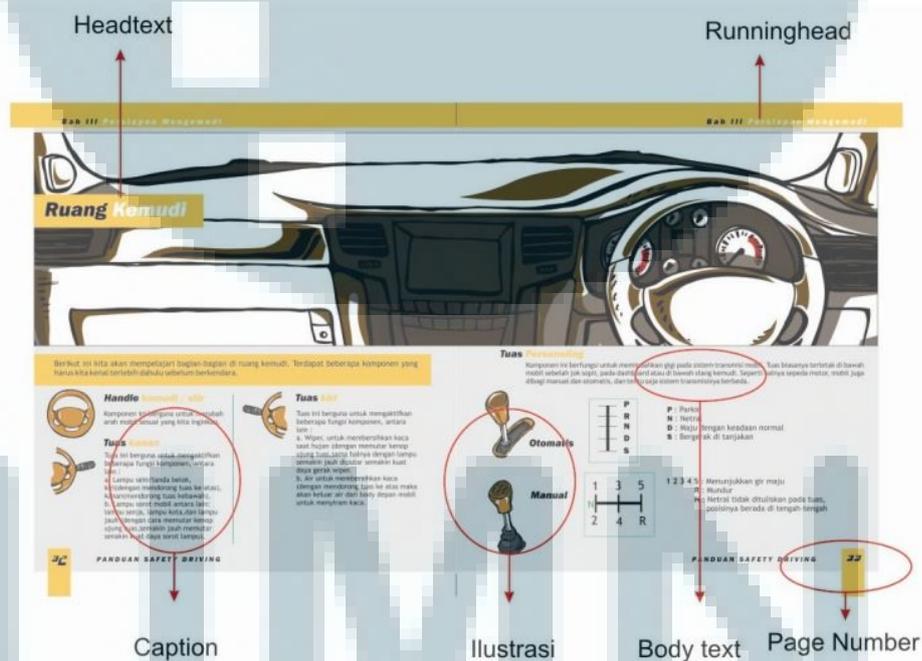
Bagian isi sebuah buku terdiri dari bab-bab yang di dalam bab tersebut terdiri dari sub-bab. Antara satu dan lain bab dalam satu buku memiliki perbedaan topik yang dibahas.

3. Bagian Belakang

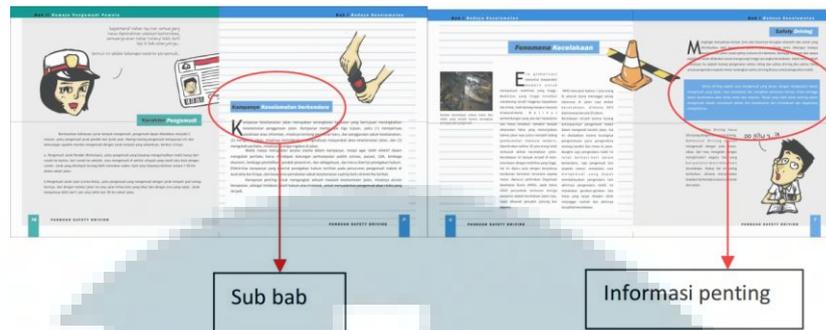
- a. Daftar pustaka
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar

- d. Cover belakang yang memuat gambaran singkat isi buku, testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual maupun teks lainnya (hlm.123).

Berdasarkan *Jurnal Desain Idea*, anatomi buku terbagi menjadi *headtext*, *runninghead* merupakan tulisan yang terdapat di bagian atas pojok samping nomor halaman, biasanya memuat judul pembahasan sesuai halaman. *Caption*, Ilustrasi, *body text* dan *page number*. Pada *Jurnal Desain Idea* dipaparkan pula mengenai sistem *box* yang biasanya digunakan dalam buku, tujuan dari penggunaan sistem *box* adalah mempertegas judul ataupun penanda informasi penting dalam halaman tersebut.



Gambar 2.1 Anatomi Buku menurut Jurnal Desain Idea (<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-10142-Paper.pdf>, n.d.)



Gambar 2.2 Sistem *Box*
 (<http://digilib.its.ac.id/public/ITS-Undergraduate-10142-Paper.pdf>, n.d.)

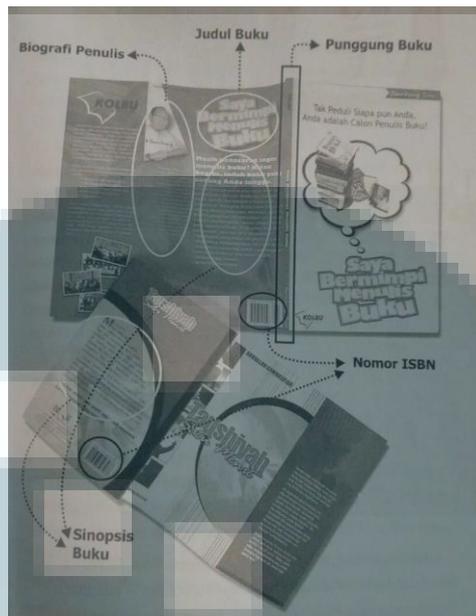
Dalam bukunya yang berjudul *Anatomi Buku*, Iyan Wb (2007), bagian buku umumnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu :

1. Bagian depan

Biasanya terdapat nama penulis, judul buku, subjudul, nama penerjemah, nama penyunting dan nama pemberi sambutan, logo dan nama penerbit. Biasanya pada sampul buku disertakan ilustrasi terkait, sedangkan pada halaman judul utama, tidak ada ilustrasinya.

2. Bagian belakang

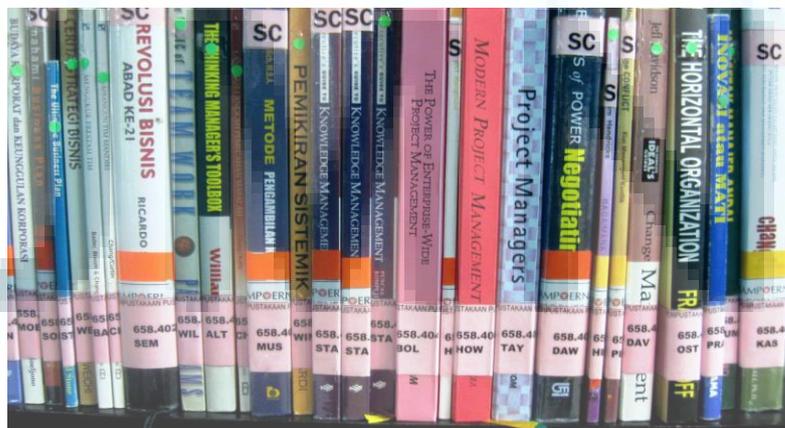
Bagian belakang buku memuat beberapa unsur seperti, judul buku, synopsis, biografi penulis, dan ISBN atau *International Standard Book Number*.



Gambar 2.3 Bagian Belakang Buku
(Anatomi Buku, 2007)

3. Bagian punggung

Bagian punggung merupakan bagian yang berada diantara bagian depan dan belakang. Kegunaan punggung buku adalah memudahkan pencarian saat buku diletakan berdiri. Tiga unsur yang ada pada punggung buku adalah nama penulis, judul buku, dan logo penerbit. Punggung buku hanya mungkin saat buku yang dibuat memiliki ketebalan yang mencukupi.

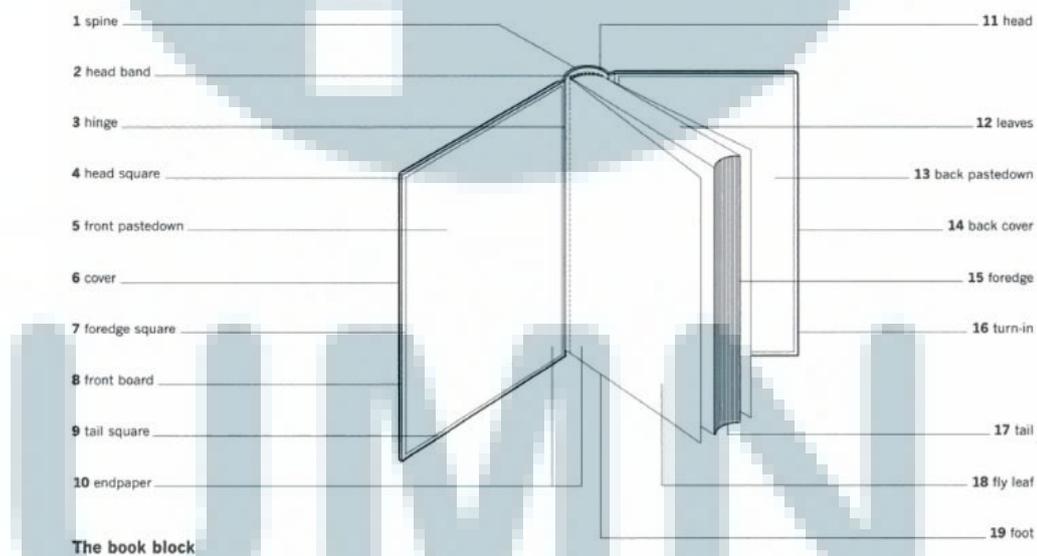


Gambar 2.4 Bagian Punggung Buku
(<https://rizaldp.wordpress.com/2010/11/18/perpustakaan-pribadi/>,n.d.)

4. Jaket Buku

Jaket buku memiliki persamaan dengan sampul buku, perbedaannya pada lebar jaket yang lebih besar daripada sampul. Sisi lipatan jaket yang lebih tersebut, biasanya memuat sinopsis, biografi penulis, atau iklan. Sedangkan dibagian belakang jaket dicantumkan komentar orang atau lembaga mengenai buku (hlm. 64-72).

Pembagian atau anatomi buku dipaparkan lebih rinci dalam buku berjudul *Book Design*, Andrew Haslam (2006), anatomi buku memiliki nama yang spesifik yang biasanya digunakan dalam dunia penerbitan. Sedangkan, berdasarkan pengelompokannya Haslam (2006) membaginya menjadi 3 komponen yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid*. Berikut merupakan anatomi *the book block*:



Gambar 2.5 Anatomi buku menurut *Book Design-The Book Block* (*Book Design*, 2006)

1. Spine

bagian cover buku yang menutupi bagian tepi buku.

2. Head band

benang yang biasanya berwarna, untuk menutupi bagian buku yang diikat.

3. Hinge

lipatan bagian dalam kertas antara *pasted down* dengan *front board*.

4. Head square

bagian pelindung buku yang berukuran sedikit lebih besar dari halaman buku.

5. Front pastedown

bagian kertas terakhir yang menempel ke bagian papancover depan.

6. Cover

kertas tebal atau papan untuk melindungi buku agar dapat menyatu.

7. Foreedge square

pelindung sisi buku yang terbuat dari sampul dan bagian dalamnya.

8. Front board

papan sampul yang berada dibagian depan buku.

9. Tail square

bagian pelindung buku disisi bawah yang terbuat dari sampul dan papan yang lebih besar dari *leaves*.

10. Endpaper

lembaran kertas tebal yang ada pada bagian depan buku saat dibuka, yang dapat menguatkan engsel buku.

11. Head

Bagian atas buku.

12. Leaves

kertas atau lembaran dua sisi yang terikat pada buku.

13. Back pastedown

bagian kertas terakhir yang menempel ke bagian papan cover belakang.

14. Back cover

papan sampul bagian belakang.

15. Foreedge

bagian sisi depan buku.

16. Turn-in

bagian kertas cover yang dilipat ke bagian dalam cover.

17. Tail

bagian bawah buku.

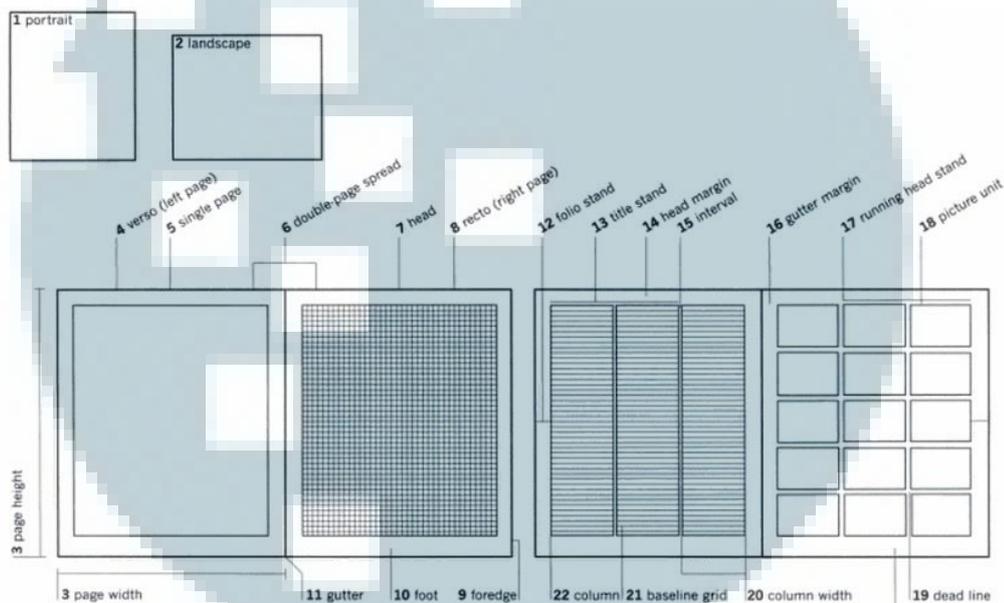
18. Fly leaf

halaman belakang dari *endpaper*.

19. Foot

bagian bawah halaman.

Anatomi di atas merupakan komponen pertama, berikut merupakan anatomi buku komponen kedua dan ketiga menurut Andrew Haslam, yaitu *the page* dan *the grid*.



Gambar 2.6 Anatomi buku menurut *Book Design-The page, The grid* (Book Design, 2006)

The page merupakan yang ditunjukkan dengan nomor 1-11, sedangkan *the grid* nomor 12-23, berikut penjelasannya :

1. Potrait

Format dengan tinggi halaman lebih tinggi dibanding lebar.

2. Landscape

Format dengan tinggi halaman lebih pendek dari lebar.

3. *Page height and width*

Ukuran halaman

4. *Verso*

Bagian kiri halaman.

5. *Single page*

Satu lembar halaman sebelah kiri.

6. *Double-page spread*

Dua lembar halaman yang menyambung kiri dan kanan.

7. *Head*

Bagian atas buku.

8. *Recto*

Bagian kanan halaman.

9. *Foredge*

Bagian depan buku.

10. *Foot*

Bagian bawah buku.

11. *Gutter*

Margin untuk *binding* buku.

12. *Folio stand*

Garis yang membagi posisi folio.

13. *Title stand*

Garis yang membagi *grid* untuk judul.

14. Head margin

Margin atas dalam halaman.

15. Interval/column gutter

Jarak kosong secara vertikal antara kolom satu dengan kolom lain.

16. Gutter margin/binding margin

Margin bagian dalam untuk keperluan binding.

17. Running head stand

Garis yang membagi *grid* untuk *running head*.

18. Picture unit

19. Dead line

Bagian kosong antara *picture units*.

20. Column width/measure

Lebar masing-masing kolom.

21. Baseline

Garis terbawah dalam halaman.

22. Column

Kotak untuk mengatur teks.

23. Foot margin

Margin dibagian bawah halaman.

2.3.3. Fungsi Buku

Menurut Rustan (2009) buku berfungsi sebagai media penyampaian informasi seperti cerita, laporan, pengetahuan dll, yang mampu memuat banyak informasi tergantung jumlah halaman (hlm.122). Selain menurut Rustan, fungsi buku juga

terdapat dalam buku berjudul Anatomi Buku, Iyan Wb (2007) ada empat fungsi buku yakni:

1. Sarana penyampaian gagasan secara efektif dari penulis ke pembaca.
2. Memberikan manfaat kepada pembaca dari materi dalam buku.
3. Menghadirkan kesan tersendiri pada pembaca berdasarkan isi buku yang ditampilkan.
4. Buku diterbitkan untuk meraih pembaca potensial dan sukses dalam pemasaran.

2.3.4. Proses Produksi Buku

Dalam proses produksi buku terdapat beberapa proses yang perlu diperhatikan. Dalam pembuatan buku adalah proses pemilihan kertas merupakan salah satu proses penting. Menurut (Johansson, dkk., 2007) pemilihan kertas dapat mempengaruhi beberapa hal seperti :

1. Keterbacaan.
2. Kesesuaian dengan karya asli.
3. Kualitas teks dan gambar yang dicetak.
4. Kualitas dan daya tahan hasil cetak (hlm.299).

Johansson, dkk. (2007) menjelaskan media yang digunakan dalam proses pencetakan sebagai berikut :

1. Kertas coated atau uncoated

Perbedaan kedua jenis kertas ini adalah penggunaan lapisan. *Coated* berarti menggunakan lapisan sehingga kertas lebih halus. *Coated* dibagi menjadi *lightly coated*, *medium coated* dan *highly coated* atau *art paper*. Kertas *coated* menghasilkan cetakan yang baik. Sedangkan *uncoated* berarti tanpa lapisan. Biasanya untuk keperluan sehari-hari salah satunya lembaran buku. Kertas jenis ini akan dibuat sedemikian rupa agar tetap kuat walaupun tanpa lapisan.

2. Kertas matte atau glossy

Permukaan kertas dibedakan menjadi *matte* dan *glossy*. Permukaan *matte* memiliki kelebihan karena tulisan dapat mudah dibaca dan kualitas gambar cukup baik, namun non-reflektif. Sedangkan permukaan *glossy* bersifat licin dan memantulkan cahaya yang oleh karena itu, tingkat keterbacaannya rendah, namun memiliki daya tahan yang lama (hlm.300)

Selain proses pemilihan kertas, dalam *Real World Print Production*, McCue (2007), terkadang proses pencetakan juga memerlukan *finishing* seperti lapisan pernis, penambahan wewangian, ataupun penambahan perekat. McCue membagi jenis *finishing* sebagai berikut :

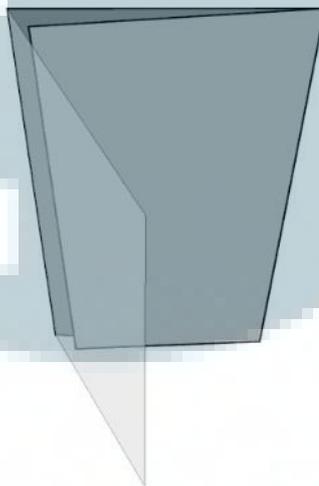
1. **Trimming**

Proses ini merupakan tahap pemotongan yang dilakukan biasanya untuk memotong hasil cetak ke ukuran asli seperti kartunama. Pada umumnya proses

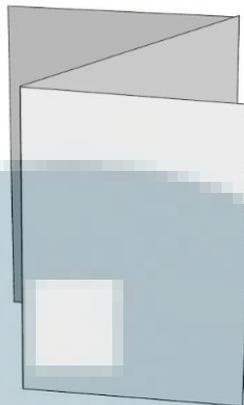
potong dilakukan lebih dahulu sebelum *binding*, tetapi ada juga yang melalui *binding* baru dipotong.

2. *Folding*

Proses ini merupakan tahap melipat kertas. Lipatan yang mudah dapat diselesaikan pada proses penjilidan, namun lipatan yang lebih sulit seperti packaging, memerlukan petugas khusus. Menurut McCue (2014) lipatan yang biasa digunakan adalah lipat 3. Bagian dalam lipatan model ini, harus lebih pendek dibandingkan bagian lainnya. Sedangkan, jika lipat tiga berbentuk Z, ukurannya sama satu sama lain.



Gambar 2.7 *Folding Lipat 3*
(*Real World Print Production with Adobe Creative Cloud*, 2014)



Gambar 2.8 *Folding Lipat 3 Z style*
(*Real World Print Production with Adobe Creative Cloud, 2014*)

3. ***Stitching***

Proses ini merupakan tahap menjahit kertas untuk menyatukan setiap lembar kertas.

4. ***Diecutting***

Proses ini merupakan proses pemotongan kertas. Tetapi, hasil potongannya menghasilkan sebuah bentuk yang khusus atau dapat menghasilkan lubang jika bagian tersebut diangkat. Contohnya stiker atau label nama.

5. ***Binding***

Cockerell (2005) binding berfungsi untuk menyatukan kertas sehingga tetap tersusun sesuai urutannya, sekaligus melindunginya (hlm.17). Menurut McCue (2007) binding merupakan tahapan yang penting khususnya untuk buku, karena kualitas binding yang mampu menjadikan buku tetap utuh, terdapat 5 metode utama binding sebagai berikut:

a. *Saddle Stitching*

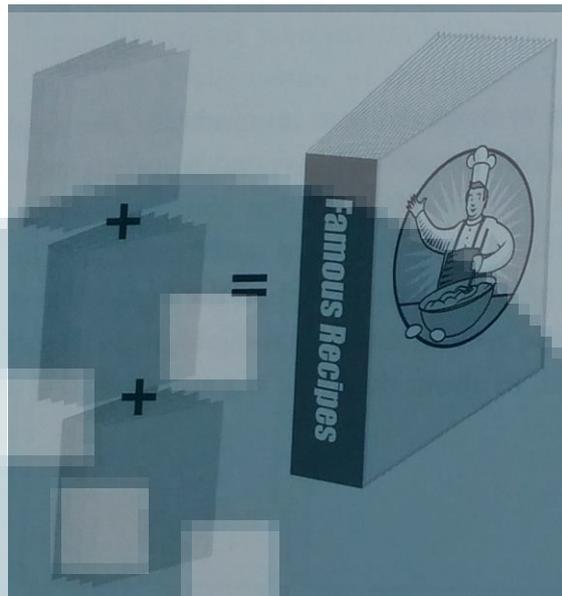
Metode binding ini menggunakan kawat yang biasa disebut dengan staples lalu disatukan dibagian tengah kertas atau bagian tulang kertas, seperti pada contoh.



Gambar 2.9 *Saddle Stitching*
(<https://www.youtube.com/watch?v=gFbk3Ypb5CY>, 2013)

b. *Perfect Binding and Case Binding*

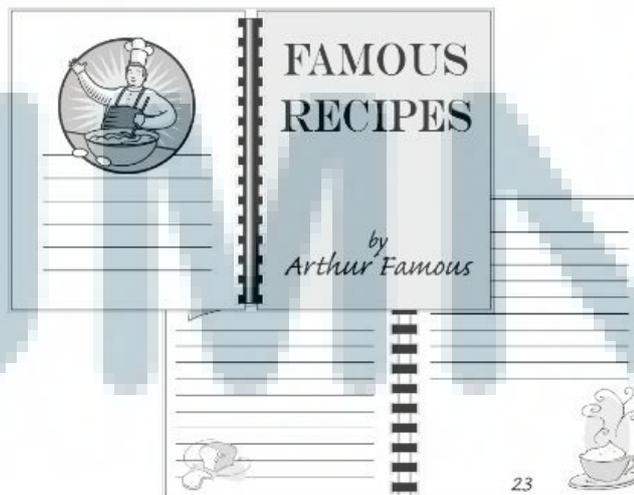
Metode *perfect binding* melalui beberapa proses, dimana kertas-kertas lebih dahulu dibagi menjadi 16 halaman yang kemudian dijahit per 16 halaman tersebut. Setelah itu ditumpuk dan disatukan dengan lem pada bagian punggungnya. Pada buku yang besar dibagian punggung buku biasa ditambahkan cloth strip sebelum ditambahkan *hardcover*, inilah yang disebut *case binding*.



Gambar 2.10 *Perfect Binding and Cover Binding*
(Real World Print Production, 2007)

c. ***Comb Binding***

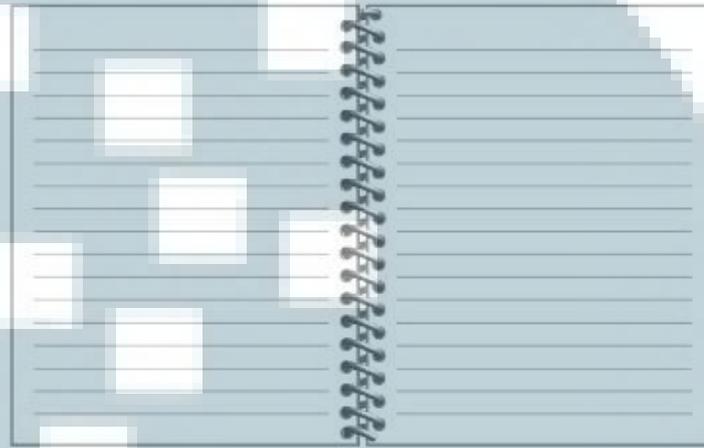
Metode binding ini biasa digunakan untuk buku catatan maupun buku memasak. Dengan melubangi sisi dalam buku dan menyatukannya dengan *plastic comb*. Metode binding ini membuat buku dapat dibuka secara flat dengan mudah.



Gambar 2.11 *Comb Binding*
(Real World Print Production with Adobe Creative Cloud, 2014)

d. Coil Binding

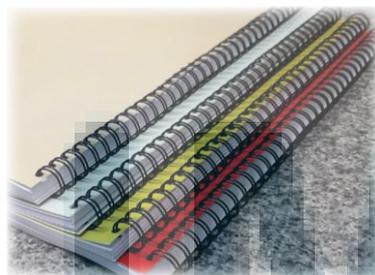
Metode coil binding menggunakan spiral yang biasanya terbuat dari plastic atau kawat yang berulir di sisi bagian dalam kertas. Coil binding sering juga disebut spiral binding.



Gambar 2.12 *Coil Binding*
(*Real World Print Production with Adobe Creative Cloud*, 2014)

e. Other Binding

Selain metode binding di atas ada juga metode lainnya seperti *wire binding* dan *post binding* (hlm. 65-68)



Gambar 2.13 *Wire Binding*
(<http://www.paperandmore.co.uk/wire-binding-service-49-c.asp>, n.d.)



Gambar 2.14 *Post Binding*
(<http://www.mjgroup.co.uk/screw-post-binding/>, n.d.)

6. *Gluing*

Gluing merupakan proses pemberian lem, biasanya dilakukan untuk perfect binding (hlm.14-15).

Proses yang tidak kalah penting adalah proses cetak. Menurut Rustan (2009) ada lima macam teknik cetak yang dapat ditentukan desainer untuk mencetak hasil desainnya, sesuai dengan karya yang dibuat :

1. *Offset* : teknik umum untuk mencetak brosur, buku, majalah, tabloid, koran, dll
2. Flexografi/cetak tinggi : digunakan untuk mencetak di atas karton gelombang atau label kemasan.
3. *Rotogravure* : biasanya untuk mencetak label dengan bahan plastik.
4. Sablon/cetak saring : digunakan untuk mencetak *mug*, maupun kaos.
5. *Digital* : digunakan untuk mencetak dalam jumlah yang tidak banyak dan dengan waktu singkat (hlm.15)

2.4. Tinjauan Teoritis Mengenai Ilustrasi

2.4.1. Definisi

Menurut Kusriatno (2009) ilustrasi merupakan seni gambar yang digunakan untuk menjelaskan maksud atau suatu tujuan secara visual (hlm.110-111). Dalam perkembangannya, ilustrasi mampu bukan hanya sebagai pendukung, tetapi untuk menghiasi ruang kosong seperti di majalah, koran, tabloid, dll. Bentuk ilustrasi juga beragam seperti, sketsa, lukis, grafis, kariatural, *image* bitmap hingga foto

(hlm.140). Beberapa tokoh dalam buku *What Is Illustration*, (Zeegen, 2009) mengatakan sebagai berikut, Marine mengatakan bahwa ilustrasi adalah bentuk pelarian dan pekerjaan yang paling baik di dunia. Pendapat lain dikemukakan oleh New ilustrasi merupakan tentang ide yang merupakan awal dari sesuatu yang hebat (hlm.3). Zeegen (2009) ilustrasi bukan suatu seni dan bukan juga desain grafis, ilustrasi berada diantara keduanya, oleh karena itu ilustrasi sering disebut dengan seni grafis. Saat ini ilustrasi lebih dikombinasikan untuk menyampaikan ide maupun pesan di dalamnya. Ilustrasi bukan semata untuk komunikasi, mengajak, hiburan, pembelajaran melainkan untuk mencapai suatu kejelasan, visi, dan visi. Ilustrasi dapat diaplikasikan pada cover buku atau majalah, tempat CD, poster, website, pakaian dan masih banyak lagi (hlm.6). Selain itu, ilustrasi sering digunakan untuk media iklan, yang bertujuan untuk menjelaskan teks dalam media tersebut (hlm.20). Melalui ilustrasi, ilustrator dapat menciptakan emosi pembacanya. Ilustrasi dibuat untuk menyampaikan suatu pesan tertentu, dimana bagaimana pesan tersebut dapat diterima pembacanya merupakan sesuatu tidak mudah (hlm. 24)

Berdasarkan jurnal Tanudjaja berjudul *Bentuk-Bentuk Kartunal Sebagai Medium Penyampaian Pesan Dalam Iklan* (2002) ilustrasi merupakan gambar yang dibuat khusus untuk menerangkan teks, yang biasanya ada pada buku dan iklan agar teks yang ada lebih berarti (hlm. 174). Sedangkan menurut Prasetyo (2006) dalam jurnal *Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran* mengatakan bahwa ilustrasi jauh lebih efisien dalam penyampaian pesan atau informasi, daripada penggunaan teks (hlm. 170). Beliau juga menambahkan bahwa ilustrasi

memiliki peran yang sangat penting bagi pembelajaran, karena ilustrasi bersifat sederhana, efektif dan efisien.

Dalam membuat suatu ilustrasi yang efektif, Supriyono (2010) mengatakan bahwa kriteria ilustrasi yang efektif adalah sebagai berikut :

1. Komunikatif, informatif, mudah dipahami.
2. Menggugah perasaan dan hasrat.
3. Ide baru, orisinal, bukan merupakan plagiat.
4. Memiliki daya pikau yang kuat.
5. Foto atau gambar memiliki kualitas yang baik (hlm. 170).

2.4.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010), teks akan lebih jelas apabila menggunakan ilustrasi bukan hanya itu, ilustrasi juga mampu menjadi *eye catcher*. Supriyono menambahkan bahwa penggunaan ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas suatu informasi maupun pesan yang ingin disampaikan sekaligus menarik perhatian *audience*. (hlm.169).

Dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual*, Kusrianto (2009) menurutnya sebuah buku sangat memerlukan ilustrasi, karena dengan ilustrasi memudahkan pembaca dalam mengilustrasikan tentang suatu cerita atau informasi yang ada dalam buku.

Pendapat yang serupa disampaikan Rustan (2009) terkadang ilustrasi dipilih karena lebih mampu menyampaikan pesan secara akurat dan dapat

memancing imajinasi pembacanya dibandingkan menggunakan fotografi. Menurut Damien Corell (seperti dikutip dalam Rustan, 2009) suatu pesan terkadang lebih dapat disampaikan dengan menggunakan artworks dimana, ilustrasi merupakan salah satu dari *artwork* (hlm.56-57). Hal serupa disampaikan Samara (2007) menurutnya dengan menggunakan ilustrasi, pembuat tidak dibatasi dalam mengeksplorasi dibandingkan dengan fotografi, sehingga memiliki kemampuan lebih tinggi dalam penyampaian pesan (hlm.173)

Menurut Kusrianto (2009 :111), ilustrasi memiliki banyak fungsi yakni:

1. Memberikan gambaran mengenai tokoh atau karakter
2. Menampilkan contoh item yang sedang dibahas
3. Memvisualisasikan suatu langkah-langkah atau proses
4. Sekedar meningkatkan nilai estetis dan humor

2.4.3. Jenis

Menurut Tanudjaja (2002) ilustrasi memiliki 6 jenis bentuk, yaitu :

1. Ilustrasi realistik, yaitu corak ilustrasi ini menggambarkan objek secara nyata sesuai dengan penglihatan mata manusia.



Gambar 2.15 Ilustrasi Realistik
(<http://creativeoverflow.net/30-realistic-vector-illustrations/>,2011)

2. Ilustrasi dekoratif, corak ilustrasi ini menggunakan elemen-elemen dasar seperti garis, yang hasilnya berupa datar (flat).



Gambar 2.16 Ilustrasi Dekoratif
(<http://www.illustrationweb.com/sg/artists/HannahDavies/all/50,n.d.>)

3. Ilustrasi kartunal, corak ilustrasi jenis ini bersifat jenaka atau merubah dari wujud real dengan pengaruh distorsi.



Gambar 2.17 Ilustrasi Kartunal
(<http://www.dream-wallpaper.com/cartoon-wallpaper/children-games-3-wallpaper/1920x1440/free-wallpaper-5.html>,n.d.)

4. Ilustrasi ekspresionistis, corak ilustrasi jenis ini mengutamakan kebebasan dalam mengeksplor sehingga karya yang dihasilkan juga bebas.



Gambar 2.18 Ilustrasi Ekspresionistis
(https://www.flickr.com/photos/yichih_wu/15357655331, 2014)

5. Ilustrasi surealistis, corak ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang berasal dari khayalan atau mimpi.



Gambar 2.19 Ilustrasi Surealis

(<http://www.ucreative.com/inspiration/30-mind-blowing-surrealism-art-illustrations/>, 2011)

6. Ilustrasi absurd, corak ilustrasi ini menggambarkan sesuatu yang nampak aneh dan tidak masuk akal.



Gambar 2.20 Ilustrasi Absurd

(<http://arthou.se/tag/illustration/>, 2010)

Jenis ilustrasi juga dipaparkan dalam buku *Illustration A Theory & Contextual Perspective*, Male (2007 : 21) yang membaginya berdasarkan tujuannya:

1. *Children's Book*

Non fiksi buku ilustrasi yang biasa untuk kurikulum atau pemberlajaran. Fiksi yang berupa buku baik untuk anak-anak maupun remaja.

2. *Quality Non-Fiction*

Buku ilustrasi seperti ensiklopedia, memasak, berkebun, olahraga, biografi,dll.

3. *General Fiction*

Buku ilustrasi untuk dewasa yang biasanya untu dewasa, dengan *hardback* dan *paperback*.

4. *Specialist*

Referensi gambar teknik dan *obscure subjects*, pendidikan.

2.4.4. Teknik

Berdasarkan Zeegan (2005 :50-83) berdasarkan teknisnya, ilustrasi terbagi sebagai berikut :

1. Pensil
2. Charcoal
3. Pulpen
4. Sablon
5. Sensil
6. Kolase manual atau digital
7. Lukisan digital
8. Lukisan tangan
9. Media campuran

Menurut Kusrianto, secara teknis perbedaan ilustrasi dengan lukis terletak pada penggunaan medianya. Ilustrasi menggunakan pensil atau tinta, sedangkan lukisan menggunakan cat minyak atau cat air.

2.5. Tinjauan Teoritis Mengenai Desain Komunikasi Visual

Menurut Kusrianto (2009) desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari cara mengkomunikasikan suatu pesan dan gagasan dengan mengelola elemen-elemen grafis seperti gambar, tatanan huruf, warna, dan layout agar pesan dan gagasan yang ingin disampaikan, dapat diterima oleh target audience (hlm. 2). Pendapat serupa dikemukakan oleh Supriyono (2010) desain komunikasi visual memiliki peran untuk menyampaikan pesan dengan menggunakan elemen-elemen visual dan bantuan teknologi (hlm. 9). Dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual, Kusrianto membahas Desain Komunikasi Visual per katanya sebagai berikut, Desain erat kaitannya dengan perancangan estetika, cita rasa dan kreativitas. Komunikasi ilmu yang bertujuan menyampaikan suatu pesan atau informasi. Visual merupakan sesuatu yang dapat dilihat (hlm.12)

2.5.1. Unsur-unsur Desain

Berikut ini merupakan unsur-unsur desain menurut Kusrianto (2009 : 30-32) yang terbagi menjadi 5 unsur :

1. Titik

Titik merupakan unsur visual yang wujudnya relatif kecil, biasanya titik ditampilkan dalam bentuk kelompok dengan variasi jumlah, susunan dan kepadatan tertentu.

2. Garis

Garis merupakan unsur visual yang banyak berpengaruh terhadap pembentukan suatu objek. Kualitas garis ditentukan dengan tiga hal yakni, orang yang membuat, alat yang digunakan dan bidang dasar yang digunakan. Dalam Teori Dasar Disain Komunikasi Visual, Kusmiati R.,dkk (1999 : 2-6) menambahkan bahwa garis merupakan elemen yang tersusun dari titik. Garis dapat berbentuk lengkung maupun lurus, sesuai dengan karakter masing-masing. Dimensi pada garis juga beragam seperti, tebal, tipis, panjang, pendek. Garis dibagi menjadi beberapa macam, yaitu :

- a. Garis lurus
- b. Garis vertical
- c. Garis horizontal
- d. Garis diagonal
- e. Garis lengkung
- f. Garis berlawanan
- g. Garis transisi
- h. Garis berselang seling
- i. Garis berirama
- j. Garis yang memancar

3. Bidang

Bidang dapat dibagi menjadi dua berdasarkan bentuknya yaitu, geometri atau beraturan dan non geometri atau tidak beraturan.

4. Ruang

Ruang dapat terwujud dari adanya bidang, dimana ruang lebih mengarah ke wujud tiga dimensi. Ruang dibagi menjadi dua, yaitu ruang nyata dan ruang semu. Kusmiati R.,dkk (1999: 8) menambahkan ruang dapat terjadi karena adanya persepsi jauh dan dekat, tinggi dan rendah.

2.5.2. Prinsip Desain

Menurut Kusrianto (2009 : 35-43), prinsip-prinsip desain dibagi menjadi lima, yaitu:

1. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi agar dapat menghindari kesan berat sebelah dalam suatu desain. Keseimbangan dibagi menjadi dua yang pertama balans simetris dan asimetris yang kedua balans memusat dan menyebar. Cara mencapai keseimbangan dapat dengan tiga hal berikut ini :

- a. Keseimbangan dalam bentuk dan ukuran
- b. Keseimbangan dalam warna
- c. Keseimbangan yang diperoleh karena tekstur

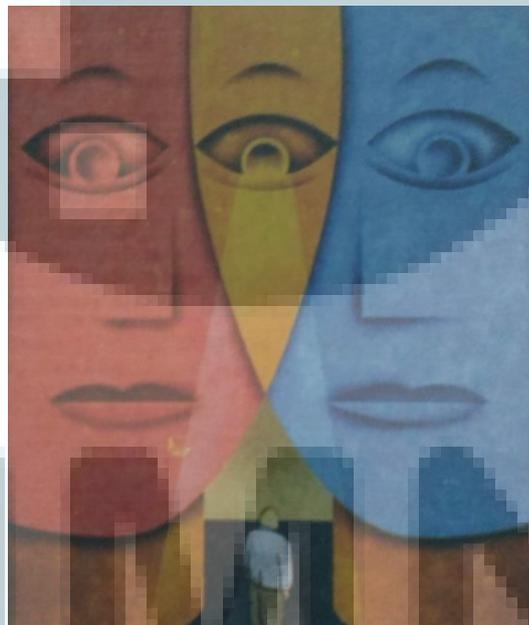
Dari ketiga hal tersebut mencapai keseimbangan paling dapat terbentuk dengan komposisi. Susunan komponen dalam komposisi merupakan susunan dari benda-benda yang ditata agar seimbang agar tercapai suatu kesatuan.

Supriyono (2010) juga menyebutkan keseimbangan sebagai salah satu dari prinsip desain. Menurutnya, keseimbangan merupakan pembagian yang seimbang, baik secara visual maupun optic. Untuk mencapai keseimbangan, supriyono membaginya menjadi dua acara yaitu, keseimbangan formal dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan formal berarti membagi atas bawah dan kiri kanan sama berat, sifatnya kokoh dan stabil. Sedangkan keseimbangan asimetris, tidak membaginya sama berat, tetapi tetap seimbang, sifatnya dinamis, variatif, surprise dan tidak formal. Penggunaan warna juga dapat mempengaruhi keseimbangan, karena objek warna gelap terlihat lebih berat dibandingkan warna terang (hlm. 88).

Kusmiati R.,dkk (1999) mengatakan bahwa Saat suatu benda diletakan pada jarak yang sama terhadap suatu sumbu khayal, maka objek yang ada dikedua sisi tampak berbobot sama. Kesimbangan dapat terjadi secara optis maupun fisik. Keimbangan dibagi menjadi kesimbangan simetris, keseimbangan asimetris dan keseimbangan horizontal (hlm.9).



Gambar 2.21 Keseimbangan Memusat
(Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009)



Gambar 2.22 Keseimbangan Simetris
(Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009)

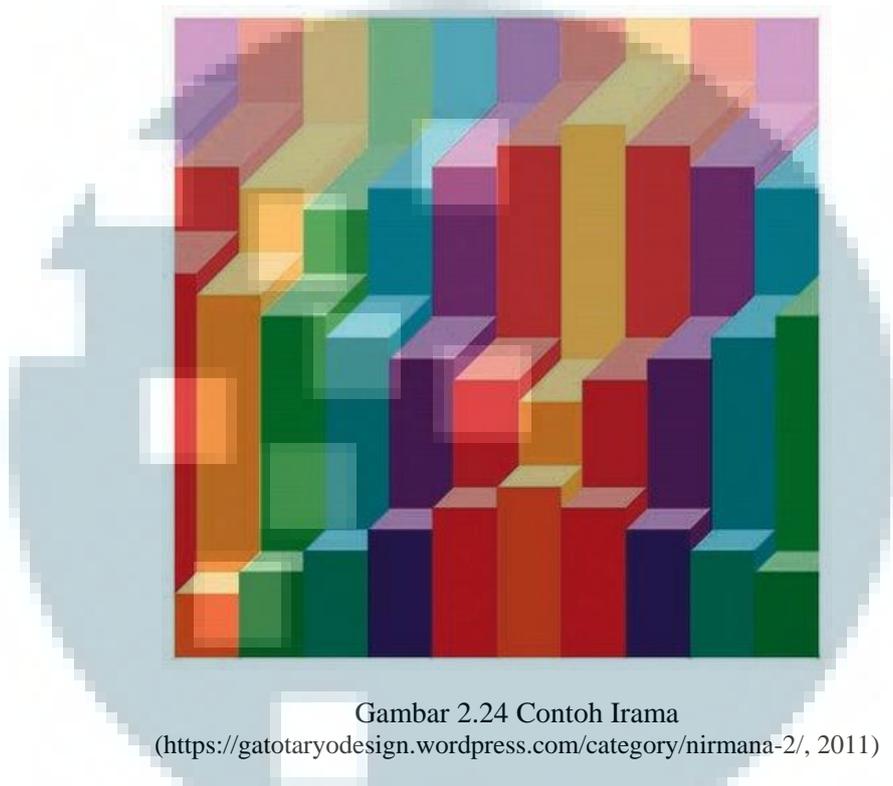


Gambar 2.23 Keseimbangan Asimetris
(Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009)

2. Irama

Irama merupakan penyusunan suatu elemen dengan menyusunnya sesuai pola tertentu agar tercipta kesan yang menarik. Supriyono (2010) menambahkan bahwa irama merupakan pola layout dengan menggunakan elemen-elemen desain secara berulang. Ada dua jenis irama dalam desain, pertama repetisi yaitu, penggunaan elemen yang disusun berulang secara konsisten, hal ini dapat menciptakan kesan kalem dan statis. Kedua variasi yaitu, penggunaan elemen berulang, disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi, hal ini dapat menciptakan kesan riang, dinamis dan tidak monoton. Penggunaan repetisi dapat meningkatkan kesatuan dan kenyamanan membaca, namun jika tanpa

variasi, efek yang ditimbulkan adalah monoton dan membosankan (hlm. 175-176).



Gambar 2.24 Contoh Irama
(<https://gatotaryodesign.wordpress.com/category/nirmana-2/>, 2011)

3. Fokus

Fokus atau pusat perhatian diperlukan untuk menunjukkan bagian terpenting dalam suatu desain. Tetapi segala sesuatu yang ada disekitarnya juga harus diperhatikan untuk mendukung pusat perhatian tersebut.

4. Proposisi

Proporsi merupakan perbandingan antara suatu bagian dengan bagian lain, maupun dengan keseluruhan.

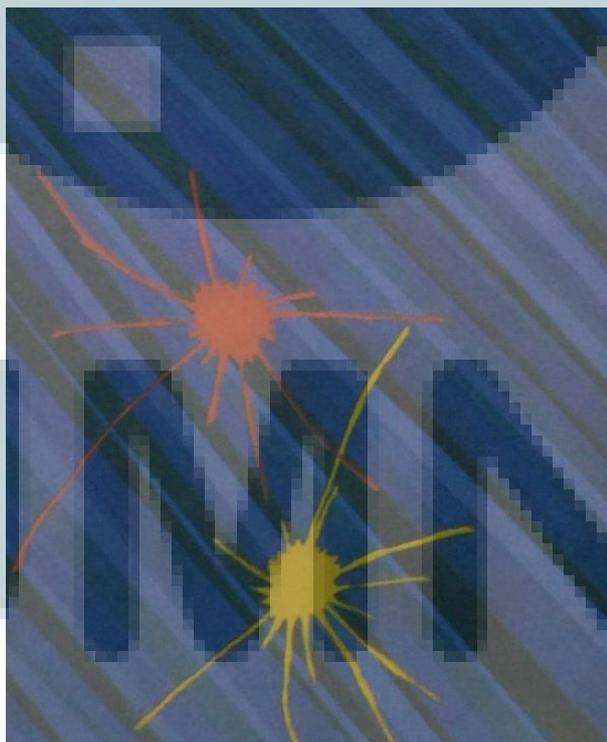
Selain kelima prinsip di atas, Supriyono (2010) menambahkan beberapa prinsip desain lain, yaitu tekanan (emphasis) dan kesatuan (unity).

1. Tekanan (emphasis)

Informasi yang paling penting harus ditonjolkan agar audiens menyadari informasi utamanya lebih dahulu. Dalam karya desain ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menonjolkan informasi yang paling penting tersebut, yaitu :

a. Kontras

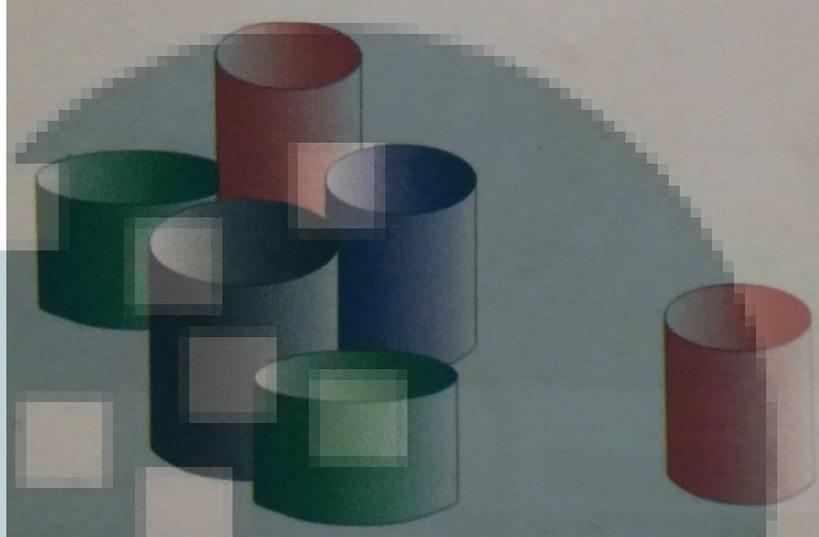
Penggunaan kontras mampu menarik perhatian audiens dan membuat audiens menyadari focal point dari sebuah karya desain. Kontras dapat dicapai dengan penggunaan warna yang berbeda dari yang lain atau perbedaan posisi seperti, penggunaan warna cold ditengah warna hot, atau menggunakan posisi vertical saat elemen lain horizontal.



Gambar 2.25 Kontras
(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

b. Isolasi Objek

Meletakkan objek utama terpisah dari objek lainnya.



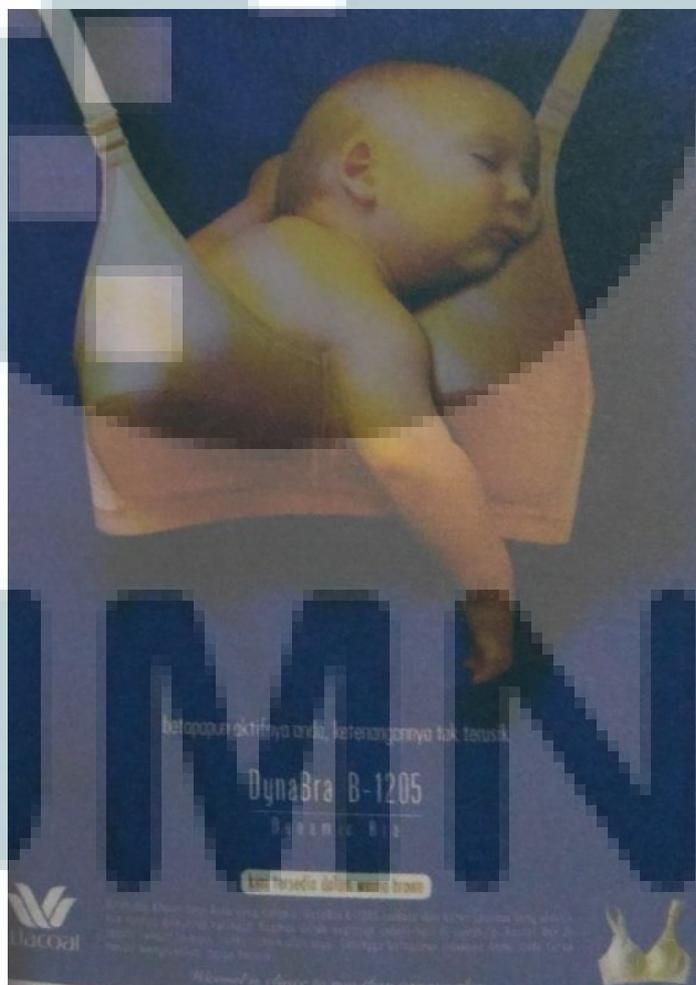
Gambar 2.26 Isolasi Objek
(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

c. Penempatan Objek

Focal point dapat dicapai dengan meletakkan objek di bagian tengah atau pada pusat garis perspektif. Dalam karya desain seperti desain publikasi harus ada bagian yang ditonjolkan yang disebut dengan *stopping power* atau *eye-catcher*. Hal tersebut diperlukan agar pembaca berhenti saat melihatnya. Namun kesederhanaan dalam sebuah karya tetap harus diperhatikan, jangan sampai terlalu banyak elemen menonjol sehingga membingungkan audiens.



Gambar 2.27 Penempatan Objek
(<http://weekinweird.com/2016/06/14/the-true-history-of-valak-everything-you-need-to-know-about-the-real-demon-from-the-conjuring-2/>, 2016)



Gambar 2.28 *Stopping Power*
(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

2. Kesatuan (unity)

Suatu desain dapat dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan, desain nampak harmonis. Mencapai kesatuan dalam desain buku atau majalah lebih sulit dibandingkan poster, berikut ini merupakan cara mencapai kesatuan dalam buku atau majalah :

- a. Menggunakan warna, bidang, garis, grid atau elemen yang sama pada setiap halaman
- b. Menggunakan jenis huruf yang sama dibagian judul, body copy, dan caption
- c. Menggunakan unsur visual yang sama warna, tema atau bentuk
- d. Menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan style



Gambar 2.29 Kesatuan
(Pengantar Desain Komunikasi Visual, 2009)



Gambar 2.30 Kesatuan
(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

Prinsip-prinsip desain lainnya yang dikemukakan oleh Kusmiati dkk., (1999 :13) dalam buku *Teori Dasar Disain Komunikasi Visual*, sebagai berikut :

1. Keserasian

Keserasian merupakan usaha menyusun berbagai elemen desain secara seimbang dalam suatu komposisi sehingga nampak baik dilihat audiens. Keserasian dapat dicapai dengan kesamaan arah atau kesamaan bentuk. Keserasian tidak harus selalu sama secara keseluruhan, karena dapat menimbulkan kesan monoton.

2. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan ukuran suatu objek dengan objek lain atau dengan keseluruhan. Perbedaannya dengan skala adalah proporsi tidak bersiri sendiri, melainkan dikaitkan dengan objek lain.

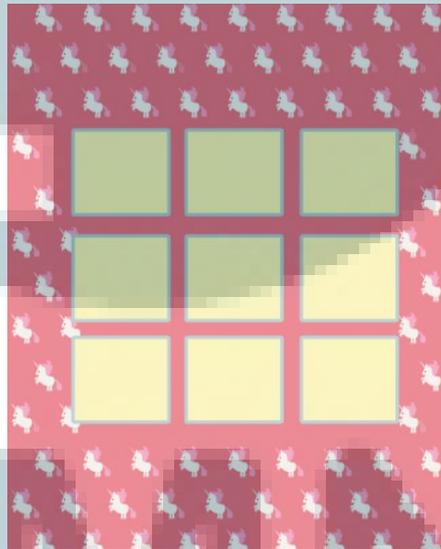
2.5.3. Teori-Teori Komunikasi Visual

Dalam buku *Desain Komunikasi Visual Terpadu*, Safanayong (2006:35-54) teori-teori visual yang berkembang sangat banyak, berikut adalah beberapa dari teori-teori komunikasi visual: Gestalt

Teori Gestalt bertujuan menganalisis dan mendefinisikan cara manusia mencerap (persepsi). Ada enam macam teori Gestalt, sebagai berikut :

a. Kemiripan (*similarity*)

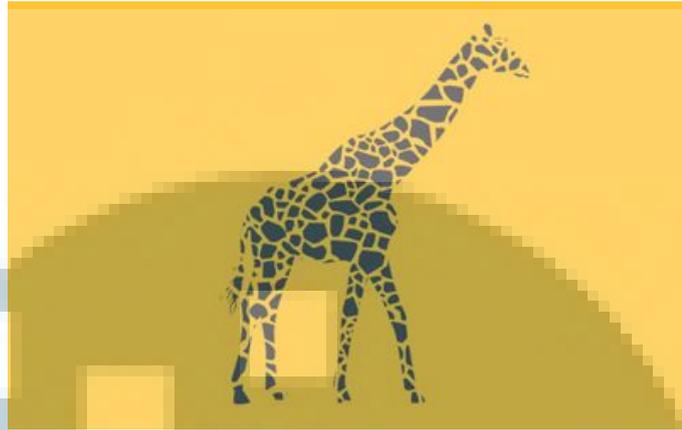
Kemiripan pada suatu objek dengan objek lain, cenderung dilihat sebagai suatu kesatuan, karena kemiripan dapat mempermudah pengelompokan.



Gambar 2.31 *Similarity*
(Dokumen Pribadi)

b. Kedekatan (*proximity*)

Objek yang diletakan secara berdekatan dapat menghasilkan suatu bentuk.



Gambar 2.32 *Proximity*
(google.co.id, 2016)

c. Penutupan (*closure*)

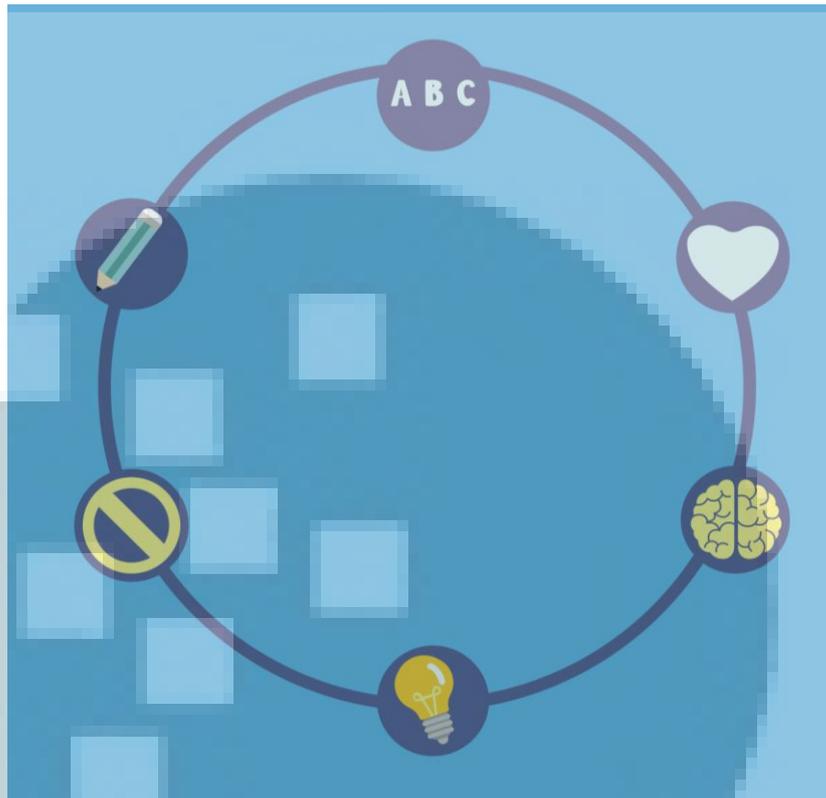
Bagian-bagian yang terpisah namun dapat tersusun menjadi satu dalam pandangan mata



Gambar 2.33 *Closure*
(Dokumen Pribadi)

d. Kontinuitas (*continuity*)

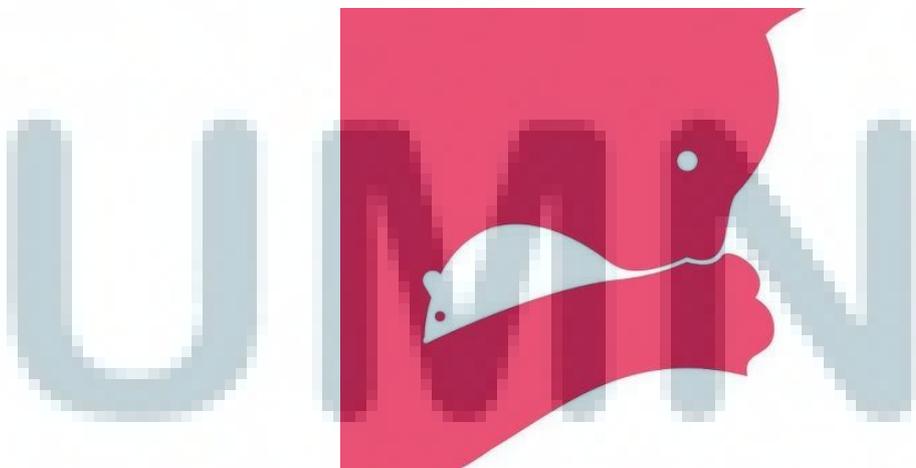
Mata yang bergerak mengikuti bentuk-bentuk yang bersentuhan dengan bentuk lainnya.



Gambar 2.34 *Continuity*
(Dokumen Pribadi)

e. Figur-latar (*figure and ground*)

Kecenderungan membagi antara latar dengan figure.



Gambar 2.35 *Figure and Ground*
(<https://id.pinterest.com/mheisler60/figure-ground/>, n.d.)

2.5.4. Layout

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain di suatu bidang tertentu untuk menghasilkan desain yang sesuai dengan konsepnya. Me-layout merupakan proses atau tahapan kerja dalam desain (Rustan, 2009, 0)

2.5.4.1. Perancangan layout

Menurut Rustan (2009), untuk menghasilkan *layout* yang baik, diperlukan beberapa proses berikut ini :

1. Konsep Desain

Dalam mengerjakan suatu *project*, konsep desain sangat penting, Konsep desain tersebut merupakan dasar panduan untuk mendesain. Maka, semakin jelas konsep desainnya, semakin cepat dan tepat seorang desainer mampu menciptakan solusinya.

2. Media dan Spesifikasinya

Apabila konsep desain sudah diketahui, hal selanjutnya adalah menentukan media dan spesifikasi yang cocok. Media dan spesifikasi dibagi sebagai berikut:

- a. Media : *flyer*, brosur, spanduk, balon udara, dll
- b. Bahan : kertas fancy, kertas daur ulang, dll
- c. Ukuran : A4, A3, dll
- d. Posisi : horizontal atau vertical
- e. Waktu dan tempat karya tersebut diperlihatkan

3. *Thumbnails dan Dummy*

Thumbnails merupakan sketsa *layout* dalam bentuk mini. Lebih baik dibuat dengan pensil lebih dulu. *Thumbnails* membantu dalam mengorganisasikan *layout* sebelum dibuat dalam ukuran sebenarnya, sekaligus berguna dalam mengurutkan suatu karya desain contohnya buku. Selain *thumbnails*, *dummy* juga diperlukan untuk meminimalisir terjadinya kesalahan kecil seperti penomoran halaman. *Dummy* merupakan contoh jadi sebuah desain. Dengan *dummy* dapat diketahui setebal apa buku yang dibuat maupun keterbacaan tulisan. Jadi, *thumbnails* bertugas menjadi panduan desain, *dummy* bertujuan untuk *look & feelnya* agar kesalahan tidak terjadi.

4. Desktop Publishing

Setelah perancangan secara manual selesai, selanjutnya perancangan secara *digital* yang biasa dibuat dengan *software* di computer. *Software* yang ada harus digunakan sesuai dengan fungsinya masing-masing, karena setiap *software* memiliki fungsinya masing-masing.

2.5.4.2. Elemen

Menurut Rustan (2009:27) dalam sebuah *layout* terdapat beberapa elemen yang memiliki tujuannya yaitu penyampaian informasi yang tepat dan lengkap, kenyamanan dalam membaca, kemudahan mencari informasi yang dibutuhkan, navigasi dan estetika. Elemen *layout* dibagi menjadi tiga, yaitu :

1. Elemen Teks

Elemen teks dibagi menjadi 21 elemen sebagai berikut (hlm.28-52) :

Judul, deck, byline, bodytext, subjudul, pull quotes, caption, Callouts, Kickers, Initial caps, Indent, Lead line, Spasi, Header & footer, Running head, Catatan kaki, Nomor halaman, Jumps, Signature, Nameplate, Masthead.

2. Elemen Visual

Elemen visual merupakan semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam layout. Elemen visual terdiri dari tujuh elemen, yaitu : foto, artworks, infografik, garis, kotak, inset, dan poin. Ilustrasi termasuk dalam artworks (hlm.53-62).

3. *Invisible Element*

Invisible element merupakan elemen kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan seluruh elemen layout agar dapat tersusun sebaik mungkin. Elemen ini tidak kelihatan di hasil akhir desain, tetapi elemen ini merupakan elemen terpenting dalam penyusunan layout. Elemen ini merupakan elemen pertama yang disusun mengingat fungsinya sebagai kerangka. *Invisible element* dibagi menjadi dua yaitu *margin* dan *grid*. *Margin* menentukan jarak antar pinggir kertas dengan elemen-elemen, agar elemen tidak terlalu jauh ke pinggir halaman sehingga tidak terpotong.

Grid merupakan alat bantu saat melayout sehingga dapat menghasilkan *layout* yang konsisten dan menyatu. Dalam membuat

grid, terlebih dahulu membagi secara *vertical* dan *horizontal*. Saat perancangannya, ada beberapa hal yang harus diperhatikan : ukuran dan bentuk bidang, konsep dan *style* desain, ukuran huruf yang dipakai, berapa banyak informasi yang dicantumkan, dll (hlm. 63-72).

Menurut Altstiel & Grow (2010), sistem layout yang paling sering digunakan adalah sistem *grid* dan *chootic* (hlm. 121).

a. *Grid system*

Luptop dan Philips (2015) memaparkan bahwa *grid system* merupakan susunan garis secara *vertical* dan *horizontal* untuk memudahkan dalam penyusunan gambar dan informasi. Sekaligus membantu pembaca membaca secara tepat.

1) Modular grid

Modular grid umumnya digunakan apabila konten yang ingin disajikan cukup banyak. Modular grid merupakan standar dalam perancangan kalender, koran dan jadwal. (Tondreaue,209, hlm. 10-11)

2) Grouping

Pengelompokan diperlukan untuk membantu membaca agar dapat dengan mudah mencari berbagai informasi berbeda dalam halaman. Graver dan Jura (2012).

Framing

Penggunaan framing mampu menghasilkan beberapa kesan yakni, emphasis, transisi, lebih terlihat, dan penyampaian ide baru. Lupton (2015)

3) Rhythm

Buku juga memerlukan rhythm untuk menghasilkan kesatuan dikarenakan adanya elemen yang diulang maupun tata letak yang diulang.

2.5.4.3. Penerapan layout

Penerapan layout pada buku perlu diperhatikan dengan baik karena halaman buku yang tidak sedikit. Hal yang perlu diperhatikan seperti : desain cover, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, perbedaan yang jela antar bagian bab, dll. Sistem navigasi merupakan hal yang penting dalam penerapan layout dibuku. Sistem navigasi yang dimaksud seperti, daftar isi, nomor halaman, dan running text.

2.5.5. Warna

Warna merupakan salah satu unsur terpenting karena mampu membuat audience merasakan sesuatu yang ingin disampaikan oleh pembuatnya. E. Holzschlag (dikutip dalam Kusrianto, 2009) membuat daftar mengenai kemampuan warna memberikan respon secara psikologi kepada *audience* sebagai berikut :

1. Merah : kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresifitas, bahaya.

2. Biru : kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, dan perintah.
3. Hijau : Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, dan pembaruan
4. Kuning : Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran, pengecut, dan penghianatan.
5. Ungu : spiritual, mister, keagungan, perubahan bentuk, galak, dan arogan.
6. Orange : Energi, keseimbangan, dan kehangatan.
7. Coklat : Bumi, dapat dipercaya, nyaman dan bertahan
8. Abu-abu : intelek, futuristic, modis, kesenduan dan merusak
9. Putih : Kemurnian, bersih, kecermatan, innocent, sterill dan kematian
10. Hitam: kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan, ketidakbahagian, dan keanggunan.

Menurut Supriyono (2010:70-77), penggunaan warna sangat diperlukan dalam desain grafis, karena dengan penggunaan warna secara baik, dapat meningkatkan mood audiens. Penggunaan warna background sangat mempengaruhi kekuatan warna. Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu :

1. Hue : Pembagian berdasarkan nama warna. Hue dibagi lagi menjadi tiga golongan, yaitu :
 - a. Warna primer : merah, kuning, dan biru
 - b. Warna sekunder: campuran dua warna primer secara seimbang
 - c. Warna tersier : campuran antara warna primer dengan warna sekunder



Gambar 2.36 Roda Warna Dasar
<http://www.tahupedia.com/content/show/497/Kenali-Teori-Warna-Dasar-Untuk-Mengetahui-Apa-Yang-Terlihat-Bagus>, 2014)

- Value : Pembagian berdasarkan terang ke gelap suatu warna. Warna muda yang ditambahkan dengan warna putih disebut dengan tint, sedangkan warna tua yang ditambahkan dengan hitam, disebut dengan shade.
- Intensity : Tingkat kemurnian dan kejernihan warna. Suatu warna yang tidak dicampur warna lain disebut memiliki intensitas penuh. Warna-warna yang masih murni disebut dengan pure-hue.

Dalam dunia percetakan, warna dibagi menjadi CMYK yaitu Cyan Magenta Yellow Black. Namun secara visual, warna dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu warna panas dan warna dingin. Warna dingin seperti, biru hijau, biru-hijau, biru-ungu, dan ungu. Kesan yang ditimbulkan adalah pasif, statis, kalem, damai, dan tidak mencolok. Sedangkan warna panas yaitu, merah, merah-oranye, oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu. Kesan yang ditimbulkan adalah hangat, dinamis, aktif dan mencolok.

2.5.6. Tipografi

Tipografi merupakan ilmu mengenai cara memilih dan mengelola huruf dalam desain grafis (Supriyono, 2010). Pemilihan huruf sangat berperan penting dalam suatu karya desain. Huruf yang tidak tepat, dapat menyulitkan pembacanya sehingga gagal menyampaikan pesan.

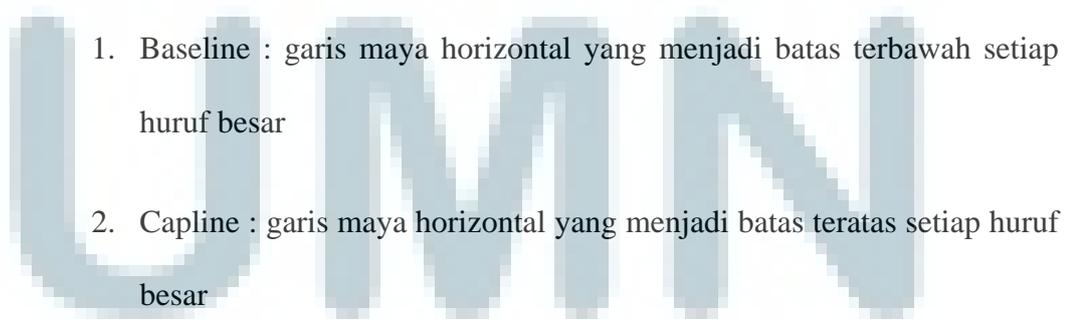
2.5.6.1. Anatomi

Menurut Sihombing (2003), langkah awal mempelajari tipografi adalah dengan mempelajari anatominya lebih dahulu.



Gambar 2.37 Anatomi Huruf

(<http://www.master.web.id/mwmag/issue/07/content/tutorial-tipografi-2/tutorial-tipografi-2.html>, 2002.)

- 
1. Baseline : garis maya horizontal yang menjadi batas terbawah setiap huruf besar
 2. Capline : garis maya horizontal yang menjadi batas teratas setiap huruf besar
 3. Meanline : garis maya horizontal yang menjadi batas badan huruf kecil

4. X-height : jarak ketinggian antara baseline dengan meanline yang berarti tinggi badan huruf kecil.
5. Ascender : Bagian dari huruf kecil diantara meanline dan capline
6. Descender : bagian dari huruf kecil dibawah baseline

2.5.6.2. Jenis

Berdasarkan fungsinya, huruf dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu huruf teks (*text type*) dan huruf judul (*display type*). Dalam pemilihan huruf untuk *text type*, sangat perlu diutamakan mengenai keterbacaan. Nilai keterbacaan dan kenyamanan baca sangat ditentukan dari jenis huruf yang dipilih. Sedangkan, berdasarkan sejarah perkembangannya, huruf digolongkan menjadi tujuh gaya, yaitu :

1. Huruf klasik

Huruf yang memiliki kait (serif) yang disebut juga *Old Style Roman* memiliki nilai keterbacaan tinggi. Contohnya adalah Garamond.



45

Gambar 2.38 Garamond
(<http://www.identifont.com/show?2F4,n.d.>)

2. Huruf transisi

Hampir sama dengan huruf klasik, perbedaan pada ujung kaitnya yang runcing dan memiliki perbedaan pada tebal-tipis tubuh huruf.

Contohnya adalah Baskerville.



Baskerville
i love Typography, a
fine sample text, 123
AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
OoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz
0123456789& “” ?*

Gambar 2.39 Baskerville
(<http://ilovetypography.com/2007/09/23/baskerville-john/>, 2007)

3. Huruf modern roman

Contohnya adalah Bodoni, namun sudah jarang digunakan karena bagian tebal dan tipisnya terlalu kontras.



Bodoni Font
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890.,?!-+=

Gambar 2.40 Bodoni
(<http://www.napmat.com/blog/embroidery-font-collection/>, 2014)

4. Huruf san serif

Huruf tanpa kait sehingga disebut san serif. Ciri utamanya adalah tebal huruf yang sama. Contoh hurufnya adalah Arial.



**the quick brown fox
jumps over the lazy dog.
THE QUICK BROWN FOX
JUMPS OVER THE LAZY DOG.**

Gambar 2.41 Arial
(<https://www.prepressure.com/fonts/interesting/arial>, 2013)

5. Huruf berkait balok

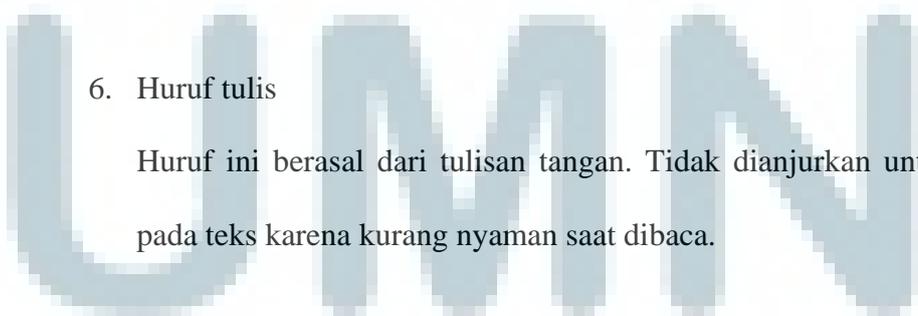
Huruf Egyptian memiliki kait berbentuk balok yang tebalnya hamper sama dengan tubuh huruf. Contohnya Egyptian.



Gambar 2.42 Egyptian
(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

6. Huruf tulis

Huruf ini berasal dari tulisan tangan. Tidak dianjurkan untuk tulisan pada teks karena kurang nyaman saat dibaca.



Olive Oils

quality doesn't have to be expensive

La Dolce Vita

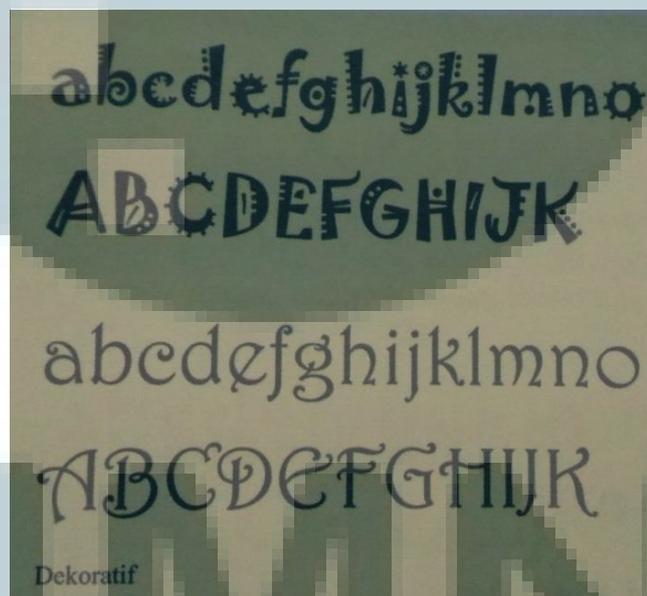
wishing you all the best

Gambar 2.43 Script

(<https://www.pinterest.com/pin/535224736943052625/>, 2014)

7. Huruf hiasan

Huruf ini cocok untuk judul atau kata yang pendek (hlm.23-30)



Gambar 2.44 Dekoratif

(Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi, 2010)

Berikut ini Supriyono (2010) memaparkan pedoman dalam memilih jenis huruf dengan tepat :

1. Huruf serif untuk teks dan sans serif untuk judul
2. Gunakan huruf yang kontras
3. Gunakan sedikit huruf
4. Gunakan font secara proporsional (hlm.32-34)

Setelah memilih huruf masih ada hal lain yang perlu diperhatikan, yaitu pengelolaan huruf. Pengelolaan huruf yang baik, mampu menghasilkan teks yang nyaman dan menyenangkan untuk dibaca. Beberapa pertimbangan dalam mengelola huruf, adalah sebagai berikut :

1. Ukuran huruf.
2. Memahami bobot dan variasi huruf.
3. Mengatur panjang baris.
4. Mengatur spasi baris.
5. Spasi huruf, kerning, dan tracking.
6. Bentuk susunan (hlm.35-47).

U M N