



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 Buku

2.1.1 Pengertian Buku

Menurut Hassan Prambudi (1981, hal. 4) menyatakan bahwa buku adalah wadah sarana komunikasi tercetak dan tersusun dalam penyajian yang mengikuti satu sistematika. Buku juga dikatakan sebagai sumber dan tempat penyimpanan informasi sejak dahulu hingga sekarang.

Muktiono (2003, hal. 2) juga menyatakan bahwa buku merupakan media cetak yang mendidik untuk semua kalangan. Buku merupakan sumber ilmu pengetahuan dan sumber pembangunan watak bangsa.

2.2 Anak

2.2.1 Pengertian Cerita Anak

Buku cerita anak adalah karangan yang menuturkan perbuatan, pengalaman, kejadian dan sebagainya yang ditujukan untuk anak yang dengan cerita yang sederhana. Cerita yang disajikan bersifat komunikatif serta mengandung nilai moral bagi anak. Menurut Shelley Peterson (2008, hal. 30) buku cerita anak adalah cerita dengan awalan, tengah, dan akhir. Di dalam cerita ini memuat konflik yang akan dimengerti oleh anak-anak. Konflik ini umumnya diperkenalkan di cerita paragraph pembuka dan kemudian mengikuti karakter

utama sebagai pemecah konflik tersebut. Seperti dalam sebuah cerita yang baik, karakter utama dalam buku cerita umumnya memecahkan masalah dan mengalami beberapa karakter sebagai lawan main untuk menyelesaikan konflik.

2.2.2 Jenis Cerita Anak

Buku cerita anak memiliki ciri khas dalam setiap perancangannya. Menurut Wimanjaya Keeper (1991, hal.23) golongan cerita anak adalah sebagai berikut:

1. Kelompok hiburan
2. Kelompok realis
3. Kelompok informatif

Dalam memilih jenis cerita anak, dibuat pengelompokan yang lebih sederhana yang terlepas dari fungsi dan tujuan dari cerita tersebut. Pengelompokannya adalah sebagai berikut:

1. Cerita-cerita Fiktif

Termasuk dongeng umum, fable, sage, legenda, dan mitos.

2. Cerita-cerita Nonfiktif

Cerita ini tidak mengandung unsur khayalan, berpegang pada kenyataan.

Dengan cerita ini anak akan dibawa ke dunia yang nyata. Jenis nonfiksi termasuk biografi, riwayat hidup perjalan, petualangan, serta kejadian sehari-hari.

3. Cerita-cerita Informatif

Cerita yang mengandung informasi atau unsur penerangan. Biasanya pembaca bisa menikmati sebuah jalan cerita yang menarik atau mengasyikan, dan juga mengambil pelajaran singkat dari dalamnya.

2.3 Ilustrasi

2.3.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Yoyok dan Riswandi (2008, hal. 30) ilustrasi berasal dari bahasa latin yaitu *illustrare*. Ilustrasi adalah menggambar dengan tujuan untuk memperjelas suatu objek secara visual agar isi bacaan mudah dipahami oleh pembaca, seperti gambar-gambar yang terdapat pada media cetak dan buku-buku pelajaran. Alan Male juga berpendapat dalam buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (2007, hal.1) ilustrasi adalah sebuah komunikasi pesan yang di sampaikan secara *kontekstual* tertentu kepada audiens. Ilustrasi memiliki ukuran dan berbagai fungsi yang berbeda-beda yang membuat ilustrasi adalah sebuah bahasa visual yang berpengaruh.

Salah satu pengertian menarik tentang buku cerita ilustrasi dijelaskan oleh Shelley Peterson (2008, hal. 76) bahwa buku cerita berilustrasi secara umum didefinisikan sebagai sebuah buku dimana seluruh atau sebagian dari cerita diceritakan melalui ilustrasi. Dinyatakan juga bahwa sebagian buku cerita bergambar memuat sebanyak 32 halaman atau yang berhalaman kokoh umumnya sebanyak 16 halaman. Anak-anak banyak mengikuti cerita dengan melihat gambarnya dan mengarang cerita mereka sendiri. Selain itu, ilustrasi dalam buku

juga dapat membuat anak-anak lebih memahami cerita dengan cara yang menyenangkan dengan kekuatan dari cerita yang disajikan.

2.3.2 Pengertian Ilustrasi Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi.

Menurut Warsita (2008, hal. 96) Pengertian interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya.

Interaktif dalam ilustrasi merupakan suatu penggabungan teknik untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang lebih hidup. Ilustrasi seperti buku pop up merupakan contoh ilustrasi interaktif yang mampu memberikan kesan hidup dan gerak oleh pembacanya.

2.3.3 Jenis Ilustrasi

Menurut Patricia Cianciolo (1997, hal. 27) ada beberapa jenis dalam membuat ilustrasi dalam membuat buku cerita. Pembuatan ini juga berdasarkan kultur yang dapat memberikan deskripsi kuat terhadap sebuah buku. Jenisnya yaitu:

1. Seni Realis

Seni realistik merupakan seni yang berdasar langsung dari realitas dan mengamati melalui pengalaman. Artis berusaha untuk mencapai ketepatan seperti detail fotografi. Gambar yang disampaikan memiliki bentuk yang dikenali dalam perspektif dan dalam proporsi yang benar.

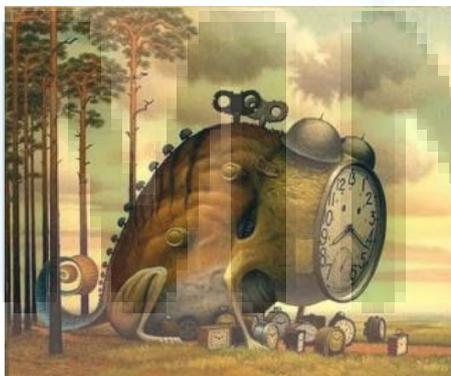


Gambar 2 1 Seni Realis

(Sumber: www.bantubelajar.com)

2. Seni Surealis

Surealis terbentuk dari gambar yang dialami dalam mimpi, atau halusinasi. Disajikan sebagai grafik dengan cara yang mungkin bisa dimengerti.



Gambar 2 2 Seni Surealis

(Sumber: www.bantubelajar.com)

3. Seni Ekspresionis

Ekspresionisme mengarah pada abstraksi dalam hal yang dimaksud adalah untuk menyoroiti bentuk realitas, kualitas esensial atau stuktural kenyataan.

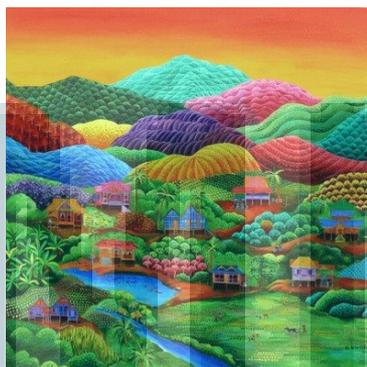


Gambar 2 3 Seni Ekspresionis

(Sumber: www.bantubelajar.com)

4. Seni Naif

Seni naïf adalah seni pra-perspektif. Seni naïf menyajikan esensi dan penampilan benda dan adegan dari pengalaman mereka sendiri.

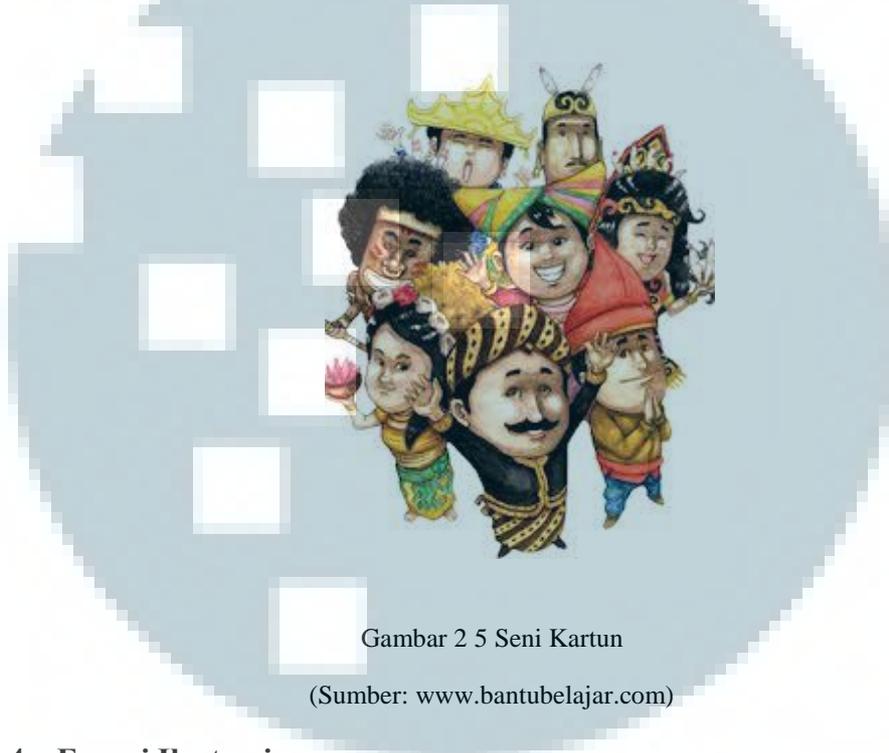


Gambar 2 4 Seni Naif

(Sumber: www.bantubelajar.com)

5. Seni Kartun

Kartun adalah sketsa dengan teknik seperti dagelan dan absurditas yang menggambarkan kegajilan dan karakteristik yang tidak kompatibel. Cocok dengan suasana tema yang ceria.



Gambar 2 5 Seni Kartun

(Sumber: www.bantubelajar.com)

2.3.4 Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007, hal. 86) Ilustrasi merupakan cara visual untuk mengkomunikasikan konteks pada audiens. Alan Male membagi ilustrasi menjadi beberapa fungsi, yaitu:

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi berfungsi mendokumentasikan, menyediakan referensi, mengedukasi dan juga memberikan intruksi secara kontekstual yang memiliki cakupan sangat luas dalam berbagai tema dan subyek. Secara umum ilustrasi adalah

media instruksi yang dapat memudahkan audiens untuk mencerna informasi yang disampaikan secara visual. Mengkomunikasikan sebuah ide memerlukan sebuah gambar yang naratif.

Alan Male (2007, hal.98) juga menyatakan bahwa selalu ada kebutuhan untuk merekonstruksi subjek yang terkait dengan sejarah secara visual. Walaupun terdapat bukti foto dari sebuah periode, ilustrasi akan selalu dibutuhkan karena mempunyai kemampuan untuk menggambarkan kembali peristiwa pada masa lalu lebih detil dan jelas. Dapat disimpulkan bahwa ilustrasi dapat memberikan pemahaman yang lebih besar dan berharga pada bidang budaya sebagai subyek yang kaya dan luas.

2. Komentar

Hakikat ilustrasi editorial merupakan penjelasan secara visual. Fungsi utama adalah untuk melengkapi jurnalistik yang ada dalam koran atau majalah. Ilustrasi memiliki presensi dalam aspek *publishing* walaupun dengan kompetisi fotografi. Ilustrasi dapat melampaui permukaan yang literal.

Bahasa visual menggunakan ilustrasi secara konten dan estetika memperlihatkan sebuah emosi. Ilustrasi dapat digunakan juga sebagai bukti jurnalistik dan mendokumentasi seperti halnya fotografi.

3. Cerita Lisan

Gabungan dan keseimbangan antara teks serta gambar merupakan inti dari menceritakan sebuah cerita. Permainan ilustrasi menggunakan konstruksi gambar yang tepat dapat menyampaikan cerita yang dramatis.

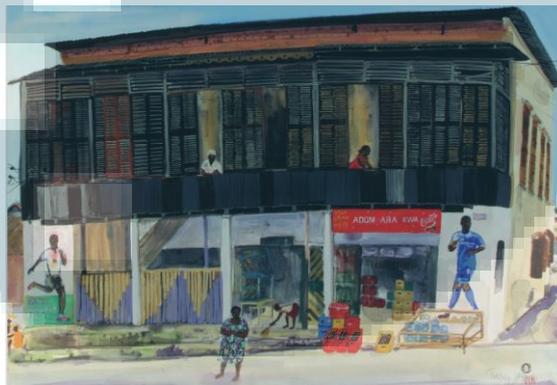
2.3.5 Teknik Ilustrasi

Ilustrator selalu berkomunikasi melalui karya yang mereka buat. Pemilihan media yang digunakan sangatlah penting untuk menyampaikan pesan dengan benar.

Menurut Zeegan (2009, hal. 62) menyatakan beberapa teknik ilustrasi, yaitu:

1. Drawing dan Painting

Drawing dapat dibuat berdasarkan observasi ataupun interpretative. Drawing dapat mencerminkan mood, momen atau hanya menyampaikan sebuah informasi.



Gambar 2.6 Drawing and Painting

(Sumber: What is Illustration Book)

2. Digital Methods

Digital methods meliputi teknik menggunakan vector, pattern making, collage, digital painting yang menggunakan computer dan software untuk bekerja. Teknik digital merupakan teknik yang fleksibel. Menggunakan computer juga dapat membantu merubah dan menyempurnakan gambar manual.



Gambar 2 7 Digital Methods
(Sumber: What is Illustration Book)

2.4 Desain

2.4.1 Prinsip Desain

Lauer, D.A (2005, hal 23-104) membagi prinsip desain menjadi 5 antara lain:

1. *Unity*

Unity merupakan penyajian dari sebuah gambar yang digabungkan. *Unity* merupakan kesatuan dari elemen-elemen dalam desain sehingga secara visual saling terhubung. Aspek yang penting dari *unity* adalah bahwa keseluruhan gambar harus terlihat lebih dahulu dari pada unsur-unsur individualnya. *Unity* dapat dicapai dengan cara yaitu:

a) *Proximity*

Proximity didapatkan dengan menaruh elemen-elemen secara berdekatan, sehingga audiens dapat melihat elemen-elemen tersebut sebagai pola yang saling berhubungan.

b) *Repetition*

Repetition merupakan pengulangan elemen-elemen di berbagai bagian dari suatu desain sehingga terlihat saling berhubungan satu sama lain.

c) *Continuation and Continuity*

Continuation adalah pada saat garis, sudut, atau arah berlanjut dari satu elemen ke elemen lain sehingga mata dapat berjalan mengikuti alur tersebut dengan lancar. *Continuity* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan sebuah hubungan visual antara dua atau lebih desain individu.

2. *Emphasis and Focal Point*

Untuk menangkap perhatian audiens desainer memerlukan titik penekanan atau *focal point*. Unsur penekanan secara langsung dapat menarik perhatian dan mendorong audiens untuk melihat objek tersebut lebih dekat. *Emphasis* dapat dicapai dengan cara yaitu:

a) *Emphasis by Contrast*

Sebagai aturan umum titik fokus didapatkan ketika satu elemen berbeda dengan elemen yang lain. Apapun yang mengganggu atau

memutuskan perasaan keseluruhan dari suatu pola otomatis akan menarik mata dengan perbedaan ini.

b) *Emphasis by Isolation*

Isolasi merupakan sebuah kontras atau perbedaan dalam penempatan. Penempatan elemen yang berbeda dapat menarik mata kepada elemen tersebut. Dalam isolasi, elemen tidak perlu berbeda dari unsur-unsur lain dari satu keseluruhan desain.

c) *Emphasis by Placement*

Penempatan elemen dalam desain dapat berfungsi dengan cara lain untuk mendapatkan *emphasis*. Sebagai contohnya adalah desain *radial* dimana semua bentuk memancar dari fokus tersebut yang menyebabkan mata audiens untuk kembali ke elemen pusat ini.

3. *Scale and Proportion*

Skala dan proporsi adalah istilah yang berhubungan dan mengacu pada ukuran. Skala adalah kata lain dari ukuran. Proporsi mengacu pada ukuran relative dan ukuran yang diukur atau dengan pertimbangan terhadap elemen-elemen lain.

4. *Balance*

Prinsip keseimbangan adalah distribusi atau susunan “berat” visual dalam sebuah komposisi. Keseimbangan mengatur bagian-bagian dari sebuah komposisi sehingga terlihat estetik. *Formal Balance* adalah keseimbangan simetris, cenderung statis, sehingga secara jelas menciptakan keseimbangan yang sempurna. *Informal Balance* adalah ketika kedua sisi tidak simetris (*asymmetrical*) namun gambar keseluruhan yang dihasilkan tetap seimbang.

5. *Rhythm*

Ritme dalam visual mengacu pada gerakan mata audiens dan gerakan motif yang berulang. Untuk menciptakan sebuah gerakan, ritme mengacu pada susunan bentuk dan repetisi. *Alternating Rhythm* adalah saat adanya pergantian motif satu sama lain yang konsisten sehingga menciptakan susunan/urutan yang konsisten, teratur atau dapat diperkirakan.

2.4.2 Elemen Desain

Lauer, D.A (2005, hal 117-271) membagi elemen desain menjadi 5 antara lain:

1. Garis

Garis diciptakan melalui gerakan dan memiliki variasi yang tak terbatas sehingga garis dapat membangkitkan berbagai macam *mood* dan *feeling*.

Sebagai contoh, garis yang melengkung atau bergelombang dapat memberikan perasaan tenang.

2. Bentuk/Volume

Bentuk adalah sebuah area yang terbuat dari garis yang terhubung dari satu titik ke titik lainnya. Bentuk bersifat 2D. Sedangkan, volume memiliki tinggi, lebar serta ruang atau kedalaman sehingga merupakan 3D.

3. Tekstur

Tekstur merujuk pada visualisasi pada sebuah permukaan yang biasanya dapat dinilai dengan cara diraba. Akan tetapi, tekstur juga dapat dinilai melalui penglihatan melalui ingatan. Tekstur dapat membangkitkan rasa dan emosi tertentu dan menambahkan gagasan pada sebuah desain.

4. Ilusi Ruang

Dalam seni yang berbentuk 2D seperti gambar, lukisan, dan seni cetak lainnya yang pada dasarnya memiliki bentuk yang datar, ilusi adanya kedalaman dan ruang dapat dibuat dengan memperhatikan berbagai hal seperti ukuran elemen, *overlapping*, perspektif, ilusi *spatial*, dan lainnya.

5. Ilusi Gerakan

Terkadang terdapat ilusi gerakan dalam sebuah gambar sehingga membuat gambar tersebut terlihat dinamis. Hal ini dapat dicapai dengan berbagai cara yaitu, *repeatin*, *figure*, *cropping figure*, *blurring outlines*, dan *multiplying image*.

6. Value

Value adalah kata artistik untuk gelap dan terang. Semakin terang berarti semakin tinggi *value*. *Value* penting dalam sebuah gambar karena perubahan *value* mempengaruhi kontras yang membantu kita untuk melihat dan memahami gambar tersebut.

2.4.3 Warna

Anggraini dan Nathalia (2014, hal. 37) di dalam bukunya menyatakan bahwa warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dengan warna kita dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas.

Jenis warna menurut Anggraini dan Nathalia (2014, hal. 79) merupakan faktor yang sangat penting dalam mendesain, setiap warna memiliki karakter dengan sifat yang berbeda pula. Berikut arti dari warna yang ada:

1. Warna Merah

Warna yang paling emosional dan cenderung ekstrem. Menyimbolkan agresivitas, keberanian, semangat, percaya diri, gairah, kekuatan, dan vitalitas.

2. Warna Pink

Warna yang disukai banyak wanita ini menyiratkan sesuatu yang lembut dan menenangkan, cinta, kasih sayang, feminisme.

3. Warna Biru

Tidak bisa lepas dari elemen langit, air, dan udara, berasosiasi dengan alam, melambangkan keharmonisan, memberi kesan lapang, kesetiaan, ketenangan, sensitif, kepercayaan.

4. Warna Kuning

Warna kuning akan meningkatkan konsentrasi, warna ini menyimbolkan warna persahabatan, optimism, santai, gembira, harapan, toleran, menonjol, eksentrik.

5. Warna Hijau

Hijau melambangkan alam, kehidupan, dan symbol fertilitas, sehat, natural.

6. Warna Oranye

Warna yang melambangkan sosialisasi, keceriaan, kehangatan, segar, semangat, keseimbangan, dan energi.

7. Warna Ungu

Memberi kesan spiritual yang magis, mistis, misterius, dan mampu menarik perhatian, kekayaan, dan kebangsawanan.

8. Warna Coklat

Merupakan warna netral yang natural, hangat, membumi, dan stabil, menghadirkan kenyamanan, memberikan kesan anggun, kesejahteraan, dan elegan.

9. Warna Abu-abu

Warna ini melambangkan kesederhanaan, intelek, futuristik, millennium.

10. Warna Hitam

Warna hitam adalah warna yang kuat dan penuh percaya diri, penuh perlindungan, maskulin, elegan, dramatis, dan misterius.

Sedangkan Teori Brewster (seperti dikutip oleh Anggraini dan Nathalia, 2014) merupakan teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu:

1. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

2. Warna Sekunder

Merupakan hasil percampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu adalah campuran merah dan biru.

3. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari percampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna, yakni merah, kuning, dan biru

4. Warna Netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju hitam.

Dalam penggunaannya menurut Anggraini dan Nathalia (2014, hal. 38) warna dibedakan menjadi dua jenis, yaitu :

- a. warna yang ditimbulkan karena sinar (*additive color/RGB*)
biasanya digunakan pada warna lampu, layar monitor, televisi, dan sebagainya.
- b. warna yang dibuat dengan menggunakan unsur-unsur tinta atau cat (*subtractive color/CMYK*)

Warna tersebut biasanya digunakan dalam proses pencetakan ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik, dan lain-lain. Dengan menggunakan unsur-unsur desain tersebut, anda akan membuat bentuk desain yang diinginkan. Tentunya agar desain anda terlihat lebih baik secara kesatuan, ada baiknya anda harus mengenal unsur-unsur diatas secara benar (hlm. 32-40).

2.4.4 Layout

Layout tidak pernah lepas dari buku. Menurut Rustan, layout adalah tata letak elemen-elemen desain untuk mendukung konsep atau pesan yang ingin disampaikan. Layout juga dapat menggunakan beberapa prinsip yang juga menjadi prinsip desain yaitu (Rustan, 2009, hal. 74):

1. *Sequence*

Sequence atau urutan diperlukan agar pembaca dapat menangkap pesan dengan mudah. Dengan mengurutkan prioritas, dari yang harus dibaca pertama sampai yang terakhir, pembaca secara otomatis dapat mengurutkan pandangan sesuai dengan yang kita inginkan.

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan suatu elemen yang ingin dijadikan pusat perhatian. *Emphasis* dapat diciptakan dengan berbagai cara antara lain melalui ukuran, warna, letak dan posisi, bentuk atau *style* yang berbeda.

3. *Balance*

Pembagian berat suatu bidang layout juga harus diperhatikan agar menciptakan keseimbangan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan, peletakan elemen yang tepat, serta ukuran, arah, warna juga harus diperhatikan. Dua jenis keseimbangan adalah keseimbangan simetris dan keseimbangan yang tidak simetris.

4. *Unity*

Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan elemen lainnya harus saling berkaitan secara tepat sehingga dalam penampilan maupun kesatuan menciptakan sebuah keselarasan antara elemen-elemen secara fisik maupun pesan dan konsep yang tersampaikan.

2.4.5 Grid

A. Penerapan *Grid*

Menurut Rustan (2009, hal. 68) grid merupakan alat bantu yang dapat mempermudah tata letak elemen layout serta menjadi konsistensi pada desain yang mempunyai beberapa halaman. Dalam pembuatan grid, halaman dapat dibagi menjadi beberapa kolom dengan garis vertical maupun horizontal untuk mempertimbangkan beberapa faktor yang

meliputi ukuran, *style*, ukuran huruf, berapa banyak informasi yang akan di cantumkan dan sebagainya.

Landa (2014 hal. 143), menambahkan bahwa margin di dalam *grid* merupakan batas atau ruang kosong pada sebuah halaman pada bagian kiri, kanan, atas, dan bawah. *Margin* berfungsi sebagai *frame* sekeliling konten gambar, dan tipografi. Beberapa pertimbangan dalam menggunakan *margin* adalah bagaimana *margin* dalam proporsi dan lebar, dapat menyajikan konten yang baik dan meningkatkan keterbacaan (*readability*). Selain itu juga bagaimana menentukan proporsi *margin* sehingga dapat menghasilkan harmoni, stabilitas, dan tampilan visual sesuai yang diinginkan.

B. Jenis *Grid*

Timothy Samara (dikutip oleh Anggraini dan Nathalia, 2014) menyebutkan ada beberapa jenis *grid* standar yang dapat kita gunakan. Berikut jenis *grid* standar tersebut:

1. *Manuscript Grid* (*Grid* 1 Kolom)

Manuscript grid adalah *grid* dengan struktur yang paling sederhana. *Grid* ini hanya menggunakan satu kolom. Struktur utama pada *grid* ini ditentukan oleh kotak satu kolom tengah. Pada *grid* ini dapat diletakkan seperti catatan kaki, nomor halaman, dan informasi sekunder lainnya.

Jenis *grid* ini banyak ditemukan pada buku, novel, atau esai yang mempunyai teks panjang. Namun demikian, pada *grid* ini isinya tidak terbatas pada teks saja, kita juga dapat meletakkan gambar.

2. *Column Grid (Grid Kolom)*

Column grid tersusun dengan menempatkan beberapa kolom dalam formatnya. Penggunaan *column grid* ini lebih fleksibel. *Column grid* banyak digunakan untuk *layout* publikasi dengan tingkatan yang lebih kompleks atau ingin mengintergrasikan teks dengan ilustrasi. Jumlah dan ukuran lebar kolomnya bebas, tergantung informasi yang ingin disampaikan dan ukuran huruf pada teks. Semakin banyak kolom yang dibuat, semakin dinamis *grid*.

3. *Modular Grid (Grid Modular)*

Modular grid adalah *column grid* dengan penambahan divisi *horizontal* (row/baris). Dengan demikian akan terlihat pembagian yang konsisten antara kolom dan barisnya. Pertemuan antara divisi vertikal dan *horizontal* itulah yang disebut istilah modul. *Grid* ini digunakan pada format publikasi yang lebih kompleks, yang membutuhkan pengaturan lebih daripada *column grid*. Contohnya, *layout* katalog produk, atau galeri foto pada sebuah *website*. Pada tahun 1950-an dan 1960-an, desainer grafis swiss termasuk Gerstner, Ruder, dan Muller-Brockmann merancang *system modular grid* seperti yang ditampilkan disini.

4. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid dapat ditemukan pada *layout website*. *Hierarchical grid*, dirancang dengan mengandalkan intuisi dalam peletkan elemen-elemennya. Akan tetapi, kita tetap mengutamakan penyampaian

informasi sesuai dengan prioritas kepentingannya (hierarki). *Grid* ini lebih dinamis karena tidak harus mempunyai interval yang diulang secara teratur. Lebar kolom cenderung bervariasi. Dalam membuat *hierarchical grid*, kita dapat memulai dengan spontan menempatkan elemen desain. Kemudian baru diatur struktur *grid* yang irasional untuk mengkoordinasikan elemen-elemen tersebut (hlm 82-87).

2.4.6 Tipografi

Menurut Cullen (2005, hal. 90) Tipografi adalah bahasa visual dan merupakan fondasi dari komunikasi visual. Klasifikasi *typeface* menurut Cullen (2005, hal. 91) adalah *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Slab serif*, dan *Sans serif*.



Gambar 2 8 Klasifikasi Tipografi

(2005, Layout Workbook)

Penentuan *typeface* bergantung pada fungsi design dan target. Setiap *typeface* mempunyai *personality* tersendiri yang menentukan emosi sebuah pesan yang ingin disampaikan. *Typeface* tradisional dapat digunakan sepanjang masa atau dapat juga menjadi terlalu sederhana. Selain itu, *legibility* dan *readability* sangatlah penting. Hal-hal lain yang perlu dipertimbangkan untuk mengolah huruf adalah *alignment*, warna, ukuran, *case*, *kerning and tracking*, *line length*, *leading*, dan *paragraph settings* (Cullen, 2005, hal. 94).

2.5 Pop Up Book / Movable Book

Menurut Nancy Bluemel (2012, hal. 1) Buku pop up atau buku bergerak adalah buku yang menawarkan adanya potensi seperti gerakan dan interaksi melalui kertas dengan teknik-teknik seperti folds, scrolls, slides, tabs, or wheels. Buku memiliki gerakan dalam setiap halamannya. Buku pop up juga disebut sebagai “toy book” karena pada halamannya kita dapat memainkan objek yang dapat digerakan.

2.5.1 Mekanisme Buku Pop Up

Metode dalam membuat buku pop up tidak terbatas, tetapi mereka terbagi menjadi 4 kategori, menurut Nancy Bluemel (2012, hal. 19) metode mekanisme dalam buku pop up:

1. *Movable Books*

Elemen-elemen di halaman dapat bergerak. Buku ini memiliki beberapa jenis konstruksi dasar yaitu *volvelles*, *flap book*, dan *pull tab*.

2. *Pop-Up 3D*

Tiga dimensi adalah gambaran yang hidup dalam sebuah buku pop-up. Bentuk yang dihasilkan seperti naik ke permukaan halaman. Terdapat empat teknik konstruksi dasar yang digunakan dalam menciptakan buku pop-up yaitu *stage*, *set*, *v-fold*, kotak, silinder, dan *floating layers*. Dalam setiap metode tersebut, kertas yang telah dipotong akan terbuka ketika halaman dibuka dan akan menghasilkan sebuah gerakan.

3. *Folding Mechanism*

Buku ini memiliki variasi dalam berbagai bentuk yang disebut leporellos, komidi putar, dan *tunnel books* atau buku terowongan yang memiliki beberapa lapisan.

4. *Multiple Constructions*

Mekanisme dengan eksplorasi kombinasi dari beberapa konstruksi. Bahan yang digunakan tidak hanya kertas saja, namun bahan seperti plastik, string, cermin, dan stik menjadi bagian dari pencampuran mekanisme pop-up *multiple constructions*.

2.5.2 Teknik Dasar Buku Pop Up

Ada tahapan dasar dalam membuat buku pop-up, menurut Maurice (2011, hal. 8-10) tahapannya adalah:

1. *Cutting*

Teknik *cutting* yang akan merubah kertas menjadi suatu objek yang bergerak ketika lipatan sudah dilakukan. Tahapan ini sangat penting untuk menciptakan gerak dalam pembuatan pop-up.

2. *Scoring*

Membuat lipatan sangat penting dalam tahap ini. Pembuatan patern untuk bagian *Score* akan mempermudah teknik lipatan pada kertas yang akan ditimbulkan.

3. *Folding*

Ada dua macam derajat kemiringan yang biasa dibuat dalam pembuatan buku pop-up yaitu 180 derajat atau 90 derajat. Pada tahap ini kertas akan bergerak dengan derajat kemiringan yang disesuaikan.

4. *Glueing*

Proses *glueing* penting untuk merekatkan objek pada halaman yang sudah dibuatkan *pattern*-nya. Harus dipastikan bahwa objek dan halaman merekat dengan benar agar tercipta gerakan yang baik.

2.5.3 **Material Tool**

Dalam pembuatan buku pop up, dibutuhkan beberapa alat dan bahan yang penting untuk digunakan. Menurut Trish Phillips (2011, hal. 36-37) beberapa alat dan bahan yang digunakan adalah:

1. *Cutting Mat*

Permukaan ini dipakai untuk dijadikan alas pemotongan, dan bisa juga digunakan sebagai pengukur.

2. *Scalpels and craft knives*

Memberikan control besar dan presisi yang baik, pisau kerajinan bisa menjadi alternatif yang baik dalam penguasaan pemotongan.

3. *Steel ruler*

Untuk membuat potongan dengan garis yang rapi.

4. *Pencil, penghapus dan rautan*

Pencil HB ideal untuk dipakai dalam menandai desain agar mudah terhapus.

Rautan dipakai untuk meruncingkan pensil agar tidak tumpul. Menggunakan penghapus yang bersih sangat penting dalam pembuatan objek ilustrasi.

5. *Embossing tool*

Merupakan alat dengan kayu dan pegangan yang terbuat dari plastic dan logam berbentuk bundar. Digunakan untuk membuat lipatan tajam.

6. *Bone folder*

Alat yang digunakan untuk membuat lipatan kertas dengan hasil yang tajam dan kaku.

7. *Compass cutter*

Untuk mengatur persegi secara seimbang.

8. *Lem*

Lem digunakan untuk merekatkan kertas pada kertas lainnya.

9. *Lowtack masking tape*

Alat ini digunakan untuk membuat posisi dari hasil akhir sebelum direkatkan dengan lem.

2.6 Cerita Rakyat

Menurut Galda (2014, hal. 181) Cerita rakyat adalah cerita yang diceritakan secara turun-temurun dari mulut ke mulut. Dengan demikian cerita rakyat tidak memiliki penulis yang dikenal. Sebagian dari cerita rakyat yang dikatakan masyarakat terkadang berubah-ubah dan sering berbeda.

2.6.1 Putri Pukes

Legenda Putri pukes adalah cerita legenda asal mula danau laut tawar yang berada di daerah Takengon. Disana pernah ada sebuah kerajaan dan memiliki putri yang bernama Putri Pukes.

Putri Pukes memili kecantikan yang sangat termahsyur hingga kerajaan tetangga datang untuk melamarnya. Pada akhirnya Putri Pukes jatuh cinta pada sesosok pangeran tampan dari salah satu kerajaan tetangga. Singkat cerita, Putri Pukes berniat untuk menyusul suaminya yang sedang merantau. Kegelisahan Putri Pukes akhirnya meingkarkan janji untuk tidak pergi tanpa seizing suami. Sang Ibu menasihati Putri Puks untuk tidak melanggar janji itu. Ditengah perjalanan Putri Pukes terjebak dalam badai dan membuatnya berlindung di dalam gua. Berhari-hari Putri Pukes tidak pernah kembali. Konon, air mata tangisan Putri Pukes kini menjadi sebuah danau akibat sikap tidak menurutnya terhadap Sang Ibu.