



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 Empati

2.1.1. Pengertian Empati

Empati merupakan kemampuan untuk merasakan keadaan emosional orang lain, dimana seseorang dapat menempatkan diri dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Seseorang yang berempati biasanya akan merasa simpatik dan mencoba membantu menyelesaikan masalah yang dialami orang lain selain dirinya.

Menurut Michele Borba (2008) rasa empati adalah kemampuan memahami perasaan dan kekhawatiran orang lain. Empati juga merupakan salah satu dasar bagi kecerdasan moral atau yang disebut juga *moral quotient*. Rasa empati dapat mengasah kepekaan anak terhadap perbedaan sudut pandang dan juga berperan dalam meningkatkan sifat kemanusiaan dan moralitas. Empati membuat perasaan seseorang menjadi lebih peka terhadap kebutuhan atau perasaan orang lain. Rasa empati mendorong seseorang untuk menolong orang yang kesusahyang berada di sekitarnya. Rasa empati yang sudah terlatih akan mendorong seorang anak untuk bertindak dengan sehingga mengurangi kemungkinan anak tersebut untuk melakukan tindakan yang dapat melukai orang lain atau teman-temannya (hlm. 115).

Berhubungan dengan kecerdasan moral atau yang biasa disingkat dengan istilah *MQ*, Goleman (2007), mendefinisikan empati sebagai kemampuan untuk mengetahui atau merasakan bagaimana perasaan orang

lain, dan menurut beliau, hal-hal yang termasuk dalam kemampuan berempati yaitu; seseorang mampu atau dapat menerima sudut pandang orang lain, menjadi lebih peka terhadap perasaan orang, serta merupakan seorang pendengar yang baik.

Berdasarkan beberapa definisi tentang empati di atas, penulis menyimpulkan bahwa empati merupakan kemampuan untuk dapat mengenali dan memahami perasaan orang lain, serta dapat menunjukkannya baik melalui kata-kata maupun tindakan.

Martin Hoffma dalam Michele Borba (2008), ahli yang terkenal dalam bidang pengembangan moral meyakini bahwa anak-anak mengembangkan empati mereka dalam beberapa tahapan berikut :

1. Tahap 1: Empati Umum

Seorang anak yang baru lahir atau usia sebelum satu tahun masih tidak dapat membedakan dengan jelas antara perasaannya sendiri dengan perasaan orang lain. Misalnya ketika seorang anak bayi menangis, anak bayi lain yang melihatnya akan ikut menangis.

2. Tahap 2: Empati Egosentris

Tahap ini dimulai dari usia anak satu tahun. Reaksi seorang anak bayi terhadap temannya akan berangsur-angsur berubah.

3. Tahap 3: Empati Emosional

Pada saat usia sekitar dua atau tiga tahun, seorang anak pada usia ini mulai dapat memposisikan dirinya terhadap orang lain. Anak mulai mengerti bahwa perasaannya berbeda dengan temannya. Sebagai

contoh adalah ketika seorang anak melihat temannya menangis, tidak seperti bayi yang akan ikut menangis, anak usia dua atau tiga tahun akan mencoba untuk menghibur temannya yang menangis.

4. Tahap 4: Empati Kognitif

Terjadi pada usia awal sekolah, dimulai dari usia enam tahun. Pada tahap empati kognitif ini seorang anak mulai dapat memahami persoalan dari sudut pandang orang lain, maka sudah banyak usaha yang dapat dilakukan anak pada usia ini untuk membantu temennya yang sedang kesusahan.

5. Tahap 5: Empati Abstrak

Terjadi pada anak usia sepuluh hingga duabelas tahun. Pada tahap ini seorang anak sudah mampu memahami perbedaan budaya dalam masyarakat. Kemampuannya untuk memahami dan menangani masalah yang lebih sulit sudah meningkat dibandingkan dalam tahap-tahap sebelumnya.

Siswa kelas tiga Sekolah Dasar berada pada rentang usia tujuh hingga sembilan tahun yang artinya termasuk dalam masa Empati kognitif, dimana pada tahap ini seorang anak sudah dapat memahami persoalan dari sudut pandang orang lain. Peningkatan usaha seorang anak untuk membantu temannya pada tahap ini sudah cukup meningkat. Misalnya seorang anak mulai berinisiatif untuk ikut patungan menyumbang teman yang sedang mengalami musibah, atau berbagi barang-barang dan mainnya dengan teman-temannya untuk bermain

bersama. Kemampuannya untuk menggunakan bahasa sebagai penyampai perasaan atau mengekspresikan emosi juga sudah semakin meningkat.

2.2. Buku



Gambar 2.1. Book and Page

(Sumber: <http://hallobogor.com/wp-content/uploads/2016/01.jpg>)

Menurut Haslam (2006) buku merupakan wadah yang berisi rangkaian halaman yang menguraikan pengetahuan dan informasi kepada pembaca (hlm. 9). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005), buku merupakan kumpulan lembar kertas kosong maupun berisi yang dijilid menjadi satu (hlm. 172) Berdasarkan kedua teori diatas dapat disimpulkan bahwa buku adalah kumpulan kertas ataupun bahan lainnya yang kosong ataupun memiliki isi dan dijilid menjadi satu bagian pada salah satu sisi.

2.2.1. Anatomi Buku

Yongky Safanayong (2006, hlm. 78) membagi anatomi buku sebagai berikut :

a. Cover

Cover atau sampul buku terdiri dari sampul depan, sampul belakang, punggung buku, endorsement dan lidah buku.

Terdapa juga dua jenis cover yaitu soft cover dan hardcover.

Bagian-bagian yang biasanya terdapat pada sampul buku adalah

- Jacket Buku (hardcover)
- Cover depan
 1. Judul, subjudul, pengarang / penulis / editor
 2. Logo penerbit, judul seri
- Punggung buku (tulisan dibaca dari atas kebawah)
 1. Judul, penulis
 2. Logo penerbit
- Cover belakang
 1. Biografi penulis dan blurb
 2. Barcode dan ISBN / ISSN
- Flap Jacket
 1. Uraian singkat
 2. Biografi penulis
 3. ISBN
 4. Enpaper atau inside cover depan dan belakang

b. Halaman-halaman pendahulu

Disebut juga sebagai preliminaries, berada di halaman awal setelah sampul buku. Isinya berupa judul, subjudul, nama

penulis, review, logo ataupun penerjemah dan penerbit. Beberapa buku mencantumkan detail-detail informasi tambahan pada halaman pendahulunya seperti ISBN, penghargaan, glosari dan detail produksi, seperti nama-nama: editor, desainer, manajer, produksi, percetakan.

c. Isi buku atau teks

Isi buku biasanya terdiri dari judul, judul bab, penomoran, alinea, teks, ilustrasi, kutipan, tabel, inisial, catatan samping, catatan kaki, dan detail lainnya. Isi buku atau halaman isi buku seringkali dibuat sesuai dengan kebutuhan penulis buku tersebut ataupun kebutuhan yang sesuai dengan buku yang dibuat.

d. Halaman penyudah (*The endmatter*)

Halaman penyudah biasa juga disebut sebagai *postliminary* atau *the endmatter*. Halaman penyudah biasanya berisi informasi tambahan atau supplement. Informasi tambahan dapat berupa catatan penutup, daftar istilah, lampiran, daftar pustaka maupun biografi penulis.

2.3. Ilustrasi

2.3.1. Definisi Ilustrasi

Menurut Daniel M (2007), pengertian ilustrasi adalah sebuah wujud visual yang termasuk juga kedalam wujud *fine art*. Beberapa gambar, lukisan, karya pahat, fotografi dan karya-karya seni lainnya dapat juga disebut

sebagai sebuah karya ilustrasi. Sebuah seni ilustrasi berkedudukan di antara karya seni murni dan desain grafis. Ilustrasi juga merupakan salah satu bentuk komunikasi secara visual kepada audiens. (hlm. 310).

2.3.2. Tipe-tipe Ilustrasi

Menurut Daniel (2007), ada banyak tipe dalam ilustrasi, namun ada empat tipe utama yang sering digunakan tergantung dari tujuan dan maksud pembuat karya ilustrasi tersebut, keempat tipe ini adalah *Editorial Illustration, advertising, medical* dan *scientific*. (hml. 314).

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi editorial menyajikan ilustrasi untuk cerita dan artikel-artikel di dalam buku, majalah, maupun koran. Meskipun dibuat oleh seorang ilustrator, sebuah ilustrasi editorial harus mampu menggambarkan maksud dan cerita dari artikel yang berhubungan dengan ilustrasi tersebut. (hlm. 314).

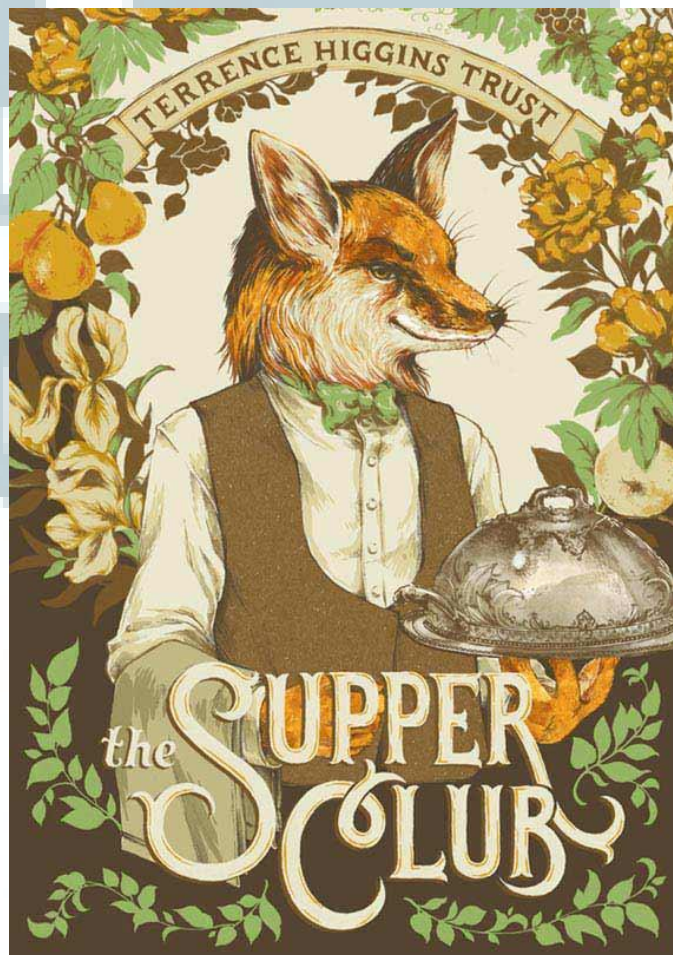


Gambar 2.2. *Editorial Illustration*

(<http://dannyalison.co.uk/wp-content/uploads/2012/10/BBC.jpg>, 2012)

2. Buku Ilustrasi

Biasa ilustrasi pada buku dibuat untuk menarik perhatian pembeli atau pembaca. Kadang ada juga ilustrasi pada sampul-sampul buku yang dibuat berbeda-beda untuk target pasar kolektor buku. Ilustrasi pada sebuah buku sering kali lebih menggambarkan karakter atau tokoh daripada mengutamakan cerita pada gambar.(hlm. 314).

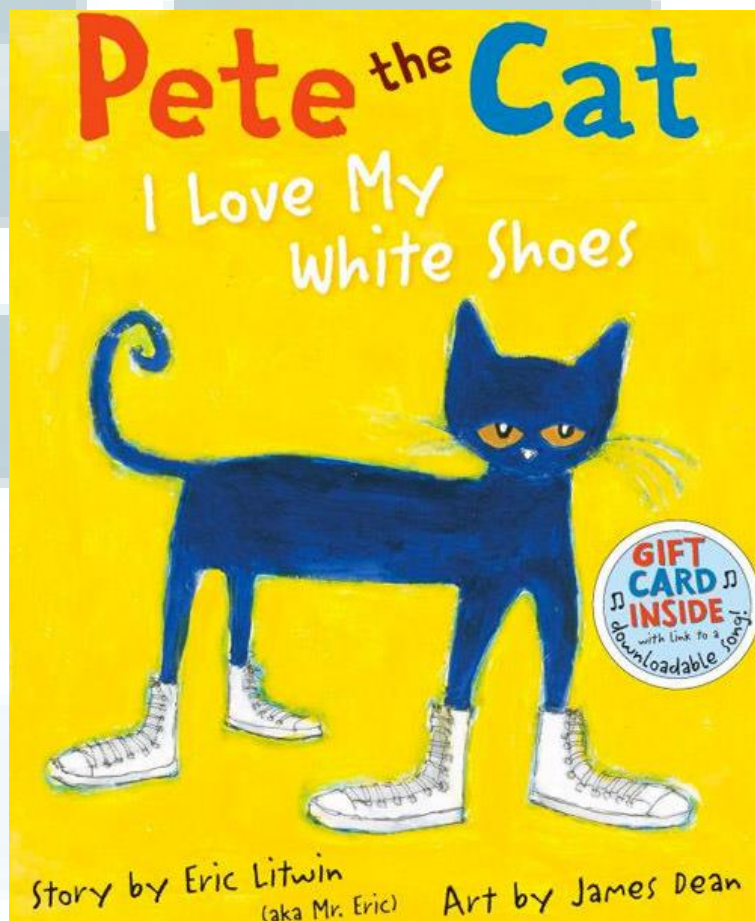


Gambar 2.3. *Illustration book*

(<http://jayce-o.blogspot.com/2013/05/creative-examples-illustrations-book-cover-designs.html>, 2013)

3. Buku Anak-Anak

Tradisinya buku anak-anak, sangat kaya akan ilustrasi. Kenyataannya, kebanyakan kesuksesan pada buku anak-anak ditentukan dari ilustrasinya. Karena imajinasi anak-anak lebih berpatokan pada visual daripada arti dari kata-kata yang terdapat pada sebuah buku. Untuk kalangan pembaca lebih muda, porsi antara ilustrasi dan tulisan harus di setarakan (hlm. 315).



Gambar 2.4. Children's book

(<http://www.hongkiat.com/blog/children-book-cover-illustration/>, n.d.)

4. Ilustrasi Majalah dan Koran

Ilustrasi pada majalah dan koran lebih bersifat simbolik, dan fotografi lebih sering digunakan untuk menggambarkan sebuah ilustrasi pada koran. Karena sebuah ilustrasi pada koran maupun majalah harus mampu menggambarkan arti dari topic utama maupun judul dari artikel yang dimaksud, maka ilustrasi bersifat simbolik adalah yang paling sering digunakan (hlm. 316).



Gambar 2.5. Ilustrasi Majalah dan Koran

(<http://www.folioart.co.uk/illustration/folio/news/P310>, 2009)

5. Ilustrasi Olahraga

Kemampuan untuk menggambarkan gerakan, semangat dan atmosfer yang mendukung adalah faktor yang berperah penting dalam sukses atau tidaknya sebuah ilustrasi olahraga. Seorang ilustrator untuk ilustrasi olahraga akan menghasilkan karya yang lebih baik jika orang tersebut juga mengerti akan olahraga, sehingga dapat menangkap posisi dan sudut yang bagus dari ilustrasi yang akan dibuat (hlm. 317).

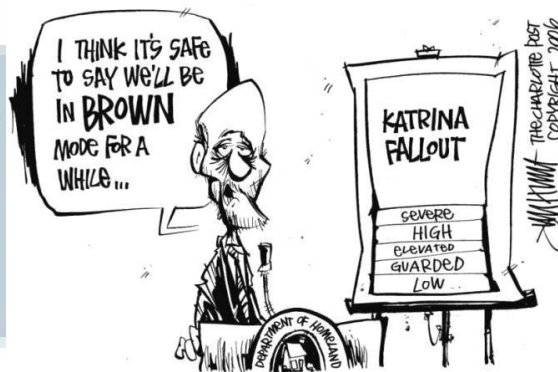


Gambar 2.6. Ilustrasi Olahraga

(<https://dribbble.com/maivisto/projects/326537-Sport-Illustrations>, 2015)

6. Kartun dan Karikatur Editorial

Ilustrasi berupa kartun dan karikatur sudah umum digunakan untuk menggambarkan artikel-artikel yang berhubungan dengan politik. Meski sering juga digunakan untuk artikel atau cerita lain, namun berita politik sudah sangat familiar dengan ilustrasi berupa karikatur (hlm, 318).

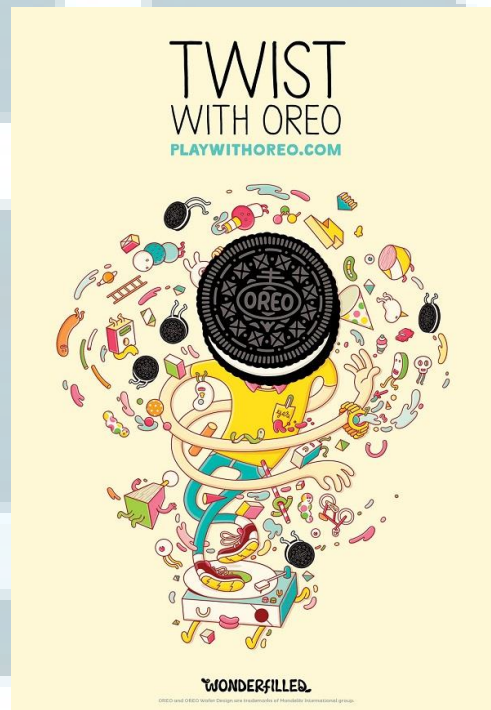


Gambar 2.7. Kartun dan Karikatur Editorial

(<http://www.acartoonist.com/editorial.htm>, 2017)

7. Advertising Illustration

Adalah ilustrasi yang dibuat dalam area komersial yang dibuat untuk kebutuhan iklan dan promosi. Ilustrasi ini harus terikat jelas dengan jenis produk apa yang akan di promosikan (hlm. 319).



Gambar 2.8. Advertising Illustration

(<http://www.omaha-advertising.com/design-taxi-oreos-beautiful-vibrant-illustrated-ads-bring-the-concept-of-play-to-life/>, 2015)

8. Fashion Illustration

Fashion Illustration terbagi kedalam dua kategori, laporan dan iklan. Perbedaan antara foto dan gambar dalam industry fashion adalah gambar dapat lebih memperjelas skala dan memperluas style, mendramatisir dan membuat desain menjadi lebih kompleks (hlm, 320).



Gambar 2.9. Fashion Illustration

(<https://design.tutsplus.com/articles/10-top-tips-for-fashion-illustration--cms-25881>, 2016)

9. Ilustrasi Product

Termasuk kedalam ilustrasi apa saja yang menggambarkan hal-hal yang dapat di tawarkan kepada customer. Ilustrasi ini pada zaman dahulu dibuat sebelum membuat produk menjadi nyata, atau sebagai gambaran awal sebelum produk tersebut dibuat (hlm. 322).



Gambar 2.10. Ilustrasi produk

(<http://www.coatescreative.com/portfolio-item/product-illustration/>, n.d.)

10. Ilustrasi Travel

Ilustrasi jenis ini menggambarkan bentuk landscape dari sebuah pemandangan suatu lokasi. Biasanya ilustrasi jenis ini akan menggunakan perspektif yang dapat memperlihatkan pemandangan dalam jarak luas. (hlm. 322).

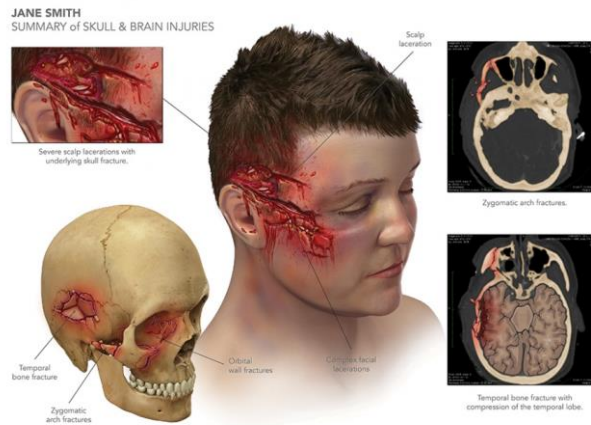


Gambar 2.11. Ilustrasi travel

(<http://creativeroots.org/2011/12/morocco-travel-illustration/>, 2011)

11. Ilustrasi Medis

Adalah sebuah ilustrasi yang merepresentasikan subjek-subjek medis atau situasi yang dibuat dengan tujuan mengkomunikasikan ilmu medis. Seorang ilustrator medis membutuhkan pengetahuan mengenai ilmu medis, agar ilustrasi yang dibuat sesuai dengan fakta (hlm. 322).



Gambar 2.12. Ilustrasi medis

(<http://highimpact.com/services/medical-illustration>, n.d.)

12. *Scientific Illustration*

Tidak jauh berbeda dengan ilustrasi medis, namun lebih diperlukan detail-detail dan akurasi dalam ilustrasi jenis ini. Kebanyakan ilustrasi jenis ini menggambarkan organ-organ tubuh manusia atau makhluk hidup lainnya.



Gambar 2.13. *Scientific illustration*

(<http://muffin-wrangler.deviantart.com/art/Scientific-Illustration-Cat-140138589>, 2009)

2.4. Desain dan Tanggung Jawab Sosial

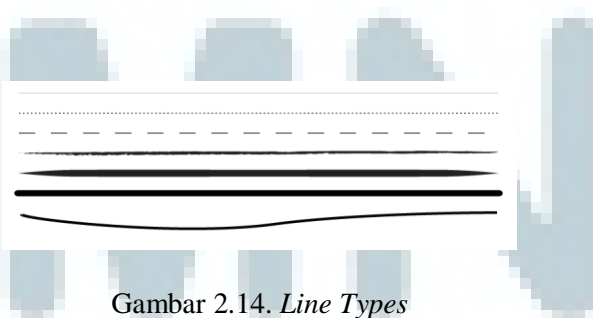
Menurut buku *Graphic Design Theory* karangan Herbert Bayer, Karl Gerstner, Kenya Hara, dkk, (2009) desainer melibatkan secara aktif masyarakat mereka secara politis dan kultural. Semakin seorang desainer berpikir secara global maka ia akan semakin erat terhubung dengan jaringan sosial. Dengan semakin berkembangnya teknologi semakin cepat juga desainer berhubungan dengan keadaan sosial. (hlm. 15).

Berdasarkan hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa hubungan desainer dengan lingkungan sosial cukup erat, maka peran desainer dalam memperkenalkan masalah sosial yang berhubungan dengan rasa empati dirasa cukup tepat. Karena karya desain akan dapat menghubungkan audiens dengan lingkungan sekitarnya melalui sebuah visual yang tepat.

2.5. Unsur-Unsur Desain

Anggraini dan Nathalia (2014) dalam bukunya menuliskan tentang elemen-elemen desain dalam *Desain Komunikasi Visual* yaitu sebagai berikut (hlm. 32-40);

2.5.1. Garis



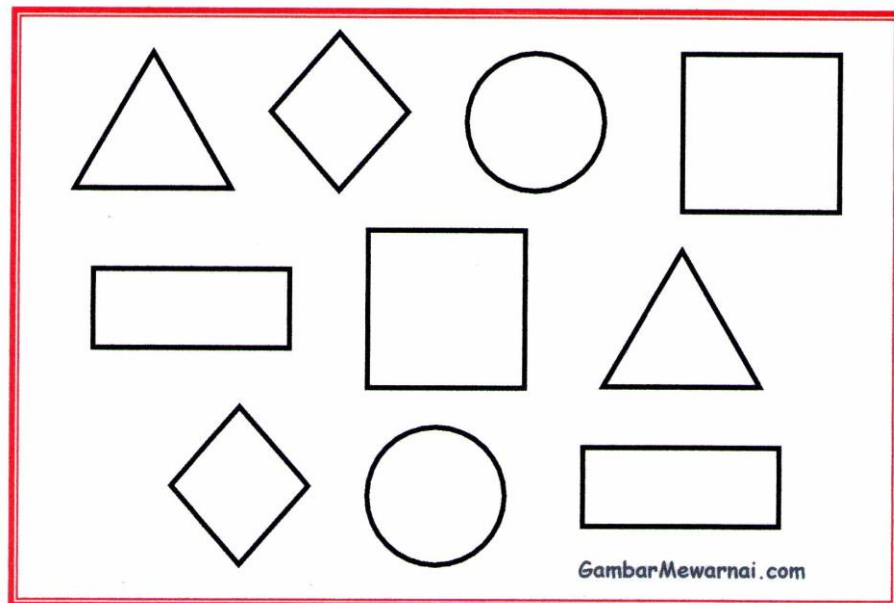
Gambar 2.14. *Line Types*

(<http://cdn.zettamedia.co/virala/mistariumpro/original/>

2016-01-06-13-17-33-LineTypes.png)

Garis adalah goresan yang menghubungkan satu titik dengan titik lainnya. Garis dapat berbentuk berbagai macam seperti lurus, lengkung, atau zigzag. Garis dibuat sesuai dengan kebutuhan desain atau karya yang akan dibuat. Selain itu, garis juga digunakan sebagai unsur pembatas seperti pada margin halaman, atau untuk penanda pada tanda potong atau pelipat pada media cetak.

2.5.2. Bentuk



Gambar 2.15. Bangun Datar

(<http://gambarmewarnai.com/wp-content/uploads/2013/03/mewarnai-bentuk-bangun-datar.jpg>)

Pengertian bentuk adalah sesuatu yang memiliki diameter, panjang, lebar, dan tinggi. Bentuk umum yang dapat kita lihat disekitar kita adalah kotak, lingkaran, segitiga, trapesium, segienam, dan lain-lain.

2.5.3. Tekstur



Gambar 2.16. Tekstur

(<http://excellent-branding.com/wp-content/uploads/2014/08/tekstur.jpg>)

Merupakan tampilan permukaan dari suatu benda. Umumnya tekstur dapat dirasakan atau diraba ketika disentuh dengan tangan. Namun tekstur dalam desain grafis bisa juga bersifat semu, yaitu hanya sebatas efek visual saja (ketika di cetak atau diraba tidak memberikan efek tertentu).

2.5.4. Gelap/Terang atau Kontras



Gambar 2.17. Kontras

([http://cdn.zettamedia.co/virala/mistariumpro/original/2016-01-06-13-34-29-](http://cdn.zettamedia.co/virala/mistariumpro/original/2016-01-06-13-34-29-6a00d8341ca70953ef012875b7ce7a970c-500wi.jpg)

[6a00d8341ca70953ef012875b7ce7a970c-500wi.jpg](http://cdn.zettamedia.co/virala/mistariumpro/original/2016-01-06-13-34-29-6a00d8341ca70953ef012875b7ce7a970c-500wi.jpg))

Memberi pengaturan atau menentukan gelap dan terang dapat memberikan efek kontras pada sebuah desain. Fungsi kontras adalah untuk menonjolkan informasi-informasi yang terdapat dalam sebuah karya desain sehingga meningkatkan keterbacaan, fokus, dan titik berat pada desain.

2.5.5. Ukuran

Penentuan atau pengaturan ukuran pada elemen-elemen desain dapat memengaruhi titik berat desain dan menonjolkan sebuah informasi yang dianggap lebih penting.

2.5.6. Warna



Gambar 2.18. Warna

(<http://excellent-branding.com/wp-content/uploads/2014/08/filosofi-warna-logo.png>)

Warna merupakan elemen yang dapat menarik perhatian. Dengan menggunakan warna, desain memiliki mood sesuai dengan kesan dan pesan apa yang ingin disampaikan oleh desainer.

2.6. Teori Warna

Menurut Anne (2007) warna merupakan fenomena yang terjadi karena adanya tiga unsur yaitu cahaya, objek dan observer (dapat berupa mata kita ataupun alat ukur). Ketiga unsur ini harus saling melengkapi, karena jika tidak maka kita akan sulit mengenali warna, misalnya dalam ruangan gelap yang tidak ada cahaya, maka kita tidak bisa mengenali warna (hlm. 11).

Sedangkan Betty Edwards dalam bukunya mengatakan bahwa (*Color*, 2004) Warna primer yang digunakan pada percetakan adalah CYM, yang merupakan tiga warna yaitu *cyan*, *yellow*, dan *magenta*. Dan untuk warna primer yang terdapat pada warna RGB, yang adalah *red*, *green*, dan *blue*.



Gambar 2.19. *Color Wheel*

(*Color/Betty Edwards,2004*)

Warna primer pada CMY atau pada warna percetakan memiliki turunan warna lainnya. Turunan warna tersebut adalah hasil dari penggabungan warna-warna primer menjadi 9 warna lainnya. Warna ini kemudian disusun menjadi sebuah *color wheel* yang digunakan untuk menentukan keharmonisan warna. Keharmonisan warna dapat dilihat dari deretan atau urutan warna dan posisi warna yang terdapat dalam *color wheel*.

2.7. Layout

Menurut Suriyanto Rustan (2009) definisi layout adalah sebagai tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya. Namun definisi layout sudah berkembang sangat luas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain (hlm. 0).

2.8. Tipografi

Cullen (2005) berpendapat bahwa penggabungan antara huruf serif dan sans serif dapat memberikan kesan yang kuat terhadap pembaca. Pemilihan huruf yang tepat dapat dilakukan dengan cara mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan bentuk huruf yang cocok untuk digunakan dalam sebuah karya desain. Penentuan huruf apa yang akan digunakan harus mempertimbangkan bagaimana pengaplikasiannya terhadap media yang

akan digunakan dan kesatuan huruf tersebut dengan elemen dan konsep desain yang dibuat (hlm. 84). Setiap huruf yang diaplikasikan secara dapat memiliki makna tersendiri. Setiap huruf juga memiliki sifat dan fungsi yang berbeda. Pemilihan huruf yang tepat akan memberikan kesan atau pengaruh yang penting dalam penyampaian makna dari sebuah desain. Jenis huruf yang digunakan dapat mewakili makna dari sebuah konsep desain yang telah dibuat. (hlm. 90-91).

Menurut Cullen (2005) memberikan kontras dan penekanan pada huruf dapat dilakukan dengan menggunakan italic dan bold. Pemberian warna pada tipografi juga akan memberikan efek dan kesan yang berbeda terhadap informasi yang disampaikan. Jika menggunakan huruf yang tepat maka pesan akan sampai dengan tepat kepada pembaca atau audiens (hlm. 92-95). Dalam mendesain teks yang menggunakan huruf, seorang penulis harus memperhatikan legibility dan readability pada audien. Legibility atau tingkat keterbacaan dan readability adalah salah satu faktor penting untuk mencapai keberhasilan dalam penyampaian pesan atau makna pada karya. Legibility dan readability akan menentukan kenyamanan audien ketika membaca karya tersebut (hlm. 99).