



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:

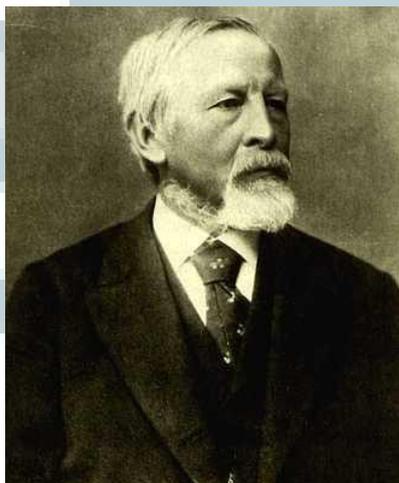
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sejarah Disleksia

Adolph Kussmaul adalah seorang dokter ahli saraf. Beliau merupakan dokter pertama yang memiliki ketertarikan atau minat khusus terhadap orang yang memiliki kesulitan dalam membaca dan juga yang memiliki gangguan Dalam neurologis. Selain itu, beliau juga yang pertama kali mengemukakan istilah kebutaan untuk menggambarkan kesulitan pasiennya.



Gambar 2.1. Adolph Kussmaul

(sumber: https://encryptedtbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQUM6oSxUMKeYhvZqccQI2aonBHDvwF2uzJt1h21p3Fh_nh-0Yg)

Pada tahun 1887, Rudolf Berlin seorang dokter mata dari Jerman yang pertama kali menggunakan kata disleksia dan ditempatkan pada kebutaan. Ia juga menjelaskan disleksia sebagai kesulitan dengan kata-kata. Kasus pertama dalam pengembangan informasi terhadap disleksia dilaporkan oleh Pringle-Morgan

didalam jurnal medis pada tanggal 7 november 1896. Pringle-Morgan adalah seorang dokter umum. Selama bertahun-tahun pandangan tentang disleksia lebih cenderung disebabkan oleh kurangnya proses visual. Hinshelwood seorang dokter mata juga menulis dalam perkembangan disleksia ia berspekulasi bahwa kesulitan dalam membaca dan menulis itu merupakan faktor bawaan.

Pada tahun 1925 seorang ahli saraf amerika bernama Samuel T orton mengusulkan teori pertama tentang kesulitan membaca. Ia juga berpendapat bahwa, kesulitan dalam proses membaca cenderung terdapat penekanan pada dominasi salah satu sisi otak. Teori Samuel masih dikembangkan dan digunakan sampai sekarang.



Gambar 2.2. Samuel T Orton

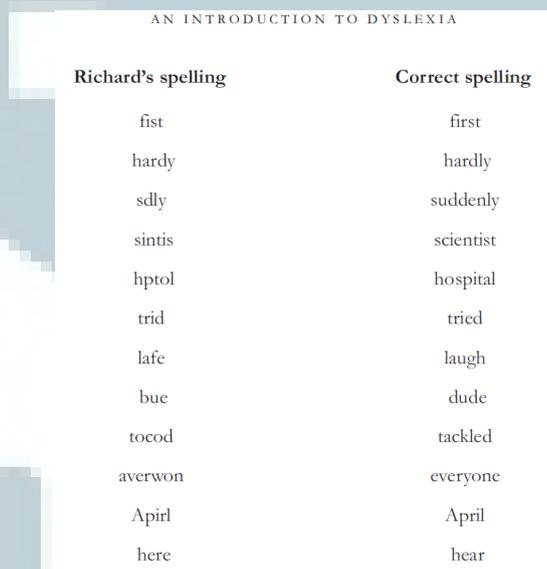
(sumber: https://encrypted-tbn1.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTT07_WwFxcogM4cleAAjFMaGvf8eFYC3RqiXNWRtAB2T4chy_I)

Berbagai bentuk kesulitan belajar secara spesifik dipelajari pada periode ini, tetapi kemudian dapat dikenal luas pada tahun 1939 ketika Dr. Alfred Struss dan R. Heinz Werner menerbitkan temuan mereka pada anak-anak dengan berbagai

kesulitan belajar. Selain itu, di dalam karyanya membahas cara menilai kebutuhan masing-masing anak di dalam pendidikan.

2.1.1. Gangguan Pada Disleksia

Menurut Hultquist (2006), disleksia merupakan gangguan yang umumnya menyerang anak kecil. Ia juga mengatakan bahwa, disleksia dapat dilihat dari kurangnya kemampuan anak dalam hal membaca dan menulis. Menurut beliau pada umumnya orang yang memiliki gangguan disleksia juga mengalami kesulitan dalam pengejaan suku kata misalnya, anak penyandang disleksia akan mengeja “piano” menjadi “pnano”. (Hlm. 19).



Richard's spelling	Correct spelling
fist	first
hardy	hardly
sdly	suddenly
sintis	scientist
hptol	hospital
trid	tried
lafe	laugh
bue	dude
tocod	tackled
averwon	everyone
Apirl	April
here	hear

Gambar 2.3. Ejaan dan Penulisan Disleksia

(An introduction to dyslexia: alan m huiltquist, 2006)

Selain itu, beberapa orang yang menyandang disleksia bisa bekerja dengan mendengarkan suara tetapi mereka mempunyai masalah dengan daya ingat. Menurut beliau peristiwa ini bisa terjadi karena pengidap disleksia mempunyai

kemampuan daya ingat yang kurang dari rata-rata orang normal lainnya, hal ini menyebabkan pengidap disleksia kesulitan dalam kegiatan menghafal. (Hlm. 19).

2.1.2. Indikasi Awal Disleksia

Menurut Reid (2011), indikator awal disleksia dapat diatasi dengan melakukan tes screening. Ia juga mengatakan bahwa, disleksia lebih baik dapat di deteksi lebih dini agar dapat diatasi dengan cepat. Berikut ini merupakan indikator-indikator awal yang dapat diketahui pada anak yang mengidap disleksia. (Hlm. 7-8).

1. Komunikasi dan Bahasa

Menurut beliau indikator awal penyandang dapat dilihat pada kemampuan berbicara yang sangat lemah dan kurang sadar dalam berkomunikasi. Ini dikarenakan kemampuan verbal penyandang disleksia sangat terbatas bahkan jauh dari rata-rata orang normal lainnya. Hal di atas juga merupakan salah satu faktor anak penyandang disleksia mengalami kesulitan dalam membaca. (Hlm. 7).

2. Kesulitan Dalam Mendengar Cerita

Kesulitan dalam mendengar cerita juga merupakan indikator lain untuk mengetahui anak menyandang disleksia. menurutnya, anak yang menyandang disleksia biasanya mengalami kesulitan dalam hal mendengarkan cerita. ini dikarenakan anak penyandang disleksia memiliki kesulitan untuk konsentrasi dan waktu konsentrasi sangat terbatas.

Misalnya dalam hal bercerita anak disleksia akan terlihat tidak bisa diam dan terlihat cepat kelelahan. (Hlm. 7).

3. Ingatan

Kesulitan untuk mengingat informasi juga bisa dijadikan indikasi awal untuk anak penyandang disleksia. menurutnya anak penyandang disleksia tidak bisa mengingat lebih dari dua informasi. Ini dikarenakan anak penyandang disleksia mempunyai kemampuan daya ingat dibawah anak normal lainnya. (Hlm. 7).

4. Urutan Peristiwa Dalam Cerita

Kesulitan dalam hal mengurutkan peristiwa dalam cerita juga bisa dijadikan indikator awal. Menurutnya itu merupakan tantangan tersendiri bagi anak penyandang disleksia. Ini disebabkan anak disleksia mempunyai daya ingat dan konsentrasi yang kurang. Hal tersebut yang mengakibatkan anak penyandang disleksia mengalami kesulitan dalam mengurutkan suatu cerita dan informasi. (Hlm. 7).

5. Ucapan

Menurut Reid (2011), indikator awal yang dapat diketahui pada anak disleksia artikulasi ucapan. Menurut beliau pada umumnya anak penyandang disleksia kesulitan dalam mengucapkan kata dengan artikulasi yang jelas. Hal ini dapat menyebabkan orang yang mendengar ucapan anak penyandang disleksia sering disalah mengerti dan tidak sesuai dengan yang ingin disampaikannya. (Hlm. 8).

6. Penamaan

Kesulitan dalam hal penamaan merupakan salah satu indikasi awal untuk mengetahui anak menyandang disleksia. menurutnya anak disleksia kesulitan dalam mengingat nama. Ini disebabkan anak penyandang disleksia mudah lupa dan mempunyai daya ingat yang rendah. Untuk kasus seperti ini anak pengidap disleksia dapat diajarkan berulang-ulang untuk memanggil nama berdasarkan objeknya. (Hlm. 8).

2.1.3. Faktor Umum Indikasi Disleksia Sebelum Sekolah

Menurut Reid (2011), faktor anak penyandang disleksia yang dapat diketahui oleh orangtua sebelum sekolah antara lain:

1. Pelupa

Anak penyandang disleksia pada umumnya mempunyai ingatan yang kurang baik daripada anak normal lainnya. Salah satu contohnya, anak penyandang disleksia tidak dapat mengingat informasi atau instruksi yang terlalu banyak. Ini disebabkan karena anak penyandang disleksia memiliki daya ingat yang cenderung lemah. Selain itu, faktor ini dapat dijadikan salah satu tanda bahwa anak mempunyai gejala disleksia.

2. Kesulitan Berbicara

Pada umumnya anak penyandang disleksia mengalami kesulitan dalam berbicara. Ini juga memengaruhi artikulasi atau kejelasan saat anak berbicara. Dampaknya anak penyandang disleksia akan mengucapkan kata yang sulit dimengerti oleh anak normal lainnya.

3. Pembalikan Huruf

Penyandang disleksia biasanya melakukan pembalikan huruf misalnya, huruf “b” dapat dibalik huruf “d”. Ini dikarenakan bagian yang mengendalikan penglihatan penyandang disleksia mengalami gangguan.

4. Kesulitan Mengingat Huruf

Penyandang disleksia mengalami kesulitan dalam mengingat huruf, faktor ini dikarenakan kemampuan dalam memproses ingatan dan mengenal huruf kurang baik.

5. Reaksi Lambat Dalam Menjalankan Tugas

Penyandang disleksia biasanya lambat dalam mengerjakan tugas. Ini dikarenakan sistem dalam memproses informasi pada penyandang disleksia berjalan sangat lambat dan untuk memahami informasi, instruksi memerlukan waktu yang cukup lama. Dampaknya anak penyandang disleksia cenderung malas untuk menganalisa informasi.

6. Sulit untuk Konsentrasi dalam Tugas

Anak penyandang disleksia biasanya cenderung kurang konsentrasi terhadap tugasnya. Misalnya, orangtua atau guru sedang menjelaskan tugas rumah, biasanya anak penyandang disleksia hanya bisa diam sejenak dan selanjutnya ia akan melakukan kegiatannya sendiri seperti, bermain sendiri atau membuat keributan.

Faktor dan pernyataan diatas cenderung dimiliki anak penyandang disleksia sebelum masuk sekolah. (Hlm. 8-9).

2.1.4. Faktor Umum Indikasi Disleksia Usia Sekolah

Menurut Reid (2011), Indikator umum yang dapat terjadi pada anak penyandang disleksia usia sekolah antara lain:

1. **Malas untuk Pergi Ke Sekolah**

Ini merupakan salah satu faktor yang biasa terjadi pada anak penyandang disleksia. Ini disebabkan karena anak penyandang disleksia lebih nyaman dirumah dan melakukan kegiatannya sendiri daripada pergi ke sekolah untuk belajar. Dalam kasus ini anak disleksia mempunyai pandangan bahwa sekolah adalah hal yang menyeramkan.

2. **Malas Membaca**

Penyandang disleksia pada usia sekolah biasanya malas dalam hal membaca. Ini dikarenakan dalam proses membaca, anak mengalami kesulitan untuk mencerna maksud dan memproses informasi yang ada dibuku.

3. **Ingatan yang Lemah**

Penyandang disleksia pada usia sekolah biasanya memiliki ingatan yang lemah terhadap informasi yang diterima. Dalam kasus ini biasanya anak penyandang disleksia mudah melupakan apa yang sudah diajarkan dan hanya mengingat sebagian kecil pelajaran yang diberikan.

4. Susah dalam Menyusun Kata

Pada umumnya anak penyandang disleksia pada usia sekolah mendapat kesulitan untuk merangkai atau menyusun kata. Dampak dari kasus ini biasanya dapat membuat anak malas untuk belajar.

Beliau juga mengatakan beberapa faktor tersebut sering dijumpai pada anak penyandang disleksia usia sekolah. (Hlm. 9).

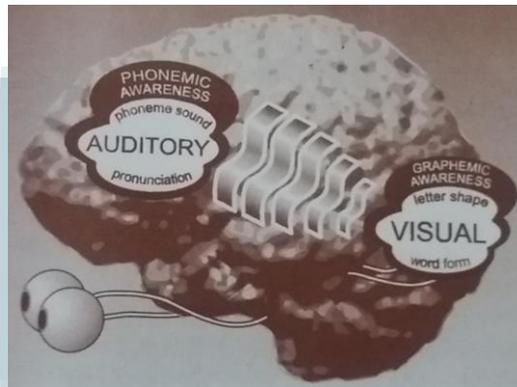
2.2. Cara Pembelajaran yang Tepat Diperlukan Penyandang Disleksia

Menurut Mortimore (2003), penyandang disleksia memerlukan cara pembelajaran yang tepat. Selain itu, beliau mengatakan orang dapat belajar dengan baik itu karena orang itu mendapatkan gaya belajar yang menurutnya cocok dengan dirinya. Beliau juga mengatakan bahwa, gaya belajar orangtua tidak sama dengan anak yang diajarnya. Menurutnya, jika gaya belajar seorang orangtua disamakan dengan gaya belajar anaknya maka akan terjadi kesalahpahaman. Dampak dari hal ini adalah pelajaran yang diajarkan orangtua tidak bisa dimengerti dan tidak dapat diserap sepenuhnya oleh anak. (Hlm. 98).

2.2.1. Modul Auditori dan Modul Visual

Menurut Dewi ((2015), dalam menentukan pembelajaran yang tepat bagi anak penyandang disleksia orangtua harus mengetahui modul yang digunakan untuk anaknya. Dalam hal ini terdapat dua jenis modul antara lain, modul auditori dan modul visual. Modul Auditori merupakan kemampuan otak dalam mengenali setiap fonem atau huruf terutama mampu mengenali bunyi dan artikulasi dari setiap huruf yang berdiri tunggal maupun pada saat bergabung menjadi sebuah

kata. Sedangkan modul visual adalah kemampuan otak untuk mengenali atau mendeskripsikan suatu bentuk huruf dan format suatu kata. (Hlm. 74-75).



Gambar 2.4. Modul Untuk Membaca

(Dyslexia Today Genius Tomorrow: Dr. Purboyo Solek & Dr Kristiantini Dewi, 2015)

2.2.2. Pembelajaran Menggunakan Modul Auditori

Menurut Dewi (2015), Pembelajaran yang mengandalkan modul auditori dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa strategi antara lain:

1. Puisi Lagu Berpantun

Metode ini dapat dilakukan orangtua yang memiliki anak penyandang disleksia dan anak tersebut memiliki keunggulan dalam auditorinya. Menurutnya, hal ini dapat dilakukan dengan cara, satu kata utuh yang ingin dipelajari oleh anak dapat dikemas menarik dengan membuat sebuah puisi atau lagu berpantun. Selain itu, kata yang dimasukkan kedalam sebuah puisi dan lagu berpantun dapat diulang-ulang dan akan lebih menarik jika kata-kata memiliki melodi yang disukai anak-anak. (Hlm. 83).

2. Kartu Baca (*Flash Card*)

Metode ini aman dan dapat dilakukan orangtua. Dalam Hal ini yang harus disiapkan karton yang berukuran 7,5 x 12,5 cm. selain itu, orangtua menuliskan huruf yang ingin dipelajari oleh anak. Misalnya, huruf “b” dibagian sisi muka karton. kemudian suruhlah anak-anak mengambil benda yang berawalan huruf “b” misalnya, bola, bangku, bando. Setelah itu suruhlah anak-anak menggambar dan menulis setiap nama benda yang diambil pada sisi belakang kartu baca. Setelah anak selesai menggambar dan menulis maka langkah selanjutnya ajari anak membaca dengan cara diulang-ulang. Menurutnya metode ini sangat membantu anak dalam proses membaca. (Hlm. 83-84).

3. Reading Context

Metode ini dapat dilakukan oleh orangtua maupun guru caranya membacakan dengan keras sambil menunjuk teks yang ingin dipelajari oleh anak. Beliau juga menyarankan orangtua mendukung suasana kondusif agar anak dapat menyimak pelajaran dengan baik. Bila ada kata yang familiar dalam teks maka tugas orangtua dan guru mengulang kata tersebut dan menjelaskannya kepada anak. Menurutnya ini merupakan cara yang efektif untuk membantu proses pembelajaran anak. (Hlm. 84).

2.2.3. Pembelajaran Menggunakan Modul Visual

Menurut Dewi (2015), pembelajaran yang tepat untuk melatih keterampilan membaca anak penyandang disleksia dapat dilakukan dengan menggunakan modul visual antara lain:

1. Kode Warna

Strategi kode warna dapat dilakukan dengan cara orangtua memberikan suatu kalimat yang utuh. Misalnya, “aku pergi ke sekolah pagi hari” dan dibawah kalimat tersebut orangtua membuat suku kata yang mendukung kalimat utuh dan mewarnai setiap suku kata dengan warna yang berbeda-beda. Menurutnya cara ini dapat memudahkan anak dalam belajar mengeja huruf. Ia juga mengatakan, jika anak kesulitan dalam mengeja kalimat yang utuh maka anak tersebut akan merujuk ke tiap suku kata yang sudah diwarnai. (Hlm. 86).

2. Huruf yang Bergerak

Strategi ini dapat dilakukan pada saat anak belajar mengeja huruf. strategi dapat dilakukan dengan cara orangtua mewarnai huruf demi huruf dengan warna yang berbeda. Misalnya, huruf konsonan diwarnai biru dan huruf vokal diwarnai merah. Menurutnya ini dapat membantu anak dalam mengenal huruf. Selain itu, anak diharapkan dapat mengerti bahwa setiap huruf mengandung arti yang berbeda. (Hlm. 86-87).

3. Analytic Phonics

Strategi ini dapat dilakukan orangtua dalam membantu anak dalam belajar membaca. Orangtua harus mengelompokkan suatu kata yang mempunyai rumusan baca hampir sama atau kesamaan bentuk. Misalnya, pisau, limau, dan bangau atau bolong, kolong. Menurutny ini dapat menambah efektifitas anak dalam membaca. (Hlm. 87).

2.2.4. Melatih Keterampilan Dalam Hal Akademis

Menurut Dewi (2015), Melatih keterampilan akademis anak penyandang disleksia dapat dilakukan oleh orangtua. Menurutny ada beberapa cara melatih anak penyandang disleksia antara lain:

1. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca anak dapat dilakukan oleh orangtua dengan menentukan tempat belajar dan waktu yang konsisten. Ia juga mengatakan untuk melatih keterampilan anak bisa dilakukan dengan cara melakukan permainan tebak huruf. Misalnya, orangtua menyebut benda kesukaan anak “mobil” kemudian suruh anak menyebutkan huruf apa saja yang menyusun kata “mobil”. Selain itu, terdapat permainan lain untuk membantu anak dalam melakukan belajar membaca misalnya, membuat huruf dari lilin mainan, membuat huruf dari stik es krim. Menurutny hal-hal tersebut dapat meningkatkan minat anak dalam proses belajar membaca dan mengenal huruf. (Hlm. 65-66).

2. Keterampilan Menulis

Orangtua dapat meningkatkan keterampilan anak dengan cara adakan beberapa kegiatan yang bisa meningkatkan minat menulis anak. Misalnya, “belanja” kemudian suruh anak menyusun daftar belanjaan atau menyusun daftar barang belanjaan yang disukai oleh anak. Selain itu, pembelajaran yang dapat dilakukan orangtua dengan cara membuat cerita bersambung. Peran orangtua menentukan judul dan memulai menulis cerita dalam satu kalimat kemudian dilanjutkan dengan tulisan anak, ini dilakukan secara bergantian hingga akhir cerita. Menurutnya metode yang dilakukan dapat membantu meningkatkan minat menulis anak. (Hlm. 66).

3. Keterampilan Menghitung

Peran orangtua untuk meningkatkan minat menghitung anak dapat dilakukan dengan menciptakan suasana dimana menghitung merupakan hal yang penting didalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, saat sedang memasak orangtua bertanya kepada anak “berapa banyak bahan yang kita butuhkan untuk membuat sup” atau saat ingin berangkat ke sekolah “berapa banyak buku yang dibawa ke sekolah”. Menurutnya melatih keterampilan anak dapat diwujudkan dengan alat bantu benda yang konkrit. (Hlm. 67).

2.3. Lembar Warna yang Cocok untuk Anak Disleksia

Menurut Dewi (2015), anak disleksia mempunyai warna yang membuat nyaman dalam melakukan proses belajar. Warna ini terdapat pada lembar kerja soal. Selain

itu lembar soal harus dipastikan baru atau tidak bekas ini juga dapat mempengaruhi tingkat kenyamanan anak disleksia dalam proses belajar. Warna yang tepat untuk anak penyandang disleksia berwarna biru muda. (Hlm. 90).

2.4. Buku

Menurut Kurniasih (2014), buku merupakan sarana untuk mendukung pembelajaran. Beliau mengatakan bahwa, didalam buku terdapat berbagai informasi mengenai ilmu pengetahuan yang kemudian dianalisis dan disusun menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, buku dapat didukung dengan gambar serta daftar pustaka. (Hlm. 60).

2.5. Tipografi

Tipografi merupakan suatu unsur elemen desain yang berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan verbal maupun pesan tertulis. Menurut Tinarbuko (2015), tipografi adalah seni memilih dan menata huruf yang ditujukan untuk berbagai kepentingan visual.

Menurut Danton (2015), tipografi memiliki suatu keunikan tertentu maka dari itu setiap tipografi dapat dipasangkan sesuai kepentingannya. Selain itu, tipografi merupakan representasi dari pesan yang ingin disampaikan oleh si pembuat kepada audience, tipografi dalam desain merupakan elemen dasar yang sangat efektif agar audience mengerti dan paham maksud dari pembuat.

2.5.1. Anatomi Tipografi

Menurut Lisa (2005), anatomi merupakan bagian-bagian yang terdapat dalam tipografi gunanya untuk mengontrol huruf. Selain itu, anatomi dalam tipografi dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:

1. *Baseline*

Baseline merupakan batas dan menjadi acuan sebagai tempat berdirinya huruf.

2. *Ascender*

Ascender merupakan batas bagian teratas dari huruf.

3. *Serif*

Serif adalah bagian dari huruf yang mempunyai kaitan diujungnya.

4. *Counter*

Counter adalah bagian yang terletak pada bagian tengah dari huruf.

5. *Lowercase letters*

Ini merupakan tempat atau batas berdirinya huruf kecil.

6. *Descender*

Ini merupakan batas bagian terbawah dari huruf.

7. *X-height*

x-height merupakan batas jarak antara baseline ke *meanline*.

8. *Uppercase*

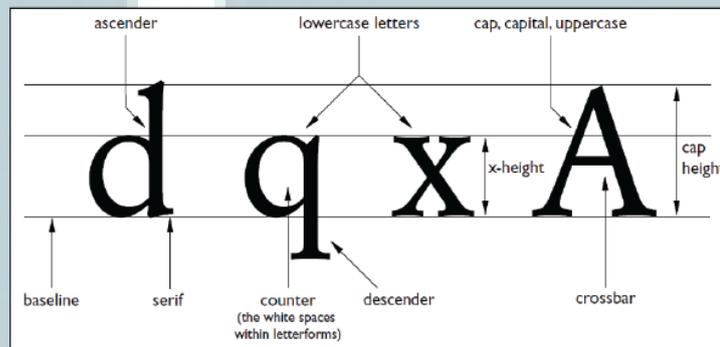
Ini merupakan batas bagian teratas dari huruf kapital.

9. *Crossbar*

Crossbar merupakan bagian yang mendatar guna untuk menghubungkan antara dua goresan atau garis.

10. *Cap height*

Cap height adalah jarak antara baseline ke bagian paling atas dari huruf capital. (Hlm. 205).



Gambar 2.5. Anatomi Tipografi

(Typography: Lisa graham, 2005)

2.5.2. **Typeface**

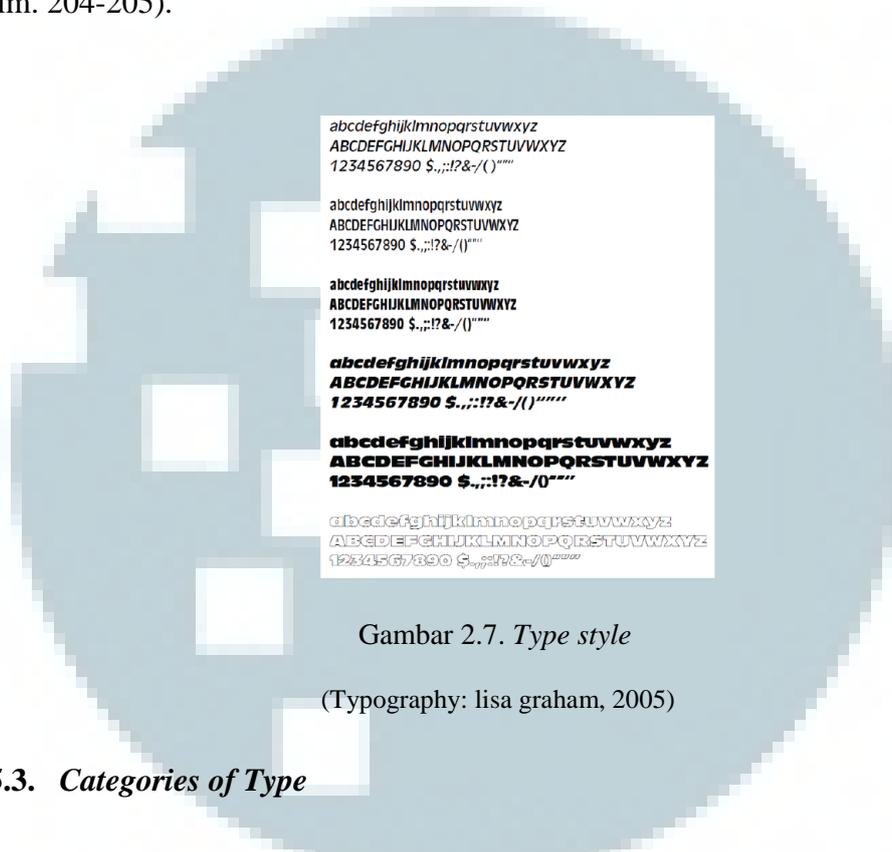
Menurut Lisa (2005), Typeface merupakan kumpulan dari huruf, angka, dan simbol. ia juga menambahkan bahwa, typeface juga memiliki varian bentuk yang unik atau berbeda satu sama lain.

A box containing a sample of a typeface. The text inside the box is: 'abcdefghijklmnopqrstuvwxy z', 'ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ', and '1234567890 \$.,:;! ?&- / () "" ""'. This shows the lowercase and uppercase letters, numbers, and various punctuation marks in a specific typeface.

Gambar 2.6. *Typeface*

(Typography: lisa graham, 2005)

Selain itu, typeface juga berhubungan dengan *type style* dimana dapat dimodifikasi dari *typeface* aslinya seperti, *italic*, *bold*, *condensed* atau *extended*. (Hlm. 204-205).

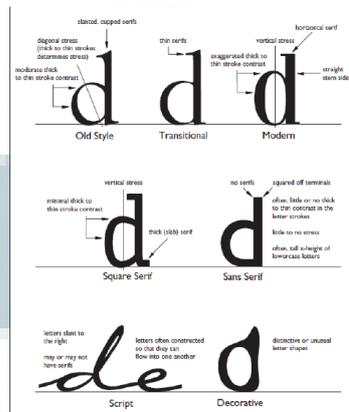


Gambar 2.7. *Type style*

(Typography: lisa graham, 2005)

2.5.3. *Categories of Type*

Menurut Lisa (2005), tipografi mempunyai bermacam-macam kategori. Selain itu, tipografi dapat dibedakan karekteristiknya melalui kategori. Ia juga menambahkan bahwa, tipografi di dunia mempunyai lima kategori besar antara lain, *old style*, *transitional*, dan *modern serif* termasuk, *sans serif*, *square serif*, *script*, dan *decorative*.



Gambar 2.8. *Categories of Type*
(Typography: lisa graham, 2005)

2.5.4. Popular Typeface

Menurut Lisa (2005), dalam tipografi terdapat typeface yang terkenal mudah dan nyaman untuk dibaca. Ia juga menambahkan bahwa, tipografi yang terkenal adalah Tipografi yang terkesan modern seperti, *gill sans*, *helvetica*, *stone sans*, *officinal sans*, *futura* dan tipografi yang memiliki kesan klasik adalah *goudy*, *Garamond*, *times new roman*, *bookman*, *Bodoni*, *galliard*. (Hlm. 224).

2.6. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005), gambar ilustrasi dapat ditangkap dengan imajinasi seseorang. Selain itu, ilustrasi juga dapat dibuat berdasarkan pengalaman seseorang dimasa lalu. Misalnya, seseorang melihat sebuah buku bergambar, poster dan yang memiliki unsur ilustrasi tanpa sengaja saat ia tumbuh besar dan sedang membuat ilustrasi maka ilustrasi yang ia ciptakan berkaitan atau berhubungan dengan apa yang ia lihat dimasa lalu. (Hlm. 12).



Gambar 2.9. *Illustration*

(The Fundamentals of Illustration: Lawrence Zeegen, 2005)

Menurut Wahyono (2004), kemampuan manusia dalam menangkap dan menghasilkan informasi sangat terbatas. Beliau juga berpendapat bahwa, manusia lebih banyak menyediakan informasi daripada yang dapat diterima oleh sistem pengolahan manusia. Ia juga menambahkan bahwa, informasi yang didukung dengan visual jauh lebih baik daripada informasi banyak dengan kata-kata.

Menurutnya manusia dapat lebih cepat mencerna informasi yang dibuat dengan gambar. Selain itu, informasi yang baik dapat dibuat dengan bantuan visual, ini ditujukan agar efisiensi otak manusia dapat mengolah informasi secara maksimal. (Hlm. 28).

2.6.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), dalam pembuatan ilustrasi dapat dibedakan dalam beberapa jenis antara lain:

- a. Ilustrasi dekoratif adalah ilustrasi yang dibuat dengan tujuan untuk menambah keindahan dari bentuk sederhana maupun bentuk sulit yang telah dibuat.

- b. Ilustrasi naturalis merupakan salah satu jenis ilustrasi yang dalam pembuatan bentuknya mengacu kepada wujud sebenarnya tanpa ada yang dikurangkan dan dilebihkan.
- c. Ilustrasi kartun adalah salah satu jenis ilustrasi yang banyak dipakai dalam buku cerita bergambar, komik dan majalah anak. Jenis ini dapat dibuat dengan berbagai macam *style* dan memiliki ciri khas tertentu misalnya, manga.
- d. Ilustrasi karikatur merupakan jenis ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan suatu pesan yang biasanya berisi sindiran ataupun kritikan. Dalam pembuatan ilustrasi ini biasanya terjadi penyimpangan dari bentuk aslinya misalnya, proporsi kepala lebih besar dibandingkan tubuh.
- e. Ilustrasi buku pelajaran merupakan ilustrasi yang mempunyai fungsi untuk menerangkan suatu teks atau suatu keterangan peristiwa ilmiah yang terdapat dalam buku.
- f. Cerita bergambar adalah ilustrasi yang dibuat dan dilengkapi oleh teks bacaan. Selain itu ilustrasi cerita bergambar dibuat dengan sudut pandang yang diinginkan oleh pembuat cerita. Ilustrasi ini juga memiliki kesamaan dengan komik.
- g. Ilustrasi khayalan merupakan ilustrasi yang dibuat memakai daya cipta yang bersifat imajinatif atau tidak nyata. Ilustrasi ini banyak dijumpai dalam novel dan komik. (Hlm. 566).

2.6.2. Teknik Menggambar Ilustrasi

Menurut Yoyok RM dan Siswandi (2007), dalam pembuatan ilustrasi terdapat beberapa teknik yang dapat dipakai antara lain:

- a. Teknik menggambar ilustrasi menggunakan tangan. Dalam proses ini pembuat membuat ilustrasi menggunakan tangan.
- b. Teknik topografi merupakan teknik membuat ilustrasi dengan menggunakan kamera.
- c. Teknik Gabungan merupakan teknik pembuatan ilustrasi dengan menggabungkan teknik menggambar ilustrasi menggunakan tangan dan teknik topografi. (Hlm. 60).

2.6.3. Syarat Gambar Ilustrasi

Menurut Yoyok RM dan Siswandi (2007), dalam pembuatan ilustrasi terdapat beberapa syarat antara lain:

- a. Ilustrasi harus mudah dipahami atau bersifat komunikatif.
- b. Ilustrasi bersifat informatif atau ilustrasi harus mempunyai pesan yang akan disampaikan.
- c. Ilustrasi yang dibuat harus sesuai dengan konteks penggunaannya. (Hlm. 58).

2.7. Proporsi karakter ilustrasi

Menurut Bancroft (2006), dalam membuat karakter ilustrasi terdapat 5 kategori umur antara lain, bayi, anak-anak, remaja, dewasa dan orang tua. Selain itu,

proporsi untuk membuat karakter harus diperhatikan. Berikut merupakan penjelasan kategori proporsi untuk menentukan umur dalam ilustrasi. (Hlm. 98-102).

1. Proporsi bayi

Untuk membuat proporsi karakter bayi yang ideal tinggi badan memiliki 2 setengah kepala dari kepala yang dibuat. Berikut merupakan gambar proporsi bayi.



Gambar 2.10. Proporsi bayi

(Creating Characters with Personality: Tom Bancroft & Glen Keane, 2006)

2. Proporsi anak-anak

Untuk membuat proporsi anak-anak yang ideal ilustrasi karakter yang dibuat memiliki tinggi badan 3 setengah kepala dari kepala karakter yang dibuat. berikut merupakan gambar proporsi anak-anak.



Gambar 2.11. Proporsi anak-anak

(Creating Characters with Personality: Tom Bancroft & Glen Keane, 2006)

3. Proporsi remaja

Untuk membuat proporsi remaja yang ideal ilustrasi tinggi badan karakter harus memiliki 5 kepala dari kepala yang dibuat. Berikut merupakan gambar proporsi tinggi badan yang ideal dalam membuat karakter remaja.



Gambar 2.12. Proporsi remaja

(Creating Characters with Personality: Tom Bancroft & Glen Keane, 2006)

4. Proporsi Dewasa

Untuk membuat proporsi karakter dewasa dan orang tua yang ideal ilustrasi karakter harus memiliki tinggi badan 6 kepala dari kepala yang dibuat. berikut merupakan gambar proporsi karakter dewasa dan orang tua.



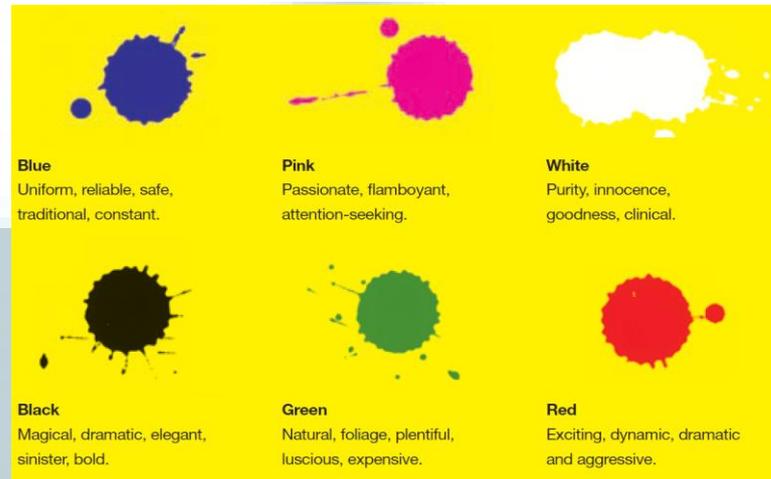
Gambar 2.13. Proporsi dewasa

(Creating Characters with Personality: Tom Bancroft & Glen Keane, 2006)

2.8. Warna

Menurut Lisa (2010), warna merupakan kekuatan dari sebuah visual. Ia juga mengatakan warna merupakan pendukung dari sebuah desain. Fungsi dari warna dapat memberikan keindahan dalam sebuah desain. menurutnya, warna dapat memberikan kesan dan menyampaikan sebuah pesan. Beliau juga menambahkan bahwa, Sebuah warna juga mempunyai arti yang berbeda satu sama lainnya. (Hlm. 189-190). Selain itu, menurut Harris (2010), warna dapat menangkap perhatian dan dapat terlihat atraktif. Selain itu, sebuah warna dapat memberikan

sebuah penekanan terhadap desain sehingga meningkatkan efektifitas dalam berkomunikasi. (Hlm. 130).



Gambar 2.14. *Communication of Color*
(Design Thinking: Gavin Ambrose & Paul Harris , 2010)

2.8.1. Psikologi Warna

Menurut Bleicher (2012), warna dan emosi mempunyai hubungan dekat karena itu warna dapat dideskripsikan sebagai konsep dan perasaan yang diwujudkan dalam sebuah bentuk kata-kata dan bahasa. Selain itu, beliau juga mengatakan permainan warna menjadi sesuatu peraturan yang sangat penting dalam berbagai aspek misalnya dalam menggambar, membuat produk atau perancangan desain. Beliau juga menambahkan bahwa seorang desainer harus mengetahui warna yang dipilihnya dalam membuat suatu perancangan karena itu dapat menentukan sikap penonton atau audien. (Hlm. 40).

2.8.2. Psikologi Warna Biru

Menurut Bleicher (2012), warna biru dapat mempresentasikan ketenangan, harmoni dan saling mengisi. Selain itu warna biru dapat mempresentasikan emosi yang stabil dan relaksasi. Beliau juga mengatakan warna biru dapat menunjukkan kesan ramah. (Hlm. 42).

2.8.3. Persepsi Psikologi Warna

Menurut Bleicher (2012), warna mempunyai pengaruh atau efek psikologi di dalam tubuh kita misalnya, warna merah akan meningkatkan suhu dan warna biru akan mengurangi suhu. Selain itu, warna dapat menentukan sikap dan persepsi orang dalam suatu objek tertentu. Beliau juga menambahkan suasana hati memiliki pengaruh terhadap persepsi seseorang tentang warna. (Hlm. 48).

2.9. Layout

Menurut Anggraini & Nathalia (2014), Layout adalah penyusunan dan elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Beliau juga menambahkan bahwa, layout merupakan pengaturan penempatan dalam sebuah desain agar terlihat lebih indah sehingga desain dapat ditampilkan atau dipresentasikan dengan baik kepada para audience. Ia juga berpendapat layout merupakan pengaturan penempatan teks, gambar atau sebuah elemen desain.

Selain itu, Rustan (2009) menambahkan bahwa, layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang. Layout digunakan untuk mendukung konsep dan peran yang dibawanya. Ia juga menambahkan bahwa

layout itu merupakan proses tahapan kerja dalam sebuah desain. Layout juga dapat menambahkan nilai estetika dalam desain.

2.9.1. Prinsip Dasar Layout

Menurut Rustan (2009), dalam desain layout mempunyai beberapa prinsip antara lain:

1. Urutan

Urutan dalam layout mempunyai fungsi mengatur alur bacaan atau pesan yang akan disampaikan. Pengaturan alur dapat dari kiri ke kanan dan atas ke bawah. Selain itu, alur untuk mengatur kenyamanan bagi pembaca.

2. Penekanan

Penekanan atau *emphasis* merupakan prinsip layout untuk memposisikan sebuah desain sebagai fokus utama. Selain itu, *emphasis* juga dapat cenderung menyampaikan pesan sesuai yang desainer inginkan.

3. Keseimbangan

Dalam prinsip layout desain keseimbangan dapat dibagi dua antara lain, simetris dan asimetris. Simetris dapat membuat desain terlihat kuat dan kokoh sedangkan asimetris dapat memberikan desain yang terkesan dinamis. Selain itu, keseimbangan dapat mendukung informasi dan desain di dalam layout.

4. Kesatuan

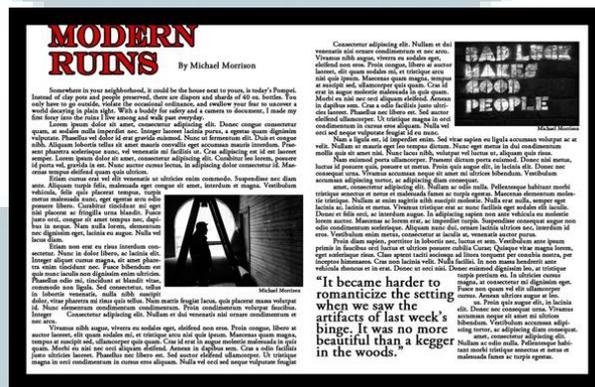
Kesatuan dalam prinsip layout dapat membuat sebuah karya tampak lebih serasi dan terlihat indah. Selain itu, kesatuan dapat memperkuat sebuah elemen desain dan informasi yang ingin disampaikan desainer kepada pembaca. (Hlm. 74).

2.9.2. Tipe Layout

Menurut *Towards A New Age Graphic Design* (2011), dalam desain layout mempunyai beberapa tipe antara lain:

1. Text Dominant

Dalam layout text dominant dapat diwujudkan seperti memperbanyak teks daripada gambar atau membuat teks tampak lebih besar. (Hlm. 82).



Gambar 2.15. Layout Text Dominant

(sumber: http://2.bp.blogspot.com/-dXC1HoInPFE/ThPYjdVv9eI/AAAAAAAAAPE/TIBkUTgcZHg/s1600/bad_layout_text_and_columns.png)

2. Image Dominant

Dalam layout image dominant dapat diwujudkan dengan cara memperbanyak gambar daripada teks seperti, foto dan iklan atau dapat meletakkan gambar ditengah dan ukurannya diperbesar. (Hlm. 82).



Gambar 2.16. Layout *Image Dominant*

(sumber: <https://editingwithpaige.files.wordpress.com/2010/04/picture-21.png>)

3. Image and Text

Dalam prinsip layout image and text dapat dilakukan dengan cara memberikan gambar dan teks pada layout secara seimbang. Contohnya jika gambar diperbesar maka teksnya dapat diperbanyak. (Hlm. 82).



Gambar 2.17. Layout *Image and Text*

(sumber: <http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/web5.jpg>)

2.9.3. Tata Letak Layout

Menurut Kazmi dan Batra (2009), layout mempunyai beberapa jenis tata letak antara lain:

- a. *Circus*, tata letak jenis *circus* ini merupakan jenis tata letak yang menggabungkan banyak elemen sehingga media yang dibuat terlihat menarik. Selain itu jenis tata letak *circus* akan menciptakan kesan yang ramai. (Hlm. 406).
- b. *Copy Heavy*, merupakan jenis tata letak layout yang dibuat menjadi beberapa kolom sehingga akan menampilkan kesan yang lebih formal. Selain itu tata letak jenis ini berguna untuk menjelaskan suatu produk. (Hlm. 62).
- c. *Frame*, merupakan salah satu jenis tata letak yang sering dijumpai pada media koran. Peletakkan jenis *frame* ini dibuat dengan kolom-kolom sehingga dapat dibedakan dengan konten satu dengan lainnya. (Hlm. 63).
- d. *Picture Window*, merupakan jenis tata letak yang di dominasi oleh gambar pada setiap halaman bidang. Selain itu gambar juga dilengkapi dengan teks sehingga akan menimbulkan kesan memiliki keterkaitan antara gambar dan teks. (Hlm. 66-67).
- e. *Multipanel*, merupakan jenis tata letak yang dalam setiap halaman bidang menampilkan beberapa gambar. Jenis tata letak ini memiliki fungsi untuk dapat membandingkan gambar satu dengan gambar lainnya. (Hlm. 65).

2.9.4. Format Layout

Menurut *Towards A New Age Graphic Design* (2011), format dalam layout terbagi menjadi dua antara lain:

1. *Vertical*

Format vertikal dalam layout dapat dilakukan dengan memberikan gambar atau teks melalui urutan dari atas kebawah. Contoh yang menggunakan format vertikal antara lain, Koran, majalah, kebanyakan buku dan jurnal.

2. *Horizontal*

Format horizontal dalam layout dapat dilakukan dengan memberikan gambar atau teks dengan urutan kiri ke kanan. Yang menggunakan format horizontal antara lain, pagar papan/*hoardings*, banners, papan tanda/*sign boards* dan kendaraan grafis/*vehicle graphics*. (Hlm. 83).

2.9.5. Komposisi Layout

Menurut *Towards A New Age Graphic Design* (2011), sebuah desain diatur dengan adanya layout. Ia juga menambahkan bahwa layout dapat terbentuk karena adanya komponen yang disebut grid. Selain itu, Grid merupakan komponen layout yang digunakan untuk menentukan pengaturan secara pasti. (Hlm. 83-84).

2.9.6. Grid

Menurut Tondreau (2009), grid merupakan sebuah pengaturan yang digunakan untuk mengatur ruang dan informasi. ia juga mengatakan bahwa, grid dapat

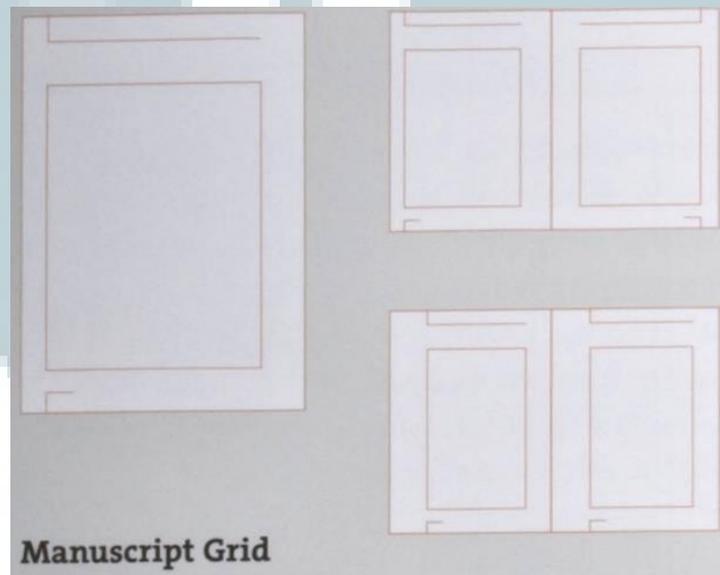
disebut sebagai sistem terluar untuk mengatur penempatan objek dari keseluruhan proyek. Selain itu fungsi dari grid dalam desain grafis untuk menambahkan keterbacaan informasi yang ingin disampaikan kepada *audience*. (Hlm. 8-10).

Menurut Samara (2002), grid mempunyai beberapa komponen, antara lain:

- a. *columns*, merupakan keselarasan vertikal yang menciptakan antara divisi horizontal dengan margin.
- b. *modules*, merupakan unit individu dari ruang yang dipisahkan oleh interval regular yang bila diulang diseluruh format halaman membuat kolom dan baris.
- c. *margins*, adalah ruang negatif antara tepi format dan konten. Yang mengelilingi dan menentukan area hidup dimana tipe dan gambar akan diatur.
- d. *spatials zone*, adalah kelompok modul yang bersama-sama membentuk bidang yang berbeda setiap bidang dapat diberi peran khusus untuk menampilkan informasi.
- e. *flowlines*, garis sejajar yang membatasi ruang. Selain itu *flowlines* membantu membatasi pemberhentian dan titik awal yang digunakan untuk teks atau gambar.
- f. *Markers*, adalah indikator penempatan untuk teks yang muncul secara konsisten seperti bagian judul, folio atau elemen lainnya yang hanya menempati satu lokasi dalam tata letak. (Hlm. 15).

2.9.7. Manuscript Grid

Menurut Samara (2002), manuskrip grid adalah struktur yang sangat mudah dalam membuat grid. Beliau juga mengatakan struktur dasar dalam membuat manuskrip grid adalah sebuah persegi yang besar yang mencakup area bidang halaman. Selain itu manuskrip grid memiliki bagian utama yang ditujukan untuk membuat teks dan struktur kedua untuk bagian penting seperti, *header*, *footer*, *chapter title* dan *page number*. (Hlm. 16).



Gambar 2.18. Manuscript Grid

(Making and Break The Grid: Timothy Samara, 2002)

2.9.8. Column Grid

Menurut Samara (2002), column grid merupakan alur garis yang membentuk vertikal dan digunakan untuk membatasi teks atau gambar dalam sebuah halaman. Pada bagian atas alur garis dapat digunakan untuk judul konten bacaan. Selain itu

column grid dapat dibagi satu kolom, dua kolom, tiga kolom dan empat kolom ini berfungsi untuk menjelaskan konten yang bersifat spesifik. (Hlm. 16).



Gambar 2.19. Column Grid

(Making and Break The Grid: Timothy Samara, 2002)

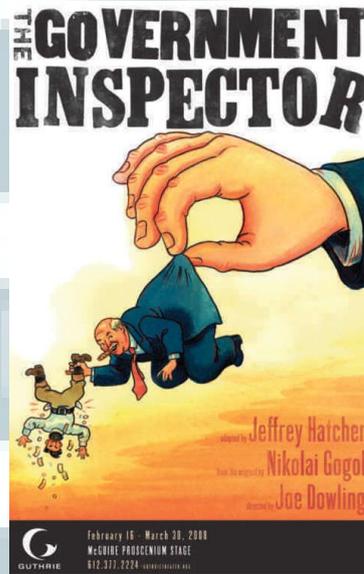
2.10. Visual

Menurut Landa (2011), Visual merupakan suatu istilah yang sangat luas dan dapat diwujudkan dalam bentuk abstrak atau *non objective* meliputi, fotografi, ilustrasi, menggambar, melukis, cetak, elemen grafis, dan tanda. Selain itu sebuah visual mempunyai arti yang berbeda tergantung apa yang mau disampaikan oleh pembuatnya. (Hlm. 107).

2.11. Poster

Menurut landa (2011), poster merupakan sebuah alat yang di desain untuk sebuah promosi produk, acara atau kompetisi lainnya. menurutnya, fungsi dari poster sebagai media komunikasi penyampai pesan. Poster juga dibuat untuk memberi

informasi. Selain itu, poster juga berfungsi untuk menangkap perhatian audien. (Hlm. 166).



Gambar 2.20. Government Inspector Poster

(Graphic Solution 2: Robin Landa, 2011)

2.11.1. Komposisi Dasar Poster

Menurut Landa (2011), dalam sebuah poster yang baik terdapat komposisi dasar yang menyusun poster tersebut, komposisi dasar dibagi antara lain:

1. *Grab Attention*

Poster harus mempunyai cara untuk mendapatkan atau menangkap perhatian audien. Ini dikarenakan Poster mempunyai sifat memanggil audien untuk melakukan aksi atau melakukan sesuatu yang lain.

2. *Set it Apart*

Menurutnya poster harus terlihat menarik perhatian, hal tersebut dapat dibuat dalam sebuah poster jika poster didukung dengan visual yang baik. Ia juga mengatakan poster harus terlihat berbeda dengan poster lainnya. Misalnya perbedaan dari tampilan visual yang unik, emosi atau suasana hati yang tergambarkan di dalam poster.

3. *Communicate Key Message*

Menurut beliau poster harus memiliki pesan utama yang kuat dan dapat tersampaikan dengan jelas kepada audien. Pesan utama dapat dibuat dengan membuat tipe visual, warna dan elemen desain sesuai dengan apa yang ingin disampaikan pembuat kepada audien. (Hlm. 176).

2.12. STP

Menurut Kotler & Keller (2012), dalam penjualan hal yang pertama harus diperhatikan adalah segmentasi, segmentasi dapat dibagi menjadi tiga antara lain, demografi, psikografi dan kebiasaan konsumen. Hal tersebut dapat menentukan target penjualan yang benar. Selain itu, dalam mengembangkan penjualan pihak produksi harus mengidentifikasi *positioning* atau dapat memposisikan barang dalam benak target pasar dengan benar. (Hlm. 10).

2.13. Percetakan

Menurut Rustan (2009), pada umumnya penggunaan jenis cetak dapat dibagi menjadi beberapa jenis antara lain:

1. Offset

Jenis cetak ini pada umumnya dapat dilakukan untuk membuat media buku, brosur majalah, Koran dan kalender.

2. Flexografi

teknik cetak ini pada umumnya dapat dijumpai pada label kemasan produk. Selain itu, teknik ini dapat mencetak dalam permukaan yang bergelombang seperti kertas karton.

3. *Screen Printing*

Screen printing merupakan salah satu jenis cetak yang pada umumnya sering dijumpai pada baju kaos dan bahan sejenisnya. (Hlm. 15).

U M N