



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

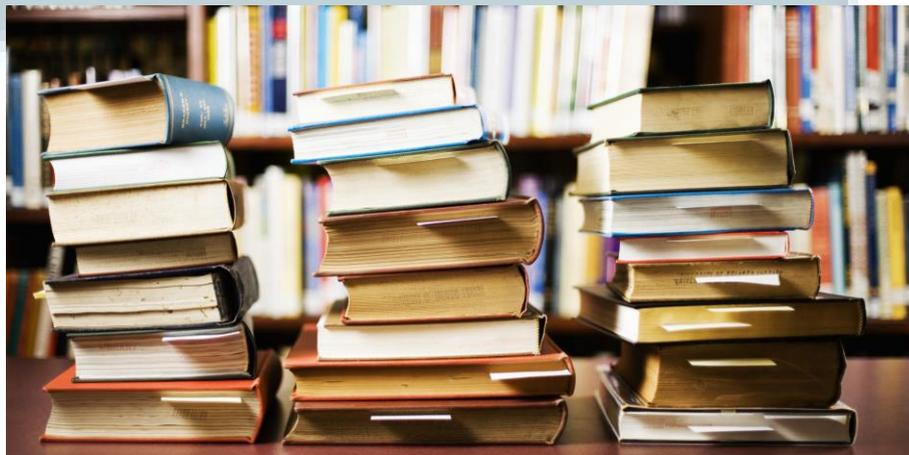
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

2.1.1. Definisi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku adalah wadah yang terdiri dari halaman-halaman yang dicetak dan terikat untuk mengirimkan pengetahuan bagi pembaca dalam lintas waktu (hlm. 9).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998) buku merupakan kumpulan lembar-lembar kertas yang dijilid dan memiliki isi (hlm. 152).



Gambar 2.1. Buku

(http://www.huffingtonpost.com/megan-dallacamina/10-books-about-women-feminism-and-work_b_9046628.html, 2017)

2.1.2. Anatomi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku memiliki komponen yaitu terdiri dari *spine, head band, hinge, head square, front pastedown, cover, foredge square, front board, tail square, endpaper, leaves, back pastedown, back cover, foredge, turn-in, tail, fly leaf* dan *foot* (hlm. 20).

a. *Spine*

Bagian dari sampul buku yang terletak di bagian ujung buku yang terikat.

b. *Head Band*

Benang yang terikat pada bagian yang sering diwarnai sebagai penutup ikatan.

c. *Hinge*

Bagian lipatan *endpaper* antara *pastedown* dan *fly leaf*.

d. *Head Square*

Bagian pelindung yang berukuran kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh penutup dan papan yang lebih besar dari *fly leaf*.

e. *Front Pastedown*

Bagian *endpaper* yang disisipkan di bagian dalam papan di depan buku.

f. *Cover*

Bagian kertas tebal atau papan yang melekat dan melindungi bagian isi buku.

g. *Foredge Square*

Bagian pelindung yang berukuran kecil pada *foredge* yang dibuat sebagai penutup.

h. *Front Board*

Bagian papan yang terletak sebagai penutup di depan buku.

i. *Tail Square*

Bagian pelindung yang berukuran kecil di bagian bawah buku yang dibuat sebagai penutup.

j. *Endpaper*

Kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan penutup dan pendukung engsel.

k. *Head*

Bagian yang terletak di atas ujung buku.

l. *Leaves*

Lembaran kertas yang terikat pada dua sisi halaman di bagian atas dan bawah buku pada posisi berdiri.

m. *Back Pastedown*

Bagian *endpaper* yang disisipkan di bagian dalam papan di belakang buku.

n. *Back Cover*

Bagian penutup papan yang terletak di belakang buku.

o. *Foredge*

Bagian tepi yang terletak di sisi buku.

p. *Turn-in*

Bagian kertas atau kain yang dilipat dari luar ke bagian dalam sebagai pelindung buku.

q. *Tail*

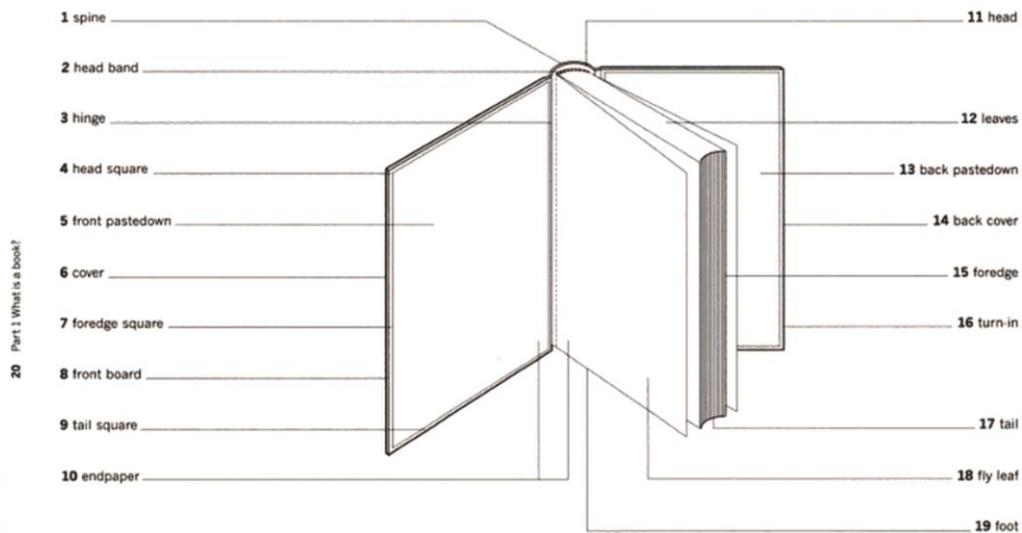
Bagian bawah kertas buku yang berbentuk melengkung.

r. *Fly Leaf*

Bagian halaman *endpaper* yang berbentuk lembaran kertas di bagian dalam buku.

s. *Foot*

Bagian bawah buku yang terletak di bawah halaman buku (hlm. 20).



Gambar 2.2. Anatomi Buku
(*Book Design*, 2006)

2.1.3. Jenis Buku

Trim (2011) menyatakan bahwa buku memiliki bermacam-macam jenis yaitu:

1. Buku anak/ remaja

Buku yang berisi tentang fiksi dan non fiksi dengan banyak topik untuk usia balita/pra sekolah, usia kelas rendah (7-8 tahun), usia kelas tinggi (9-12 tahun) dan remaja.

2. Buku bisnis

Buku praktis yang berisi tentang *entrepreneurship*, manajemen, marketing dan konsep bisnis baru.

3. Buku panduan

Buku yang berisi tentang panduan-panduan seperti buku persiapan pernikahan, persiapan mempunyai bayi, membuat pesta, cara memotivasi karyawan, cara mengasuh anak hiperaktif dan lainnya.

4. Buku sastra

Buku sastra terdiri dari buku novel dan cerpen. Buku ini tidak pernah sepi dengan memiliki banyak peminatnya.

5. Buku biografi/ autobiografi

Buku yang berisi tentang bidang sejarah, pencitraan, dunia politik dan lainnya. Buku biografi atau autobiografi yang sudah pernah diterbitkan di Indonesia banyak sekali yang menjadi *best seller* seperti buku BJ Habibie berjudul Detik-Detik yang Menentukan.

6. Buku kisah nyata

Buku yang hampir mirip dengan biografi atau autobiografi namun memiliki sudut pandang yang menarik dalam kehidupan seseorang seperti kisah nyata tentang perjuangan seorang yang mengalami keterbatasan fisik.

7. Buku perjalanan

Buku yang berisi mengenai kejadian setiap perjalanan di tempat tertentu untuk pergi ke tempat yang digambarkan dan mengenai kebutuhan para *traveller* atau *backpacker* untuk melakukan perjalanan jauh.

8. Buku agama

Buku berisi mengenai buku bacaan tentang agama untuk meningkatkan rasa iman. Buku agama yang mendapat tempat pasar yang luar biasa di Indonesia seperti buku agama islam.

9. Buku kesehatan

Buku yang berisi mengenai kesehatan tentang menjaga tubuh tetap sehat, cara sembuh dari penyakit, pengobatan alternatif dan pengobatan herbal.

Buku kesehatan yang menjadi *best seller* seperti buku tentang khasiat daun sirsak yang dapat menyembuhkan kanker di Indonesia dan buku kesehatan hipnoterapi.

10. Buku hobi

Buku yang berisi mengenai hobi yang terus berkembang dan menjadi tren atau gaya hidup seperti hobi pertanian, hobi peternakan, hobi otomotif, hobi kerajinan, hobi memasak, hobi olahraga dan hobi bermusik.

11. Buku referensi

Buku yang berisi kategori seperti kamus, ensiklopedia, buku pintar dan buku sekolah. Buku referensi bermanfaat bagi pembaca untuk referensi sehari-hari dalam pendidikan atau pekerjaan (hlm. 68-71).

2.1.4. Buku Ilustrasi Anak

Zeegen (2009) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan salah satu media dalam menyampaikan suatu informasi secara visual dalam berbagai media seperti buku, website, televisi dan lainnya (hlm. 6). Ilustrasi terdiri dari dua media pembuatannya yaitu ilustrasi manual dan digital. Ilustrasi manual menggunakan media pensil, pen, kuas dan lainnya. Ilustrasi digital menggunakan media bentuk vektor atau digital painting (hlm. 56). Penggunaan ilustrasi sangat cocok digunakan untuk media buku karena tulisan dan gambar memiliki saling keterkaitan (hlm. 92).

Zeegen melanjutkan bahwa kebanyakan orang diperkenalkan ke ilustrasi melalui buku-buku anak. Orang masih ingat cerita, karakter dan adegan digambarkan dalam buku-buku favorit sehingga banyak orang memiliki kenangan

khusus di masa kecil. Sejarah ilustrasi terkait dengan sejarah buku. Selama 400 tahun, sampai penemuan fotografi, ilustrasi adalah satu-satunya bentuk gambar yang dapat dicetak. Contoh pertama dari buku anak-anak, lebih menampilkan cerita muncul pada abad ke 19 ketika penemuan jenis litografi warna. Industri buku anak tumbuh juga dengan seorang penulis buku ilustrasi bernama Quentin Blake dan Michael Foreman. Ilustrasi sebagai bagian yang kreatif untuk buku anak-anak yang memiliki tanggung jawab untuk mewakili karakter yang paling dicintai dan membuat kesan dari karakter tersebut (hlm. 114-117).

Cullinan (seperti dikutip Hafid, 2011) menyatakan bahwa dalam pembuatan buku ilustrasi harus memperhatikan elemen yang diperlukan, yaitu:

a. Tema

Dasar dari sebuah cerita yang disampaikan kepada pembaca. Tema tersebut terdapat masalah, tujuan, pesan atau informasi yang ditujukan kepada pembaca.

b. Alur Cerita

Dapat disebut dengan plot yaitu jalannya suatu cerita. Penggunaan alur cerita dapat membuat anak memahami informasi yang ingin disampaikan didalamnya. Alur cerita yang digunakan untuk anak adalah alur maju yang memiliki sifat sederhana dari awal hingga akhir.

c. Setting

Waktu dan lokasi yang terdapat didalam buku dengan cara seolah-olah anak merasa ada didalam dunia buku sehingga dapat meningkatkan imajinasi anak untuk berpikir tentang kejadian tersebut (hlm. 3-5).

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Definisi Ilustrasi

Zeegen (2009) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan keberadaan di suatu tempat diantara seni dan desain grafis namun ilustrasi juga sering disebut seni sebagai grafis (hlm. 6).

Kusrianto (2007) menyatakan bahwa ilustrasi adalah gambar yang digunakan untuk memberi penjelasan dalam bentuk visual. Ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai sarana dalam mendukung cerita, namun juga ilustrasi dapat digunakan pada bagian ruang kosong yaitu sketsa, lukisan, grafis, karikatur hingga foto (hlm. 140).

Supriyono (2010) menyatakan bahwa ilustrasi berasal dari bahasa latin, kata *illustrare* yang memiliki arti yaitu menerangi dan menghiasi (hlm. 148). Ilustrasi secara umum merupakan gambar yang memiliki tujuan untuk menjelaskan teks dan dapat menarik perhatian pembaca (hlm. 51).

2.2.2. Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Zeegen (2009) menyatakan bahwa ilustrasi digunakan membuat gambar untuk *print*, untuk *screen*, dalam galeri, ruang arsitektur. Ilustrasi muncul di sampul buku dan majalah di CD dan poster, di website, pakaian, di skateboard dan di televisi. Ilustrasi memiliki fungsi yang berbeda dalam setiap penggunaannya. (hlm. 6).

Supriyono (2010) menyatakan bahwa ilustrasi digunakan untuk memperjelas informasi, menunjukkan identitas perusahaan, menunjukkan produk

yang ditawarkan, menunjukkan pesan atau kesan mendalam. Penggunaan ilustrasi yang berlebihan juga dapat mengakibatkan tingkat keterbacaan menjadi berkurang (hlm.51-52).

2.2.3. Jenis Ilustrasi

Zeegen (2009) menyatakan bahwa dalam ilustrasi memiliki berbagai jenis-jenis ilustrasi yang terbagi menjadi beberapa bagian. Berikut ini merupakan 2 jenis ilustrasi terdiri dari:

a. *Editorial and Publishing*

Zeegen membagi *editorial dan publishing* menjadi 4 bagian, yaitu *newspaper, magazines, book covers, dan children's books*. Editorial sering dianggap sebagai titik awal untuk berkarir dalam ilustrasi. Tujuan dari ilustrasi *newspaper* adalah untuk bekerja bersama cerita atau laporan pada berita, isu-isu, topik dan komentar dijalankan melalui halaman newspaper di seluruh peran ilustrasi dengan gambar foto yang mendominasi surat kabar. Banyak ilustrator menganggap proyek majalah memiliki batas waktu yang padat dan anggaran yang sempit.

Kata dan gambar bekerja sama pada *book covers* dan jarang di bawah kendali ilustrator, teks dan gambar membuat bagian dari konsep desain keseluruhan. Proses desain membuat *book covers* oleh panitia dengan kebutuhan dan pendapat dari departemen penjualan dan pemasaran, direktur seni, penerbit dan penulis untuk dipertimbangkannya. Sedangkan buku anak menggunakan ilustrasi sebagai bagian yang kreatif yang mewakili karakter

yang paling dicintai dan membuat kesan dari karakter tersebut melalui cerita (hlm. 98-114).

d. *Design and Advertising*

Zeegen membagi *design and advertising* menjadi 9 bagian, yaitu *album sleeves and music posters, posters and prints, corporate, press, outdoor, tv, web, e-mails, and cell phones, retail, t-shirts and apparel, dan self-promotion*. Ilustrasi *album sleeves* dan poster musik membuat grafis dan ilustrasi untuk menciptakan identitas dan kepribadian dalam suatu produk. Ilustrasi poster memiliki daya tarik ukuran dan tampilan desain yang dapat menempati ruang paling besar dan membuat kesan abadi dalam benak pembaca.

Ilustrasi *corporate* digunakan untuk menambah visual yang menarik untuk membuat lebih identitas, keseluruhan proyek menjadi lebih dinamis, pesan yang kompleks dan mengekspresikan penciptaan kepribadian. Ilustrasi *press* iklan industri melalui ilustrasi lebih menggunakan fotografi agar membantu menanamkan merek dengan identitas tertentu.

Ilustrasi *outdoor* memiliki tim kreatif yang terdiri dari *art director* dan *copywriter* kemudian akan ditugaskan dalam proyek, melaporkan kepada direktur kreatif dan berkomunikasi dengan klien. Membuat visual dengan *mock up* iklan untuk pertemuan presentasi dengan klien tersebut.

Ilustrasi dalam iklan TV tidak terbatas pada gambar statis, kampanye tv telah dimanfaatkan ilustrasi selama puluhan tahun dan sebagai saluran komunikasi periklanan untuk ilustrator bekerja di media.

Ilustrasi retail menggunakan teknik promosi yang menggabungkan setiap aspek dari pengalaman ritel dari toko desain dan dekorasi iklan yang digunakan untuk menampilkan kampanye cetak.

Ilustrasi *t-shirt* digunakan terutama untuk memvisualisasikan penampilan, gaya, kain, rincian. dll. Penggunaan ilustrasi mode yang dibuat oleh desainer (hlm. 118-158).

2.2.4. Teknik Ilustrasi

Zeegeen (2009) menyatakan bahwa ilustrasi memiliki beberapa teknik, yaitu:

1. Ilustrasi tangan merupakan teknik ilustrasi yang dibuat berdasarkan kemampuan tangan seseorang, misalnya cat minyak, cat air, pencil, dan crayon.
2. Ilustrasi fotografi merupakan teknik ilustrasi yang dibuat dengan kamera.
3. Teknik gabungan merupakan teknik yang menggabungkan antara teknik tangan dan teknik fotografi (hlm. 68).

2.2.5. Karakter Ilustrasi

Bancroft (2006) menyatakan bahwa karakter desain ilustrasi merupakan salah satu langkah pertama dalam menciptakan suatu visual yang digunakan untuk hampir semua bentuk hiburan. Karakter desain digunakan di video game, buku komik,

ikon perusahaan, ilustrasi buku anak dan lainnya. Desain karakter ilustrasi biasanya dimulai dengan penggambaran tradisional karakter sebelum melangkah ke pemodelan dalam tiga dimensi digital (hlm. 9).

Bancroft melanjutkan bahwa sebuah karakter pada umumnya memiliki kurva bentuk dasar (hlm. 28-35). Berikut ini merupakan bentuk dasar gaya Walt Disney pada karakter berdasarkan kepribadian di setiap bentuknya yaitu:

a. Lingkaran

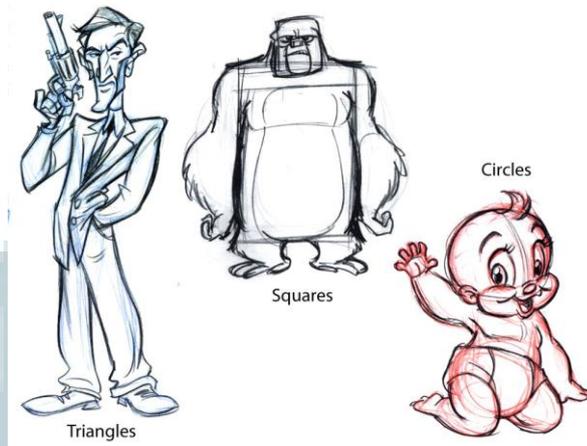
Karakter yang baik memiliki tipikal menggunakan sifat yang lucu dan ramah. Contoh karakter yang sering menggunakan bentuk dasar lingkaran yaitu bayi.

b. Kotak

Menggambarkan karakter yang dapat diandalkan atau sifat karakter ini kuat dapat mengangkat beban berat. Contoh karakter yang memiliki bentuk dasar kotak yaitu gorila atau superhero.

c. Segitiga

Menggambarkan karakter yang jahat, seram dan mencurigakan. Contoh karakter yang biasanya memiliki bentuk dasar segitiga yaitu penjahat, perampok atau teroris (hlm. 28-35).



Gambar 2.3. Bentuk Dasar Karakter
(Creating Character With Personality, 2006)

Bancroft melanjutkan bahwa ada tiga unsur utama dalam merancang sebuah karakter untuk melihat usia tertentu, ukuran, kekakuan dan detail. Dalam berbagai karakter terdapat banyak variasi berdasarkan dengan usia karakter seperti mata semakin kecil namun kaki, hidung, dan telinga semakin berkembang (hlm. 97-104). Berikut ini merupakan variasi karakter gaya Walt Disney berdasarkan usia:

a. Bayi

Menggambar karakter ilustrasi membutuhkan sebuah kurva di atasnya. Ciri-ciri karakter bayi yaitu anak anjing yang mempunyai kaki besar, bayi yang memiliki kepala besar dan tubuh yang kecil.

b. Anak

Anak mempunyai lebih kurva garis lurus dari pada bayi. Memiliki ukuran dalam menggambar anak dengan hubungan antara ukuran dari kepala dan

tubuh merupakan sebuah kunci dalam usia dari setiap karakter. Berikut ini merupakan karakter anak usia 8-12 tahun:



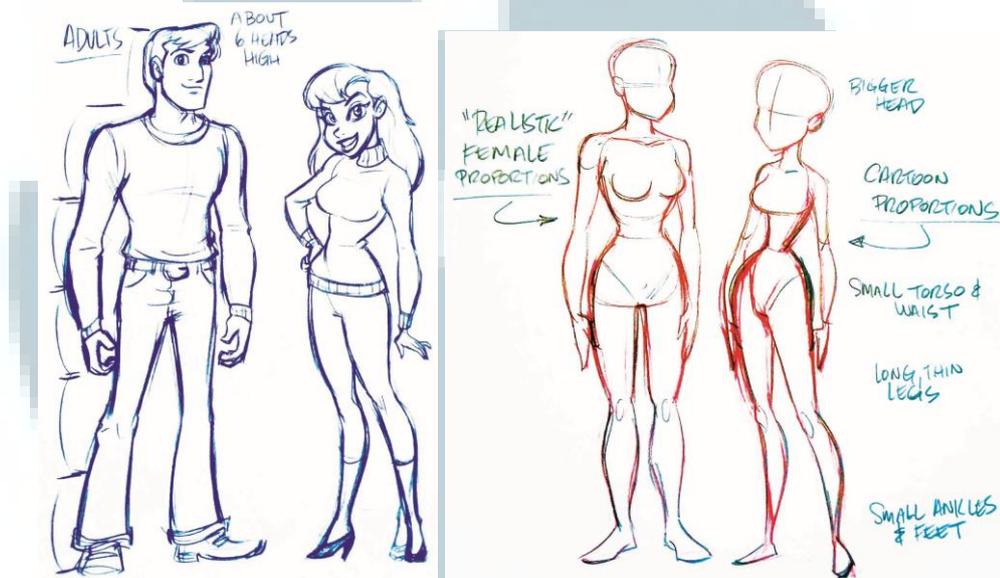
Gambar 2.4. Proporsi Karakter Anak
(Creating Character With Personality, 2006)

c. Remaja

Bentuk tubuh dikalangan remaja bervariasi lebih dari kelompok usia lainnya seperti gemuk, kurus, membungkuk dan tegak. Mempertimbangkan semua variasi seperti kacamata, gaya rambut, potongan rambut dan lainnya. Menggambar karakter remaja menggunakan banyak prinsip desain untuk menggambar anak-anak seperti kepala yang besar untuk hubungan tubuh, mata yang besar, kaki panjang, dan telinga besar. Terutama bagi anak laki-laki dapat menggambar proporsi tangan dan kaki menjadi lebih panjang dalam perbandingan tubuhnya.

d. Dewasa

Beberapa standar elemen dapat membuat terlihat dewasa yaitu mata kecil, telinga kecil, bentuk tulang terlihat, hidung besar untuk laki-laki dan rambut besar untuk wanita.



Gambar 2.5. Proporsi Karakter Dewasa
(Creating Character With Personality, 2006)

e. Orangtua

Beberapa bagian seperti telinga, dagu, otot dan bagian tubuh lainnya terjadi kendur dan melengkung. Pose bagian tubuh mengalami perubahan postur dan kondisi tubuh tidak menjadi baik lagi sebagai orangtua (hlm. 97-104).



Gambar 2.6. Usia Karakter
(Creating Character With Personality, 2006)

2.3. Profesi Pilot

2.3.1. Definisi Profesi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.web.id), profesi adalah suatu bidang pekerjaan yang berdasarkan pada pendidikan suatu keahlian tertentu (diakses tanggal 20 Maret 2017).

Kanter (2001) profesi adalah suatu pekerjaan dari kelompok orang-orang yang memiliki keahlian khusus dari latihan dan pengalaman. Seorang profesi dapat memberikan saran dan juga dapat melayani orang lain dalam keahliannya tersebut (hlm. 122).

Agoes dan Ardana (2009) awalnya sebutan bagi seorang profesi sebagai sebutan pekerjaan mulia yaitu dokter, pengacara, guru dan lainnya. Seorang profesi tidak hanya semata-mata menggunakan keahliannya untuk mencari nafkah namun seorang profesi juga memiliki misi sosial di masyarakat (hlm. 123).

2.3.2. Definisi Pilot

Arikunto (2016) menyatakan bahwa pilot adalah salah satu jenis profesi yang bekerja dengan mengemudikan pesawat terbang (hlm. 88).

Menurut Hutagaol (2013) menyatakan bahwa pilot adalah seorang personal yang bertugas di ruang kemudi dalam mengemudikan dan mengendalikan pesawat selama pesawat tersebut dioperasikan pada saat penerbangan (hlm. 131).

Menurut Sukajaya, C., Bisara, C. T., Rahardjo, B., & Dayanun, A. K. (2010) penanganan kendali penerbangan suatu pesawat udara sewaktu penerbangan disebut dengan istilah pilot (hlm. 149).



Gambar 2.7. Pilot
(<http://www.gettyimages.com/>, 2017)

2.3.3. Sejarah Penerbangan Pertama Indonesia

Frianto (2013) menyatakan bahwa pada tahun 1940an Indonesia masih berperang melawan Belanda dengan pesawat Garuda Indonesia dengan menggunakan pesawat DC-3. Tanggal 26 Januari 1949 terjadi peresmian maskapai *Indonesian*

Airways dan pesawat pertama bernama Seulawah atau Gunung Emas. Nama pesawat tersebut diambil dari nama gunung di Aceh dan dana yang didapatkan dari sumbangan masyarakat Aceh. Pesawat tersebut dibeli seharga 120.000 dolar atau sama dengan 20 kg emas. Garuda adalah hasil kerjasama antara pemerintah Indonesia dan maskapai Belanda Koninklijke Luchtvaart Maatschappij.

Pada tahun 1953 maskapai *Indonesian Airways* memiliki 46 pesawat dan tahun 1956 membuat jalur penerbangan pertama di Mekkah. Pada tahun 1960 Garuda mendatangkan pesawat turboprop Lockheed L-118 Electra. Tahun 1964-1980an Garuda membeli beberapa pesawat jet yaitu *Convair 990A*, DC-8, DC-9, F-28, Boeing 747-200 dan varian A300 dengan kru kokpit 2 orang. Tahun 2000an Garuda mendirikan maskapai penerbangan bernama Citilink yaitu F-28, Boeing 737, Airbus A320, dan A320 Neo. Pada tahun 2013 Garuda melakukan perubahan *brand image*, logo, seragam, kabin pesawat dan tampilan pesawat (hlm. 9-11).

2.3.4. Pakaian Pilot

Menurut Hutagaol (2013) menyatakan bahwa standar pakaian berseragam pilot yang diberikan oleh perusahaannya masing-masing yaitu kemeja putih berlengan pendek dengan jas, celana hitam disebut pantalon, sepatu pantofel, topi disebut pet dengan bordir tangkai padi berwarna emas. Pada kemeja pilot terdapat brevet terbang disebut *wing* di bagian dada kemeja atau jas. Tanda jabatan seorang pilot berbentuk strip berwarna emas di kedua bagian bahu kemeja atau lengan jas disebut *four bars and scrambled eggs* yaitu:

- a. Satu strip di bahu penerbang menandakan *ab-initio* yaitu penerbang yang belum lama lulus dari pendidikan penerbang

- b. Dua strip menandakan penerbang yang mempunyai kualifikasi rute menerbangkan jenis pesawat terbang komersial dan menjadi *first officer*
- c. Tiga strip menandakan *copilot* senior atau senior *first officer* menerbangkan pesawat
- d. Empat strip menandakan seorang kapten pilot (hlm. 135).



Gambar 2.8. *Four Bars*

(<http://www.gettyimages.com/>, 2017)



Gambar 2.9. Topi Pilot Sipil

(<https://vstore.web.id/id/topi/25-garuda-indonesia-captain.html>, 2017)



Gambar 2.10. Wing Pilot Sipil

(<https://vstore.web.id/id/topi/25-garuda-indonesia-captain.html>, 2017)



Gambar 2.11. Pakaian Pilot Sipil

(<https://www.garuda-indonesia.com/id/id/news-and-events/index.page>, 2017)

2.3.5. Struktur Lisensi Pilot

Frianto (2013) menyatakan bahwa lisensi adalah izin yang diberikan bagi seorang pilot untuk menerbangkan sebuah pesawat. Seorang pilot harus melakukan sebuah tes tertulis dan tes terbang sehingga seorang pilot mendapatkan sebuah lisensi.

Berikut ini merupakan macam-macam struktur lisensi pilot:

1. *Student Pilot License (SPL)*

Lisensi ini digunakan oleh seorang siswa untuk berlatih menerbangkan sebuah pesawat

2. *Private Pilot License (PPL)*

Lisensi ini digunakan oleh seorang pilot dengan syarat tidak menerima bayaran. Syarat sesuai dengan peraturan negara untuk mendapatkan lisensi pilot pribadi ini adalah 4-60 jam terbang.

3. *Commercial Pilot License (CPL)*

Lisensi ini digunakan oleh seorang pilot yang dapat menerima bayaran agar menjadi seorang pilot profesional. Syarat sesuai dengan peraturan untuk mendapatkan lisensi ini adalah 150-250 jam terbang.

4. *Airline Transport Pilot License (ATPL)*

Lisensi ini digunakan oleh seorang pilot agar menjadi seorang *captain*/ pemimpin dengan berat tertentu. Syarat untuk mendapatkan lisensi ini adalah minimal 1500 jam terbang, memiliki lisensi pilot komersial dan sertifikat kesehatan kelas satu (hlm. 13).

2.3.6. Syarat Menjadi Pilot

Hutagaol (2013) menyatakan bahwa terdapat syarat-syarat untuk menjadi seorang pilot yaitu:

- a. Semua jenis kelamin yaitu pria atau wanita.
- b. Memiliki tinggi badan minimal 163 cm.
- c. Berat badan ideal.
- d. Panca indra yang baik, seperti pendengaran yang baik.
- e. Tidak buta warna.
- f. Tidak memiliki gejala ayan.
- g. Tekanan darah normal 120/80.
- h. Isi paru-paru >3000 cc.
- i. Perilaku yang baik.

Pemeriksaan tersebut dilakukan oleh kualifikasi dokter penerbang Balai Kesehatan Penerbangan yang diakui ICAO dan ditunjuk oleh pemerintah Direktorat Perhubungan Udara.

Hutagaol melanjutkan bahwa seorang calon penerbang diterima mengikuti pendidikan terbang selain mengikuti tes kesehatan, masih ada satu jenis ujian yang harus dilakukan yaitu ujian bakat (*aptitude test*). Tes bakat ini untuk melihat kemampuan reaksi motorik, kecepatan dan ketepatan tindakan. Ujian bakat ini berada dibawah pengawasan tim instruktur pilot yang akan mengambil keputusan menolak atau menerima calon penerbang tersebut. Seorang calon penerbang sebelum mengikuti ujian bakat harus mengikuti pelajaran dikelas untuk mendapatkan ilmu tentang teori prinsip terbang, mesin, cuaca (meteorologi), instrumen, peta navigasi dan geografi, radio navigasi, dan bahasa inggris (hlm. 135-136).

Hutagaol melanjutkan bahwa setelah menjadi seorang pilot peraturan yang harus dilakukan sebelum menerbangkan pesawat adalah melakukan pemeriksaan kesehatan berkala (*medical check-up*) yaitu enam bulan sekali melakukan pemeriksaan fungsi jantung, otak, saraf, paru-paru, darah dan panca indra oleh dokter penerbangan yang diakui ICAO (International Civil Aviation Organization) yaitu badan di bawah perserikatan bangsa-bangsa yang membidangi penerbangan sipil dan ujian profesi berkala (*proficiency check*) yaitu enam bulan sekali melakukan ujian keterampilan terbang (hlm. 140).

Hutagaol melanjutkan bahwa segala peraturan penerbangan sipil internasional di setiap negara yang mengatur di dalam penerbangan disebut peraturan CASR (*Civil Aviation Safety Regulation*) (hlm. 2-3).

2.3.7. Struktur Pesawat Terbang

Hutagaol (2013) menyatakan bahwa pesawat terbang memiliki bagian-bagian utama yaitu:

1. **Badan Pesawat (*fuselage*)**

Badan sebuah pesawat memiliki ruangan-ruangan. Bagian-bagian ruangan di pesawat yaitu ruang kokpit dibagian depan, ruang tempat duduk penumpang di belakang kokpit, ruang bagasi, pos dan barang dibelakang atau dibawah lantai kabin.

2. **Sayap**

Sayap pada sebuah pesawat terbang memiliki fungsi untuk tempat mesin-mesin digantungkan, tempat sebagian bidang kemudi, tangki bahan bakar dan tempat pemasangan roda-roda pendarat. Sayap pesawat terbang terdapat beberapa macam, yaitu pesawat terbang sayap rendah disambung ke bagian bawah badan pesawat dan pesawat terbang sayap tinggi disambung ke bagian atas badan pesawat.

3. **Ekor**

Bagian ekor pesawat terbang berfungsi untuk mengimbangi, menstabilkan atau meluruskan titik berat pesawat. Kestabilan pada pesawat terdapat dua bagian yaitu horizontal dan vertikal. Stabilitor horizontal untuk kestabilan

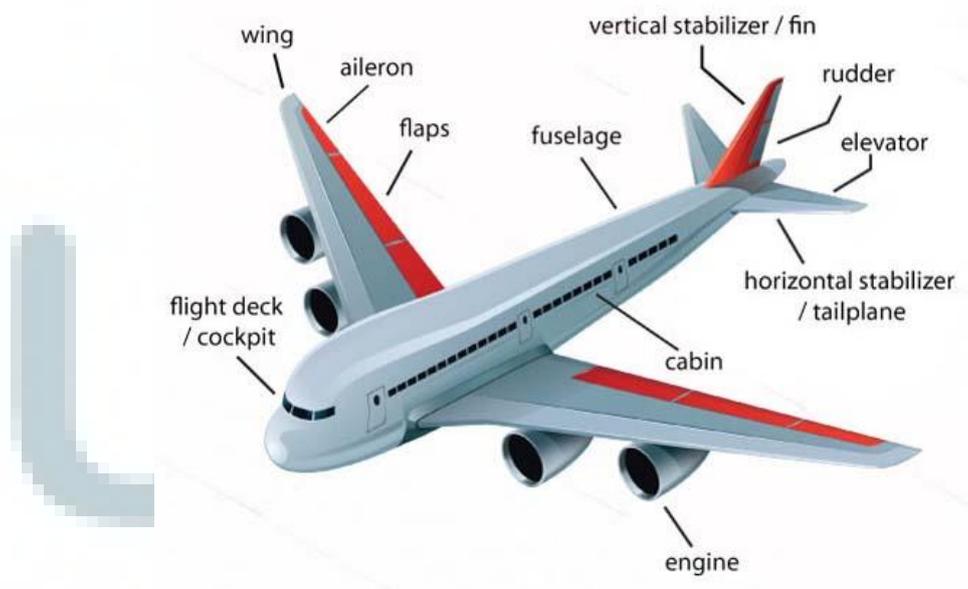
pesawat pada gerakan naik atau turun dan disaat terbang mendarat sedangkan stabilitaror vertikal untuk kestabilan pesawat pada gerakan kiri atau kanan dan di saat terbang lurus.

4. Mesin

Pesawat memiliki mesin sebagai penghasil tenaga untuk menggerakan kendaraan. Mesin pesawat terbang dibuat oleh pabrik mesin sedangkan mendesain, membuat dan merakit bagian-bagian badan pesawat oleh pabrik atau industri pesawat.

5. Roda pendarat (*landing glider*)

Roda-roda yang digunakan untuk lepas landas terdiri dari unit-unit pesawat sebagai kaki. Terdapat dua tiang roda yaitu roda utama kiri, roda utama kanan di badan pesawat dan roda depan di bagian bawah kokpit (hlm. 57-86).



Gambar 2.12. Struktur Pesawat Terbang

(<http://www.treevalleyacademy.com/science/flight-paper-airplanes>, 2016)

2.4. Desain Komunikasi Visual

2.4.1. Prinsip Desain

Supriyono (2010) menyatakan bahwa dalam ilmu desain komunikasi visual terdapat prinsip-prinsip desain yaitu sebagai berikut:

a. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pembagian elemen desain pada bagian kanan dan kiri memiliki berat yang sama. Pembagian elemen desain yang memiliki sama berat pada bagian kanan kiri atau atas bawah disebut keseimbangan formal sedangkan pembagian elemen desain yang tidak seimbang pada bagian kanan atau kiri namun terasa seimbang disebut keseimbangan asimetris.

b. Tekanan

Tekanan yang dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu menggunakan warna mencolok, ukuran foto/ilustrasi berukuran besar, menggunakan huruf *sans serif* berukuran besar dan lainnya. Penekanan dengan salah satu elemen visual untuk menarik perhatian disebut *focal point* yaitu dengan teknik kontras pada objek menggunakan warna mencolok diantara warna lainnya, dengan teknik isolasi pada objek dengan pemisahan objek dari kumpulan-kumpulan objek lainnya dan dengan teknik penempatan objek dengan peletakan objek dibagian tengah titik pusat perspektif.

c. Irama

Irama adalah cara menyusun elemen-elemen secara berulang-ulang. Peletakan elemen yang disusun secara konsisten disebut repetisi sedangkan

variasi adalah peletakan bentuk, ukuran atau posisi secara berulang-ulang. Menurut Rustan (2008, hlm. 76) urutan pandangan mata dari awal membaca pertama hingga akhir disebut *sequence*. Arah pandangan mata dipengaruhi oleh perbedaan objek seperti warna, ukuran, style dan lainnya. Kecenderungan lain adalah membaca seperti huruf Z.

d. Kesatuan

Desain memiliki kesatuan jika secara keseluruhan memiliki harmonis, tipografi, ilustrasi, warna dan unsur desain lainnya. Berikut ini merupakan cara yang dapat dilakukan pada desain majalah atau buku agar memiliki kesatuan:

- 1) Setiap halaman memiliki pengulangan warna, bidang, garis, grid atau elemen lainnya.
- 2) Pemilihan jenis huruf yang sama untuk judul, *body copy* dan *caption*.
- 3) Unsur-unsur visual yang sama seperti warna, tema atau bentuk.
- 4) Penggunaan satu atau dua jenis huruf dengan jenis ukuran dan gaya (*bold*, *italic*, *regular* dan lainnya) (hlm. 86-97).

2.4.2. Warna

Dameria (2009) menyatakan bahwa warna adalah suatu kejadian yang dilihat karena adanya beberapa unsur yaitu cahaya, objek, dan pengamatan (hlm. 37).

Supriyono (2010) menyatakan bahwa berikut ini merupakan warna berdasarkan dua golongan yaitu:

- a. Warna primer merupakan warna yang terdiri dari merah, kuning dan biru.

- b. Warna sekunder merupakan warna yang terdiri dari campuran dua warna primer yaitu hijau (kuning dan biru), ungu (biru dan merah), dan oranye (merah dan kuning) (hlm. 70).

Fraser, T., Banks, A. (2004) berikut ini merupakan psikologi arti warna berdasarkan positif dan negatif masing-masing warna:

- a. Abu-abu

Positif: netral.

Negatif: kurang percaya diri, merasa depresi dan kekurangan energi.

- b. Biru

Positif: komunikasi, kepercayaan, tenang, kesejukan dan refleksi.

Negatif: dingin dan kurangnya emosi.

- c. Coklat

Positif: keseriusan atau alam.

Negatif: kurangnya kelucuan dan tradisional.

- d. Merah

Positif: berani, kuat, hangat dan berenergi.

Negatif: melawan dan agresi.

- e. Ungu

Positif: spiritual, kemewahan dan keaslian.

Negatif: penindasan dan rendah diri.

f. Hijau

Positif: penyegaran, istirahat, pemulihan, lingkungan dan kedamaian.

Negatif: kebosanan.

g. Hitam

Positif: glamor, keamanan, keselamatan emosional dan efisiensi.

Negatif: penindasan, ancaman dan berat.

h. Kuning

Positif: percaya diri, harga diri, keramahan dan kreativitas,

Negatif: kecemasan (hlm. 49).

Holtzsgue (2011) menyatakan bahwa warna dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide, menciptakan ilusi ukuran, membangun penekanan atau membuat fokus dalam komposisi, dapat menjadi ekspresi visual yang menghasilkan respon emosional (hlm. 7-8).



Gambar 2.13. Warna

(<http://www.ifinterior.com/decorating-color-wheel-value-and-balance/diagram-balance-interior-design>, 2017)

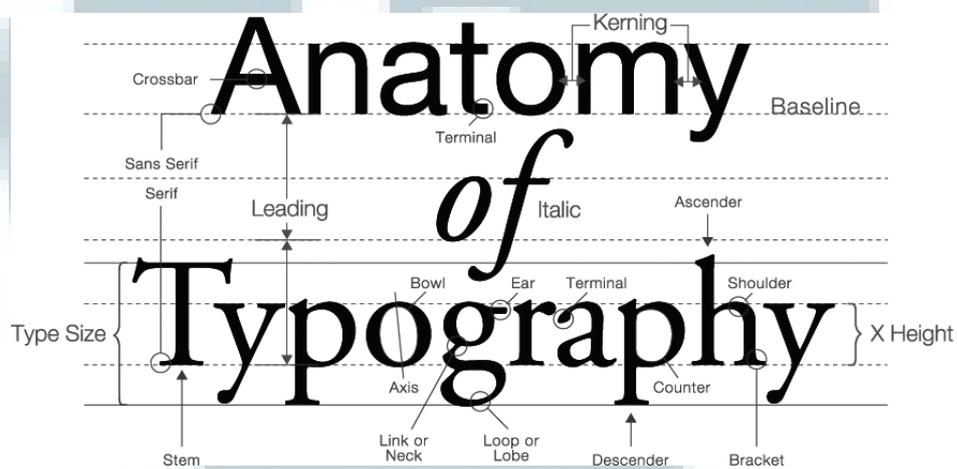
Samara (2006) menyatakan bahwa variasi warna tambahan dari warna primer (merah, kuning dan biru) merupakan skematika terbaik dalam palet warna untuk anak-anak. Perubahan warna primer yang diatur ke kiri atau ke kanan yang meningkatkan kompleksitas menjadi warna analog dalam pencampuran warna. Warna hitam dan abu diperkenalkan sebagai warna netral dan hubungan sistematika warna juga ikut bermain menggunakan dua sampai tiga warna analog (hlm. 232).

2.4.3. Tipografi

Supriyono (2010) menyatakan bahwa tipografi berasal dari kata Yunani *tupos* memiliki arti goresan dan *graphoo* memiliki arti tulisan. Tipografi adalah ilmu

yang mempelajari spesifikasi dan karakteristik huruf dengan tujuan-tujuan tertentu (hlm. 19).

Ardhi (2013) menyatakan bahwa tipografi adalah ilmu yang mempelajari penggunaan huruf yang berkaitan dengan bentuk huruf, ukuran, jarak antar huruf, jarak antar kalimat dan lainnya (hlm. 2).



Gambar 2.14. Anatomi Tipografi

(<https://www.designersinsights.com/designer-resources/anatomy-of-typography/>, 2017)

Ardhi melanjutkan bahwa di dalam huruf terdapat beberapa jenis-jenis huruf yaitu:

a. *Serif*

Huruf ini memiliki ciri bentuk bagian tubuh huruf memiliki kait pada bagian ujung huruf. Huruf ini pada umumnya digunakan pada isi tulisan. Huruf

serif dalam jumlah banyak dan berukuran kecil dapat membantu mata dalam proses membaca.

b. *Sans Serif*

Huruf ini memiliki ciri bentuk bagian tubuh huruf tanpa kait pada bagian ujung huruf. Huruf ini tidak terlalu sering digunakan untuk isi tulisan karena jika berukuran kecil dan dalam jumlah banyak akan membuat huruf sulit dibaca (hlm. 9-10). Rustan (2010) menyatakan bahwa penggunaan huruf sans serif cocok untuk anak-anak karena huruf sans serif sederhana dan bentuknya lebih mudah dikenali oleh anak-anak (hlm. 78).

Legibility dan Readability

Ardhi (2013) menyatakan bahwa *legibility* adalah tingkat kemudahan mengenali dan membedakan masing-masing huruf atau karakter. *Readability* adalah tingkat keterbacaan keseluruhan teks (hlm. 72).

Jarak Antar Kata

Rustan (2010) menyatakan bahwa jarak antar kata yang pada umumnya menggunakan em yaitu $\frac{1}{4}$ em (middle), jika tinggi huruf 24 maka jarak antar kata sekitar 6 point. Dalam membuat jarak antar kata dahulu orang-orang membuat blok-blok kotak yang digunakan sebagai patokan ukuran sedangkan tipografi digital sekarang menggunakan spasi dengan pilihan satuan indentnya sentimeter atau inci (hlm. 36).

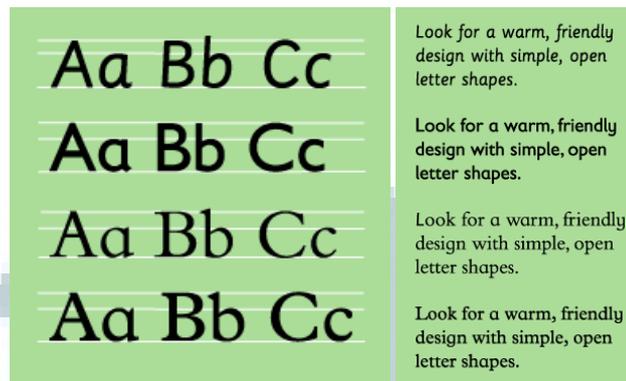
Jarak Antar Huruf

Rustan (2010) menyatakan bahwa satuan kecil dari em adalah unit, besar unit dengan membagi em menjadi 16, 32, 64 unit atau dengan software hingga sampai 20.000 unit. Ukuran unit satu buah huruf digital adalah lebar huruf dan ruang kiri kanannya. Mengurangi atau menambahkan unit dalam seluruh teks disebut *tracking*. Mengurangi atau menambahkan unit dalam sepasang huruf disebut *kerning* (hlm. 37).

Jarak Antar Baris (*leading*)

Rustan (2010) menyatakan bahwa jarak antar baris disebut sebagai *leading*. Penggunaan *leading* digital sekarang sebesar 20% dari tinggi huruf. Contohnya jika tinggi huruf 10 pt adalah $20\% \times 10 \text{ pt} = 2 \text{ pt } \textit{leading}$. Semakin besar tinggi huruf maka penggunaan *leading* akan semakin besar (hlm. 40).

Strizver (2014) seorang konsultan tipografi membuat sebuah artikel mengenai huruf untuk anak. Pemilihan jenis huruf untuk anak-anak dengan desain yang hangat, ramah dan sederhana juga konten yang penuh dengan warna di dalam buku. Bentuk huruf harus bulat dan tidak berbentuk sudut atau persegi panjang. Tipografi dengan ciri tinggi yang panjang lebih mudah dibaca daripada tipografi dengan ciri yang pendek. Jenis huruf *sans serif* atau *serif* dapat digunakan kecuali tidak berbentuk yang sudut atau persegi. Huruf yang berukuran 14 hingga 24 *point* akan membantu anak cepat mengerti isi cerita. Jenis huruf dalam judul dapat didesain dengan warna, tata letak yang lebih menyenangkan, banyak warna dan *baseline* melengkung dapat digunakan untuk menarik perhatian anak dalam membaca (diakses tanggal 15 Maret 2017).



Gambar 2.15. Tipografi Anak

(<https://www.fonts.com/content/learning/fyti/situational-typography/typography-for-children>, 2017)

2.4.4. Layout

Ardhi (2013) menyatakan bahwa layout merupakan penempatan elemen-elemen desain seperti teks atau gambar. Layout yang baik memerlukan penempatan dalam alur baca informasinya, keseimbangan, gambar, *white space*, kesatuan dan huruf (hlm. 33).

Rustan (2008, hlm. 0) menyatakan bahwa layout adalah peletakan elemen-elemen desain dalam suatu bidang di dalam media dengan tujuan untuk dapat membantu konsep atau pesan. Didalam halaman surat kabar, brosur, buku atau majalah terdapat banyak elemen-elemen. Rustan melanjutkan bahwa elemen-elemen dalam layout adalah unsur yang terdapat pada komposisi layout dalam bentuk teks agar informasi dapat tersampaikan dengan lengkap. Elemen layout di bagi menjadi tiga yaitu elemen teks, elemen visual dan elemen yang tidak terlihat:

- a. Elemen teks terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *body text*, *sub judul*, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header* &

footer, running head, catatan kaki, nomor halaman, jumps, signature, nameplate dan masthead.

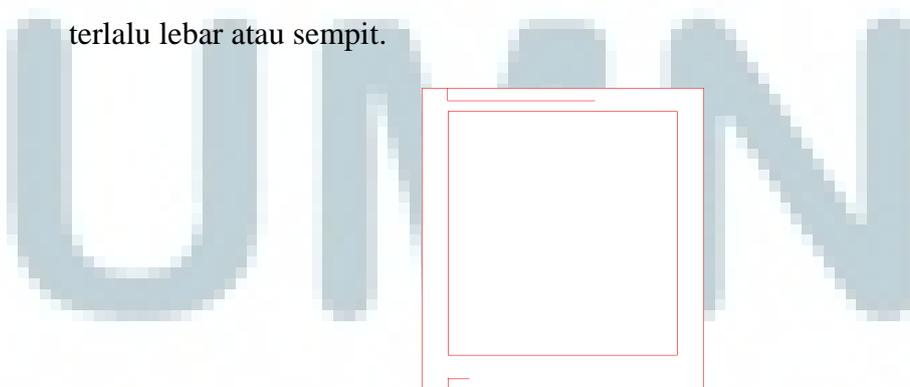
- b. Elemen visual terdiri dari foto, *artworks, infographics*, garis, kotak, *inset* dan poin.
- c. Invisible elements terdiri dari margin dan grid (hlm. 27).

2.4.5. Grid

Cullen (2005) menyatakan bahwa grid adalah serangkaian perpotongan sumbu vertikal dan horizontal pada ruang halaman. Penempatan elemen-elemen visual diposisikan secara efektif menggunakan grid (hlm. 54). Cullen melanjutkan bahwa berikut ini merupakan beberapa struktur dasar dalam melayout menggunakan grid yaitu:

- a. *Single column grid*

Adalah sistem struktur dasar dengan menggunakan kerangka sederhana yang cocok untuk penggunaan teks dalam jumlah banyak secara terus menerus. Grid yang membagi teks dengan satu kolom yang tidak boleh terlalu lebar atau sempit.

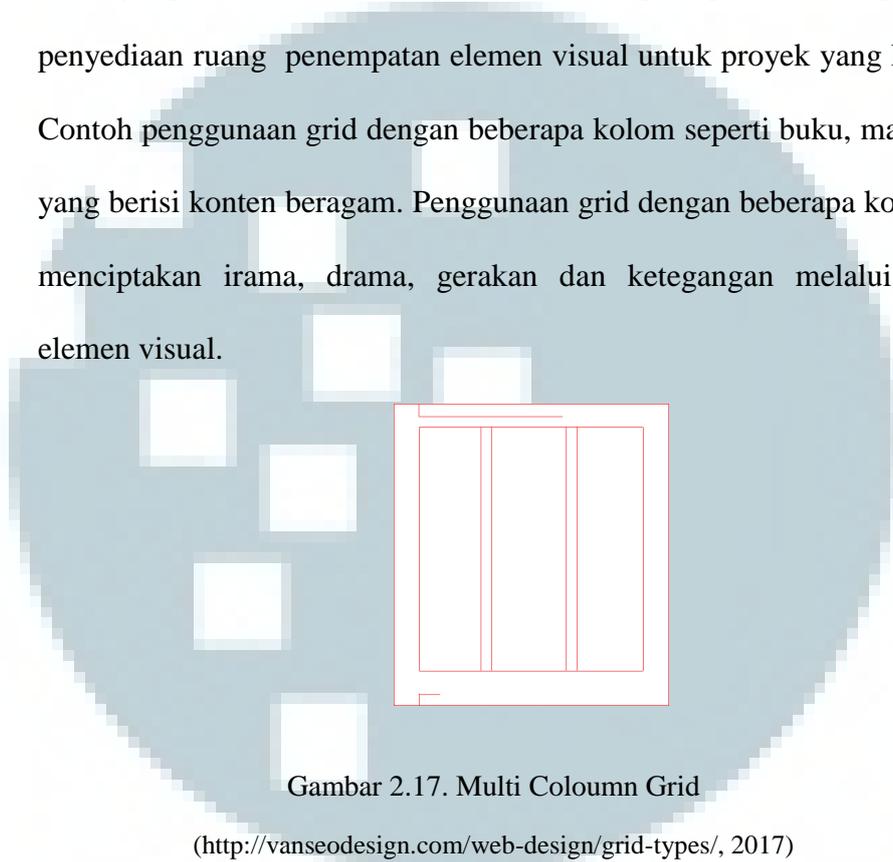


Gambar 2.16. Single Coloumn Grid

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2017)

b. *Multiple column grid*

Grid yang memiliki beberapa kolom dengan pilihan komposisi dan penyediaan ruang penempatan elemen visual untuk proyek yang kompleks. Contoh penggunaan grid dengan beberapa kolom seperti buku, majalah atau yang berisi konten beragam. Penggunaan grid dengan beberapa kolom dapat menciptakan irama, drama, gerakan dan ketegangan melalui interaksi elemen visual.

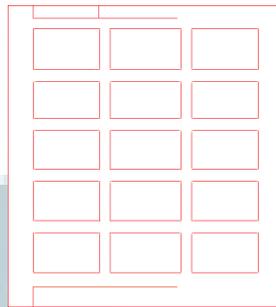


Gambar 2.17. Multi Coloumn Grid

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2017)

c. *Modular grid*

Grid yang memiliki beberapa kolom vertikal dan kolom horizontal dengan jarak yang sedikit. Halaman terbagi dengan jumlah dan ukuran unit ditentukan oleh konten.

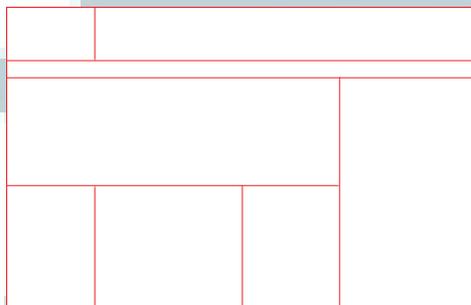


Gambar 2.18. Modular Coloumn Grid

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2017)

d. Alternative grid

Grid yang digunakan ketika grid dasar tidak diperlukan atau jika konten yang digunakan memerlukan ruang dan tempat. Alternative grid dapat digunakan dengan memisahkan, menambahkan, menghapus atau menggeser beberapa kolom.



Gambar 2.19. Alternative Grid

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-types/>, 2017)

2.5. Psikologi Perkembangan Anak

Upton (2012) menyatakan bahwa psikologi perkembangan adalah ilmu pengetahuan tentang perubahan-perubahan pikiran dan perilaku yang berkaitan

dengan usia (hlm. 2). Upton melanjutkan bahwa ada delapan perkembangan berlangsung sepanjang hidup dari masa bayi hingga masa dewasa akhir menurut Erik Erikson:

1. Bayi (lahir-18 bulan)

Anak-anak memiliki rasa percaya apabila pengasuhnya memberikan perhatian dan kasih sayang, jika gagal akan menimbulkan ketidakpercayaan.

2. Masa anak-anak awal (2-5 tahun)

Anak-anak mengembangkan keterampilan-keterampilan fisik dan rasa kemandirian. Keberhasilan ini akan membuat anak mandiri namun jika gagal akan membuat anak merasa malu dan ragu.

3. Prasekolah (3-5 tahun)

Anak-anak mulai menunjukkan sikap pengendalian dan kekuasaan atas lingkungan. Keberhasilan ini akan membuat anak memiliki tujuan dan menunjukkan penolakan yang membuat anak merasa bersalah.

4. Usia Sekolah (6-11 tahun)

Anak-anak akan menghadapi sosial dan menghadapi akademik baru. Keberhasilan ini akan membuat anak menjadi berkemampuan namun jika gagal akan membuat anak merasa rendah diri.

5. Masa remaja (12-18 tahun)

Remaja mengembangkan rasa kemandirian dan identitas diri. Keberhasilan ini membuat remaja merasa yakin dengan diri sendiri namun jika gagal menimbulkan rasa kebingungan dan lemah.

6. Masa dewasa (19-40 tahun)

Orang dewasa membentuk hubungan dan cinta dengan orang lain. Keberhasilan ini menciptakan hubungan yang kuat namun jika gagal menimbulkan kesepian dan kesendirian.

7. Masa dewasa menengah (40-65 tahun)

Orang dewasa akan memelihara dan menjalankan hal-hal yang menjadi penerus hidupnya seperti memiliki anak atau memberikan manfaat bagi orang lain. Keberhasilan membuat rasa pencapaian dan kebergunaan namun jika gagal merasa rendah di dunia.

8. Masa dewasa akhir (65-mati)

Orang dewasa akhir akan melihat kebelakang hidupnya dan merasa pencapaian. Keberhasilan ini membuat rasa bijaksana namun jika gagal akan merasa menyesal dan putus asa (hlm. 22-23).

Kartono (2007) menyatakan bahwa dalam keadaan normal pikiran anak berusia Sekolah Dasar ada dalam stadium belajar dengan disamping keluarga, sekolah dapat memberikan pengaruh dalam pembentukan daya pikir anak,

pengetahuannya bertambah secara cepat, keterampilan mulai dikuasai, kebiasaan-kebiasaannya mulai berkembang. Segala sesuatu yang aktif bergerak membuat anak tertarik pada macam-macam aktivitas. Ingatan anak pada usia 8-12 tahun mencapai tingkat paling besar dan paling kuat. Daya menghapal dan memorinya dengan sengaja masuk dan menetap dengan jumlah materi yang paling banyak adalah paling kuat. Sifat-sifat anak pada periode usia Sekolah Dasar ini disertai kemampuan berpikir logis dan bantuan bimbingan yang tegas akan membuat anak memiliki rencana hidup untuk masa depannya (hlm. 138).

Kartono melanjutkan bahwa berikut ini merupakan perkembangan anak berdasarkan dari beberapa teori mengenai fungsi pengamatan oleh Stern dan Oswald Kroh:

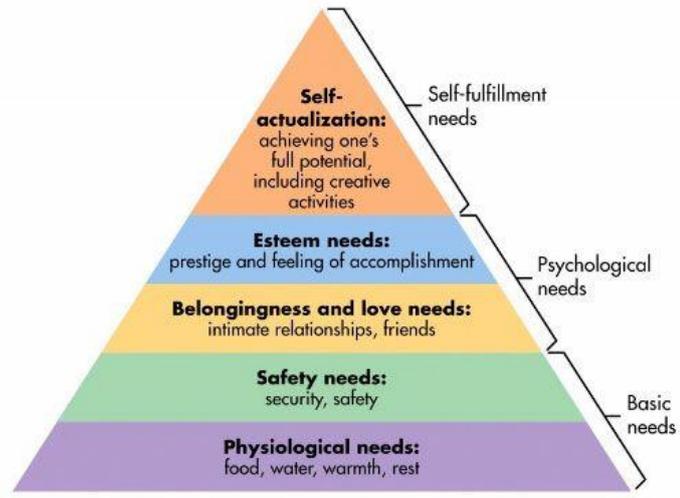
- a. Periode pada anak berusia 7-8 tahun yang memiliki ciri segala hasil pengamatan anak masih samar-samar dengan fantasi anak dan anak suka sekali dengan dongeng, legenda atau cerita khayalan.
- b. Anak berusia 8-9 tahun dengan ciri anak menaruh minat besar terhadap suatu pekerjaan, perilaku orang dewasa dan perilaku hewan. Anak mulai menganalisa hasil pengamatannya dengan mengambil kesimpulan berdasarkan bukti melalui ciri-ciri atau sifat dari benda, orang dan suatu kejadian.
- c. Anak berusia 10-12 tahun memiliki ciri anak sudah dapat berpikir secara logis karena sudah mulai mengerti, pandangan dan daya pikir yang sudah

mencapai tingkat kematangan, dan anak sudah dapat menghubungkan bagian-bagian menjadi satu kesatuan (hlm.135-137).

McLeod (seperti dikutip Maslow, 1943) berpendapat bahwa hirarki kebutuhan adalah teori motivasi dalam psikologi yang terdiri dari lima tingkat kebutuhan manusia sebagai tingkat hirarki berbentuk piramida. Berikut ini merupakan lima hirarki kebutuhan manusia:

1. Fisiologis seperti makanan, minuman, pakaian dan tempat tinggal.
2. Rasa aman seperti keamanan, ketertiban, hukum, kebebasan dari rasa takut.
3. Sosial seperti persahabatan, kepercayaan dan penerimaan, menerima, memberikan kasih sayang dan cinta.
4. Penghargaan seperti prestasi, penguasaan, tanggung jawab, status dan harga diri.
5. Aktualisasi diri seperti pengembangan diri, pemenuhan ideologi, mencari pertumbuhan pribadi dan pengalaman puncak.

UMMN



Gambar 2.20. Lima Hirarki Kebutuhan
(<https://www.simplypsychology.org/maslow.html>, 2016)

UMMN