



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

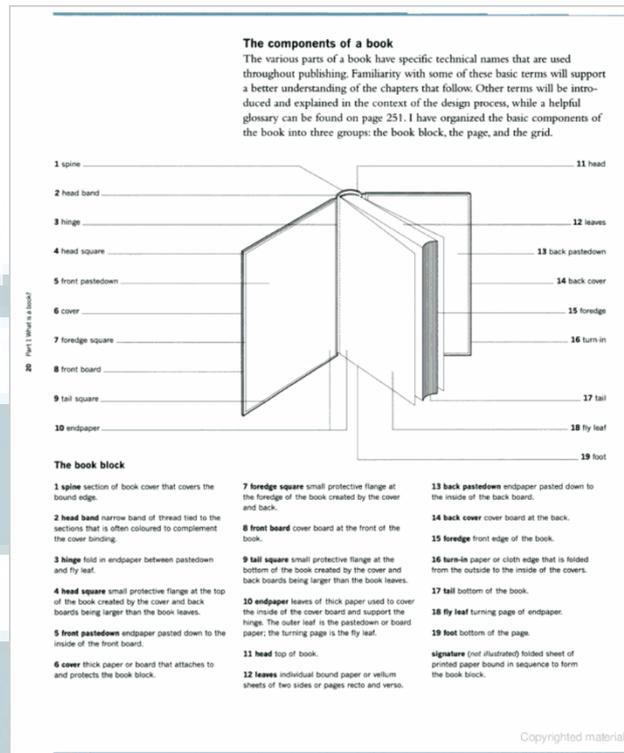
2.1. Teori Dasar Umum

2.1.1. Buku

Menurut Haslam (2006) buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang didalamnya berisi tentang pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Secara harfiah buku merupakan sebuah wadah yang berisi halaman yang dicetak dan dijilid, serta buku mampu mendokumentasikan pengetahuan secara lintas waktu (hlm. 6-9). Sedangkan menurut Kamus Bahasa Besar Indonesia (www.kbbi.web.id, 14 Maret 2016) buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan maupun kosong akan tetapi kitap tidak termasuk dalam pengertian buku.

2.1.1.1. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006) sebuah buku terdiri dari; *Spine, head band, hinge, head square, front pastedown, cover, foredge square, front board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foredge, turn in, tail, fly leaf, dan foot* (hlm. 20).



Gambar 2.1. Anatomi Buku

(Sumber: Haslam, Book Design, 2006, hlm. 20)

2.1.1.2. Jenis Buku Anak

Menurut Bara dan Backes (2012) buku anak dapat dikategorikan menurut umur, yaitu sebagai berikut:

- *Picture books*

Kategori ini untuk anak usia 4-8 tahun, berisi naskah dengan 1500 kata serta banyak gambar.

- *Easy readers*

Kategori ini untuk anak usia 6-8 tahun, berisi naskah dengan 200 kata serta banyak gambar.

- *Transition books*

Kategori ini untuk anak usia 6-9 tahun, berisi naskah sebanyak 20 halaman.

- *Chapter books*

Kategori ini untuk anak usia 7-10 tahun, berisi naskah 45-60 halaman dengan jumlah halaman tiap babnya 3-4 halaman.

- *Middle grade*

Kategori ini untuk anak usia 8-12 tahun, berisi naskah 100-150 halaman dengan plot yang mulai kompleks.

- *Young adult*

Kategori ini untuk anak usia 12 tahun ke atas, berisi naskahnya antara 130-200 halaman dengan plot cerita yang sudah kompleks dengan banyak karakter utama.

2.1.1.3. Manfaat Buku Untuk Anak

Menurut psikolog Alzena Masykouri, M.Psi yang dikutip (www.parenting.co.id, 7 Maret 2016) berjudul *Manfaat Anak Senang Membaca*, dengan aktivitas membaca khususnya membaca sebuah buku, anak-anak dapat mempelajari interaksi verbal, mengenal kosakata, dan belajar bagaimana menggunakan imajinasinya.

2.1.2. Plot

Menurut Hartoko dan Rahmanto (1986) mengatakan plot adalah sebuah alur cerita yang dibuat untuk *audience* atau pembaca yang berupa sebuah urutan peristiwa atau kronologi yang saling berkaitan.

2.1.2.1. Struktur Plot

Menurut Freytag pada artikel Read Write Think (www.readwritethink.org, 17 Juni 2016) berjudul *Plot Structure: A Literary Elements Mini-Lesson*, Freytag membagi

plot sebuah cerita menjadi lima bagian dasar, yaitu; *Exposition*, *rising action*, *climax*, *falling action*, dan *resolution*.

- *Exposition*

Exposition adalah titik paling awal dalam sebuah cerita.

- *Rising action*

Rising action adalah tahap untuk mencapai puncak konflik atau permasalahan.

- *Climax*

Climax adalah titik tertinggi dalam sebuah cerita, dimana para karakter yang terlibat dalam sebuah cerita mencapai puncak konflik atau permasalahan.

- *Falling action*

Falling action adalah tahap penyelesaian konflik atau permasalahan.

- *Resolution*

Resolution adalah titik paling akhir dalam sebuah cerita yang merupakan kesimpulan dari sebuah cerita.

2.1.3. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009) menjelaskan bahwa ilustrasi adalah bentuk nyata dalam komunikasi visual yang berada diantara seni dan desain grafis (hlm. 6), sedangkan menurut Brancroft (2006) ilustrasi adalah proses penggambaran objek visual dari yang dilihat oleh indera penglihatan yang kemudian diaplikasikan ke media tertentu, dimana sebuah ilustrasi bisa menjadi suatu ciri khas atau karakteristik seorang seniman maupun menjadi media komunikasi pesan terhadap target tertentu

(hlm. 53). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002) menambahkan bahwa ilustrasi sebagai “gambar untuk memperjelas isi buku atau karangan” (hlm. 425).

2.1.3.1. Fungsi Ilustrasi

Supriyono (2010) mengatakan fungsi ilustrasi sebagai berikut (hlm. 51)

1. Menarik perhatian pembaca
2. Memperjelas isi yang terdapat dalam teks
3. Membuat pembaca yakin terhadap informasi yang disampaikan melalui teks
4. Menarik minat pembaca untuk membaca judul

2.1.3.2. Karakter

Menurut Bancroft karakter memiliki sebuah hierarki yang mengacu pada tingkatan yang berbeda, mulai dari yang *simplicity* hingga *realism*, untuk menciptakan sebuah karakter, semua berdasarkan pada peran masing-masing karakter dan fungsi karakter dalam sebuah cerita. Berikut ini adalah enam kategori utama karakter: (hlm. 18-20)

- *Iconic*

Sangat sederhana, bergaya tetapi tidak memiliki ekspresi, biasanya pada bagian mata tidak memiliki pupil mata.



Gambar 2.2. *Iconic Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 18)

- *Simple*

Sangat bergaya seperti *iconic* tetapi dengan ekspresi yang lebih.



Gambar 2.3. *Simple Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 18)

- *Broad*

Sangat ekspresif dari kedua kategori sebelumnya, karakter ini biasanya memiliki mata dan mulut yang besar karena ekspresi ini dibutuhkan untuk humor.



Gambar 2.4. *Broad Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 19)

- *Comedy relief*

Karakter ini tidak memiliki visualisasi yang humoris seperti *broad* tetapi dapat menciptakan humor dengan akting dan dialog.



Gambar 2.5. *Comedy Relief Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 19)

- *Lead character*

Karakter ini sangat realistis baik dalam ekspresi wajah, akting dan anatomy.



Gambar 2.6. *Lead Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 20)

- *Realistic*

Karakter pada skala realisme paling tinggi.



Gambar 2.7. *Realistic Character*

(Sumber: Bancroft, *Creating Character with Personality*, 2006, hlm. 20)

2.1.4. Warna

Warna menurut Dameria (2007) adalah sebuah fenomena yang terjadi jika ada tiga unsur yaitu; cahaya, objek, dan yang terakhir *observer* (alat ukur, jika pada tubuh

manusia adalah mata (hlm. 10-12). Paolin (2011) pun menambahkan pemahaman warna, warna dibagi menjadi dua yaitu; warna *additive* dan warna *subtractive*. Warna utama *additive* adalah merah, hijau, dan biru, biasanya sering ditemukan pada cahaya buatan seperti pada lampu panggung dan layar monitor, warna aditif lebih dikenal dengan sebutan RGB (*Red, Green, Blue*). Sedangkan, warna subtraktif sering disebut sebagai CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) merupakan warna pigmen yang bisa digunakan dalam percetakan (hlm. 67-70).

Tiga unsur yang membuat fenomena warna dapat terjadi menurut Dameria (2007, hlm. 11-12).

- Cahaya

Cahaya yang kita lihat melalui mata kita sekarang sebenarnya merupakan bagian dari spektrum gelombang elektromagnetik.

- Objek

Objek atau benda yang hanya memantulkan, meneruskan, atau bahkan menyerap cahaya yang datang mengenai objek tersebut.

- *Observer*

Untuk melihat suatu warna, tentu merupakan tugas mata sebagai salah satu panca indera pada tubuh manusia, mata memiliki struktur yang kompleks yang dapat menerima gelombang cahaya yang dilanjutkan ke otak.

2.1.5. *Grids*

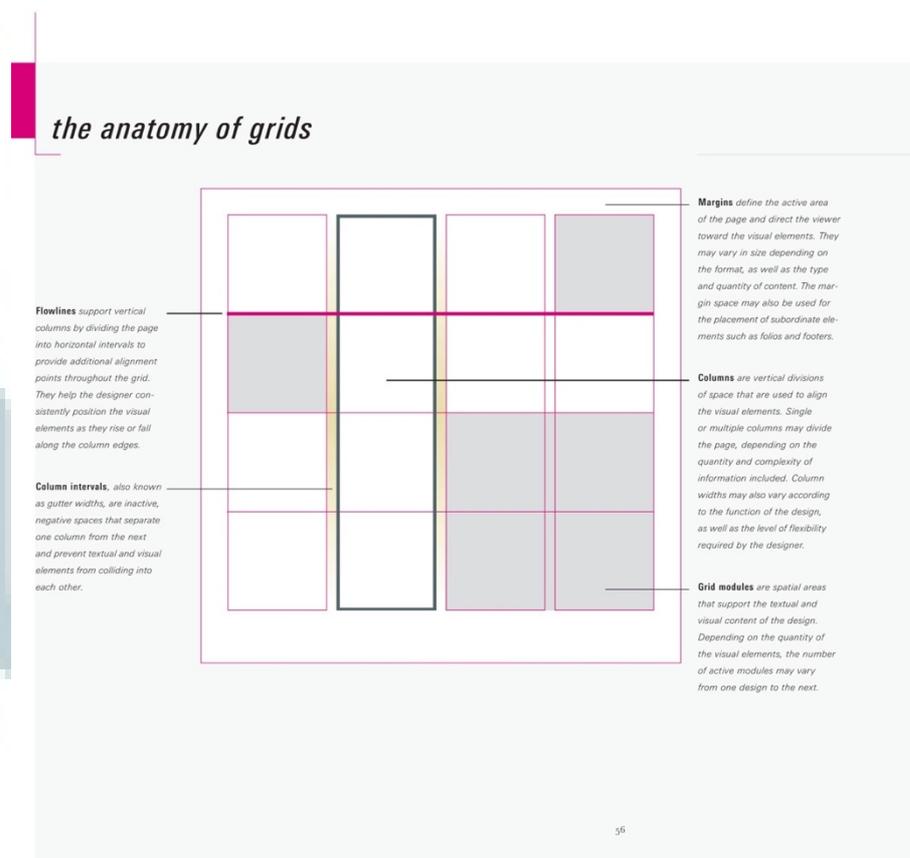
Menurut Cullen (2005) *grids* adalah garis-garis sumbu yang membuat ruang horizontal dan vertikal pada suatu halaman. Apabila *grids* diposisikan dengan efektif, maka akan mengakomodasi penempatan elemen visual. Bentuk *grids*

bervarian mulai dari ukuran, wujud, bahkan dari tingkatan sederhana hingga rumit, semua tergantung dari jumlah informasi yang akan dikooperasikan ke dalam desain.

Grids tercipta dari struktur dan proporsi yang ditemukan di arsitektur, seni murni, matematika, musik, dan alam; *grids* juga dilengkapi dengan insting sang desainer. Sepanjang sejarah, teori ini telah dilakukan oleh Phytagoras, Vitruvius, Michaelangelo. Leonardo da Vinci, dan Le Corbusier, serta sistem proporsi umum seperti *fibonacci sequence*, *the golden section*, dan *modular scales* (hlm. 54-55).

2.1.5.1. Anatomi *Grids*

Menurut Cullen (2005) sebuah *grids* terdiri dari; *Flowlines*, *column intervals*, *margin*, *columns*, dan *grid modules* (hlm. 56-57).



Gambar 2.8. *Anatomy of Grids*

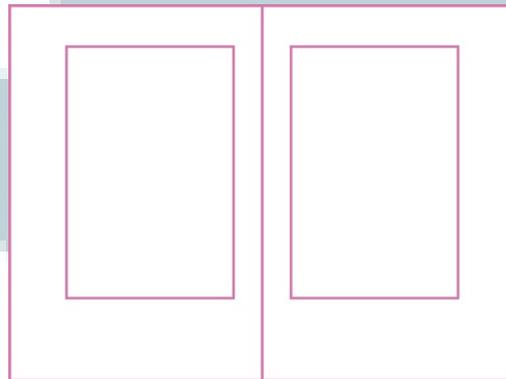
(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 56)

2.1.5.2. Jenis-Jenis *Grids*

Beberapa jenis grid yang dapat diterapkan dalam proses *layouting* menurut Cullen (2005), seperti; *Single column grids*, *multiple column grids*, *modular grids*, *alternative grids*, dan *breaking the grid* (hlm. 62-70).

- *Single Column Grids*

Single column grid adalah struktur sistem yang paling dasar. Pada jenis ini menyediakan komposisi framework yang sederhana, cocok untuk mempresenatsikan teks banyak yang berkelanjutan.

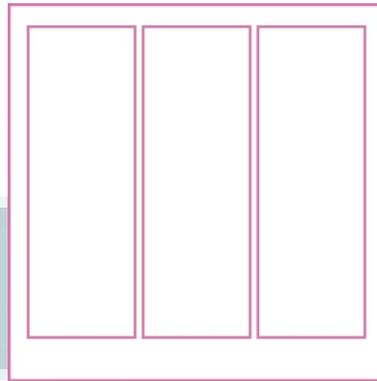


Gambar 2.9. *Single Column Grids*

(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 62)

- *Multiple Column Grids*

Multiple colum grids memiliki beberapa interval ruang, menyediakan pilihan komposisi yang tak terhingga. Pada jenis ini fleksibel dan dapat mengakomodasikan banyak elemen visual. *Mutiple column grid* cocok untuk proyek berisi konten yang bervariasi.

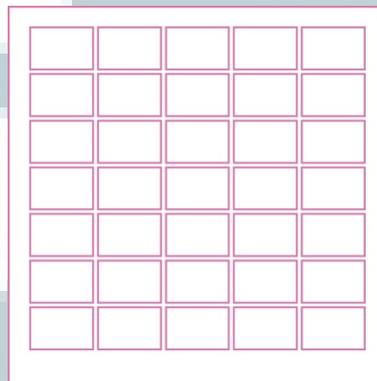


Gambar 2.10. *Multiple Column Grids*

(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 64)

- *Modular Grids*

Modular grids adalah eksistensi dari *multiple column grids* dengan tambahan *flowline* horizontal yang membagi halaman menjadi spesial dengan area aktif pada halaman yang mengakomodasi elemen visual. *Modular grids* cocok untuk proyek berisi konten yang bervariasi sama seperti *multiple column grid*.

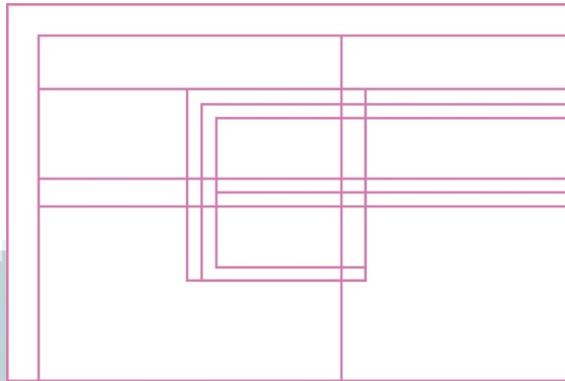


Gambar 2.11. *Modular Grids*

(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 66)

- *Alternative Grids*

Alternative grids biasanya longgar dan organik, sangat bergantung pada penempatan elemen visual yang intuitif.

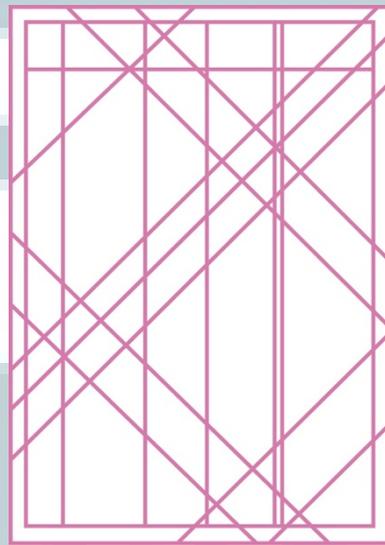


Gambar 2.12. *Alternative Grids*

(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 68)

- *Breaking The Grid*

Tidak ada *grid* yang absolut atau beraturan, yang mengartikan tidak harus mengikuti aturan *grids* yang telah ada dalam proses *layouting* akan tetapi akan membuat komposisi terlihat buruk jika tidak terkontrol dengan baik.



Gambar 2.13. *Breaking The Grids*

(Sumber: Cullen, *Layout Workbook*, 2005, hlm. 70)

2.1.6. Tipografi

Tipografi menurut Cullen (2005) adalah bahasa yang terlihat, mewakili pemikiran dari manusia dan merupakan dasar dari komunikasi visual. Tipografi menyatukan desain melalui jukstaposisi dengan semua elemen visual, sistem yang direncanakan dengan baik akan mendorong kemudahan untuk dibaca dan dimengerti.

Type adalah faktor utama yang mengatur semua aktivitas pada sebuah halaman, mendesain dengan *type* merupakan sesuatu kesenian, aktivitas yang memperhatikan detail yang menuntut sikap kompeten dan kesabaran. Tidak ada yang bisa diabaikan, dari komposisi secara keseluruhan sampai ke seluk-beluk (hlm. 89-90).

2.1.6.1. Klasifikasi Tipografi

Cullen (2005) mengklasifikasikan tipografi menjadi tujuh jenis, yaitu; *Old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *display*, dan *script* (hlm. 91).

2.1.6.2. Legibility and Readability

Cullen (2005) mengatakan *Legibility and readability* adalah akar dari komunikasi yang sukses. Walaupun istilah tersebut digunakan secara bergantian, ada perbedaan di antara mereka (hlm. 99).

- *Legibility*

Legibility lebih mencondong pada kesadaran pada tiap huruf dan posisinya dengan huruf yang lain pada sebuah kalimat. Desain sebuah *typeface* menentukan keterbacaan tersebut.

- *Readability*

Readability bergantung pada kemampuan sang desainer untuk bekerja dengan *type* secara efektif. Jika sebuah teks tidak dapat dibaca, maka kemungkinan pilihan

komposisinya salah atau *typeface* yang dipilih tidak terbaca, pada pengaplikasiannya harus dipertimbangkan ulang atau pemilihan *typeface* ulang.

2.2. Teori Dasar Khusus

2.2.1. Layang-Layang

Menurut Puspooyo (1995) Layang-layang disinalir ditemukan di Asia yaitu China sekitar 3000 tahun yang lalu dan dengan cepat rahasia pembuatan layang-layang menyebar ke negara sekitar China yaitu; Korea dan Jepang hingga masuk ke Malaysia, pada 1500 tahun yang lalu layang-layang masuk ke Afrika melalui India, hingga pada abad ke-11 layang-layang masuk ke Eropa.

Sedangkan menurut Asep Irawan yang merupakan perwakilan dari Museum Layang-Layang Indonesia dan sebagai salah satu pengrajin layang-layang Jawa Barat (wawancara, 10 Maret 2016) Diketahui layang-layang sudah ada di Indonesia sejak tahun 2500 tahun yang lalu, berkat ditemukan sebuah lukisan pada dinding gua di daerah Muna - Sulawesi Tenggara, layang-layang (Kaghati) yang terbuat dari daun gadung yang dianyam.

2.2.2. Layang-Layang DKI Jakarta

Layang-layang tradisional di Indonesia secara bentuk (lonjong) memiliki kemiripan antar daerah, yang membedakan layang-layang daerah DKI Jakarta dengan lainnya adalah pada bahan layang-layang itu sendiri (kertas, plastik, dan kain) dan hiasan pada proses pembuatan layang-layang tersebut, sedangkan pada bagian rangka layang-layang tradisional tiap daerah umumnya menggunakan berbahan dasar yang sama yaitu bambu, hal tersebut menurut Asep Irawan (Wawancara, 10 maret 2016).

DKI Jakarta memiliki dua jenis layang-layang yaitu;

2.2.2.1. Layang-Layang Aduan

Menurut Puspooyo (1995) layang-layang aduan adalah layang layang dengan bentuk yang sangat sederhana yaitu berbentuk wajik atau *diamond*, layang-layang tersebut memang diperuntukan untuk bertanding maka dari itu disebut layang-layang aduan, layang-layang aduan memiliki dua jenis permainan yang diterangkan sebagai berikut (hlm. 48-49):

- Permainan adu tarik

Layang-layang pada permainan adu tarik umumnya memiliki ukuran yang kecil dengan tinggi sekitar 60-70 centimeter, panjang benang gelasan yang digunakan berkisar 150 hingga 200 meter dan pada ketinggian 250 meter saat pertandingan tersebut dimulai. Cara bertanding permainan adu tarik dengan cara saling mengadukan layang-layang dan saling tarik menarik hingga ada layang-layang aduan yang putus.

- Permainan ulur

Pada permainan ulur, layang layang aduan memiliki ukuran yang lebih besar dengan tinggi sekitar 125-140 centimeter, biasanya pada layang-layang aduan tersebut memiliki hiasan gambar atau lukisan, panjang benang gelasan pada permainan ini berkisar 350 meter dengan ketinggian 500 hingga 700 meter. Pada jenis permainan ulur, layang layang aduan sama diadukan atau melakukan kontak fisik antar benang akan tetapi tidak lakukan tarik menarik melainkan diulur hingga salah satu layang-layang aduan ada yang terputus.

2.2.2.2. Layang-Layang Koangan

Layang-layang koangan adalah layang-layang yang berasal dari DKI Jakarta dan secara bentuk hasil dari perkembangan layang-layang aduan yang memiliki bentuk dasar wajik atau *diamond* menjadi bentuk lonjong, menurut Asep Irawan (Wawancara, 10 Maret 2016), penamaan koangan itu sendiri karena hiasan yang dipasang pada bagian atas layang-layang dapat menimbulkan suara ‘ngoang’ yang dihasilkan berkat pita yang ditegangkan lalu bergetar saat terkena angin lalu menimbulkan suara.

Menurut Puspoyo (2007) Layang-layang koangan DKI umumnya menggunakan bahan dasar kertas wajik dan bahan dasar bambu untuk kerangkanya. Ukuran untuk layang-layang koangan biasanya berkisar lebar 90 dan tinggi 82 centimeter, lalu terdapat hiasan pada bagian atas (badan) yang disebut dengan anting dan pada bagian bawah (pinggang) yaitu ekor (hlm. 3-5).

2.2.3. Manfaat Permainan Tradisional Layang-Layang Untuk Anak

Menurut Asep Irawan (Wawancara, 10 Maret 2016) dalam memainkan layang-layang anak-anak akan dibuat melakukan aktivitas fisik karena dalam menerbangkannya diperlukan pergerakan yang dilakukan oleh organ tubuh dalam memanuver pergerakan layang layang, seperti mengayunkan tangan atau bahkan berlari, Ikatan Dokter Anak Indonesia (www.idai.co.id, 6 Maret 2016) berjudul *Aktivitas Fisik Pada Anak*, pun mengatakan sebaiknya anak-anak melakukan aktivitas fisik minimal 60 menit setiap harinya dengan intensitas sedang dan bervariasi sesuai usia tumbuh kembangnya karena aktivitas fisik dapat membantu dalam pertumbuhan tulang dan otot. Keterampilan gerak, interaksi sosial, dan

perkembangan otak anak juga terasah saat mereka bermain. Selain itu, aktivitas fisik pada anak membawa banyak manfaat di samping mengurangi risiko obesitas, penyakit pembuluh darah, dan keganasan di kemudian hari.

