



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

Haslam (2006) mendefinisikan buku sebagai sebuah media yang memuat pengetahuan, dokumentasi, informasi, pedoman, yang berbentuk kertas dan dijilid. Buku dapat diperbanyak dan dipublikasikan sehingga menjadi sarana media yang berguna untuk mencerdaskan orang yang membacanya. Selain itu, buku dapat dibawa kemana-mana (hlm. 6-9).

Menurut Haslam (2006), komponen dalam buku adalah sebagai berikut (hlm. 20):

1. *Spine*, tepi buku yang merupakan bagian dari sampul buku, pertemuan sampul depan dan belakang buku serta bidang untuk menjilid buku.
2. *Head band*, merupakan area jilid pada buku yang menggunakan benang.
3. *Hinge*, merupakan batas pertemuan ujung halaman bagian dalam dengan sisi dalam sampul.
4. *Head Square*, merupakan area untuk mengaitkan buku antara sampul dengan halaman yang ada di dalamnya dan berada di sisi atas.
5. *Front Pastedown*, merupakan bagian dalam dari sampul yang menutupi sisi belakang sampul.
6. *Cover*, sampul buku.
7. *Foreedge Square*, merupakan area untuk mengaitkan buku antara sampul dengan halaman yang ada di dalamnya dan berada di sisi tengah.
8. *Front Board*, papan sampul.

9. *Tail Square*, merupakan area untuk mengaitkan buku antara sampul dengan halaman yang ada di dalamnya dan berada di sisi bawah.
10. *Endpaper*, merupakan pendukung penyangga papan sampul.
11. *Head*, bagian atas dari buku.
12. *Leaves*, pembatas halaman.
13. *Heck Pastedown*, penyangga papan sampul.
14. *Back Cover*, papan sampul.
15. *Foreedge*, merupakan ujung depan dari buku.
16. *Turn-in paper*, merupakan lipatan yang ada di sampul ke bagian dalam buku.
17. *Tail*, bagian bawah dari buku.
18. *Fly Leaf*, halaman yang berada di balik *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah dari halaman.
20. *Signature*, merupakan kertas yang dilipat sehingga dapat menggabungkan jilid buku.

Zeegen & Crush (2005) mengungkapkan bahwa buku adalah media yang paling pertama kali digunakan oleh ilustrator. Hubungan antara ilustrasi dengan bahasa yang tertulis memiliki keunikannya tersendiri. Keunikan itu yang kemudian dikenal sebagai buku ilustrasi. Walaupun banyak buku ilustrasi ditujukan kepada anak-anak, buku ilustrasi juga dapat dibuat untuk menyampaikan konten dengan audiens orang dewasa (Zeegen & Crush, 2005, 92-93).

Lenon (2015) mengatakan bahwa buku memiliki dampak yang lebih besar bagi manusia. Buku tidak hanya sebagai sumber informasi tetapi juga mempengaruhi audiensnya. Sebagian besar orang yang membaca buku mampu mengingat banyak dari isinya. Lebih dari sekedar judul bukunya saja, tetapi juga mengingat halaman dan diagram dalam buku. (<http://www.telegraph.co.uk/education/educationopinion/11739310/Textbooks-have-a-huge-impact-on-education.html>, diakses pada 19 Januari 2018, 09:33).

Mueller (2014) mengatakan bahwa dengan menulis di buku catatan memiliki dampak baik karena membantu mengingat informasi kontekstual dalam jangka panjang. (www.psychologicalscience.org, 2014, diakses pada 3 Desember 2017, 13:16).

2.2. Prinsip dan Elemen Desain

Dalam mendesain, seorang desainer harus menggunakan prinsip-prinsip dasar dalam desain. Dengan menggabungkan pengetahuan tentang konsep, tulisan dan visual, serta elemen-elemen dasar dalam desain sebagai fondasinya, desainer akan mampu mengaplikasikan prinsip desain ke semua model komunikasi visual. Prinsip-prinsip dasar desain sendiri sesungguhnya saling bergantung satu dengan lainnya (Landa, 2011, hlm. 29-36).

- a. *Format* didefinisikan sebagai bidang dimana desain diletakkan. Contohnya seperti selebar kertas, layar pada telepon genggam, *billboard*, dan lain-lain.

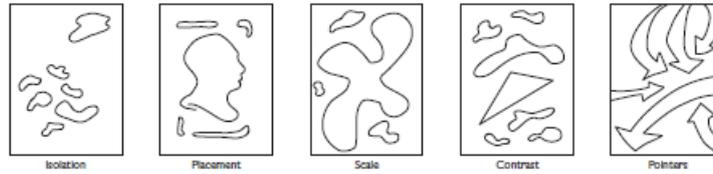
- b. *Balance* merupakan salah satu prinsip desain yang paling mudah dimengerti karena keseimbangan merupakan bagian dasar dari perkembangan fisik manusia. *Balance* atau keseimbangan membantu audiens untuk melihat dengan stabil. Ketika sebuah desain dianggap seimbang, maka akan muncul rasa harmonis.



Gambar 2.1. *Balance*

(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

- c. *Visual Hierarchy* adalah prinsip utama desainer dalam mengatur susunan informasi. Hierarki berfungsi untuk menuntun audiens melihat pesan sesuai dengan urutan yang diinginkan.
- d. *Emphasis* memberikan kejelasan dalam informasi. *Emphasis* merupakan susunan elemen visual/desain berdasarkan tingkat kepentingannya, menonjolkan beberapa elemen dari elemen lainnya, menjadikan beberapa elemen lebih dominan dibandingkan elemen lainnya, sehingga tidak menimbulkan visual yang kacau.



Gambar 2.2. *Emphasis*

(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

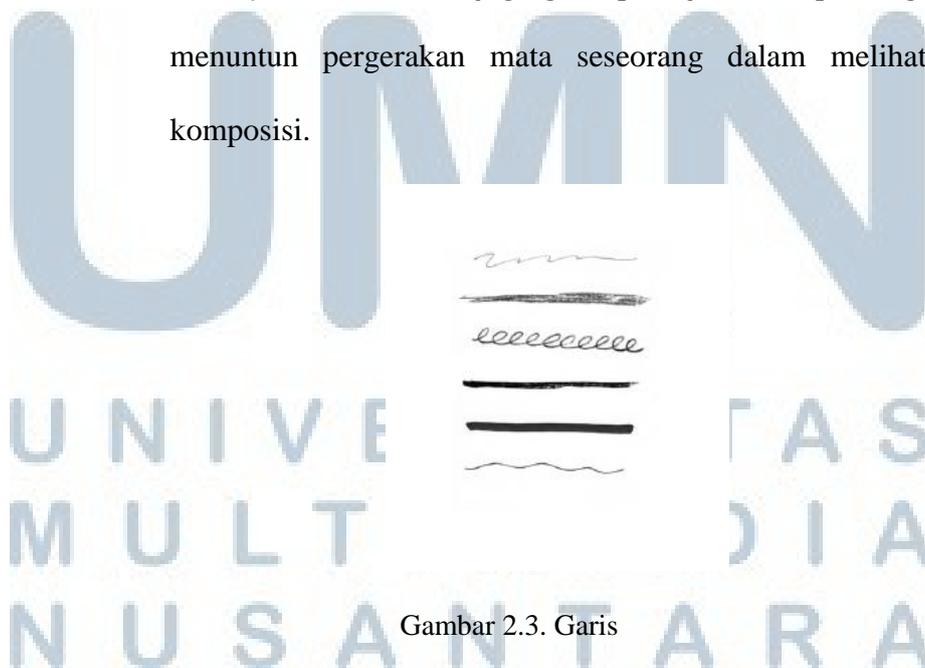
- e. *Rhythm* seperti sebuah ketukan dalam musik, berfungsi untuk membangun aliran kesinambungan dari elemen satu dengan elemen lainnya yang membuat mata audiens bergerak mengikuti konten sepanjang halaman.
- f. *Unity* adalah soal merancang sebuah kesatuan dimana elemen desain yang satu saling terkait dengan elemen desain lainnya. Audiens lebih mudah memahami dan mengingat desain dengan komposisi yang menyatu.
- g. *Proximity* (elemen yang berdekatan menimbulkan persepsi adanya hubungan),
- h. *Similarity* (kesamaan elemen menimbulkan persepsi adanya hubungan), dan
- i. *Continuity* (elemen yang berurutan, selaras menimbulkan persepsi adanya hubungan) merupakan kunci utama dari *Unity*.
- j. *Closure* berfungsi untuk menimbulkan kesan kedekatan antar elemen secara individu sehingga membentuk sebuah bentuk yang utuh.
- k. *Common fate* digunakan untuk memberi kesan elemen-elemen menjadi satu unit yang sama jika memiliki arah yang sama.
- l. *Continuing line* menggunakan garis untuk memberi kesan pada audiens bahwa sebuah elemen akan nampak bergerak.

Selain prinsip desain, elemen-elemen desain merupakan hal penting yang harus diperhatikan desainer dalam perancangannya. Elemen-elemen desain menurut Landa (2011) adalah (hlm. 19-28):

1. Garis

Titik merupakan bagian terkecil dari garis dan umumnya berbentuk bundar. Garis merupakan titik yang dipanjangkan, atau dapat dikatakan sebagai jalur dari titik yang berpindah. Garis umumnya dikenal dengan panjangnya bukan lebarnya. Garis memiliki peran dalam komposisi dan komunikasi. Beberapa kategori garis meliputi:

- a. *Solid line*: tanda yang ditarik di sepanjang permukaan.
- b. *Implied line*: garis terputus yang nampak terlihat seperti berkelanjutan.
- c. *Edges*: titik pertemuan atau batas garis antara bentuk dan corak.
- d. *Line of vision*: disebut juga garis petunjuk, merupakan garis yang menuntun pergerakan mata seseorang dalam melihat sebuah komposisi.

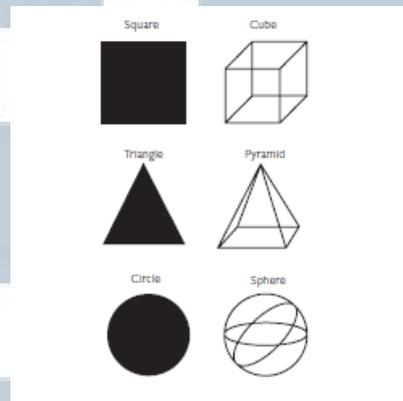


Gambar 2.3. Garis

(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

2. Bentuk

Garis tepi akan sesuatu disebut bentuk. Bentuk juga didefinisikan sebagai garis yang tertutup dan membentuk sesuatu. Bentuk merupakan area dua dimensi yang tercipta dari garis secara keseluruhan (garis tepi) atau dengan warna, corak, dan tekstur.



Gambar 2.4. Bentuk

(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

3. Warna

Warna merupakan elemen desain yang sangat berpengaruh. Hanya karena cahaya maka warna dapat terlihat. Warna yang terlihat merupakan hasil dari pantulan cahaya dengan obyek. Ketika cahaya mengenai obyek, sebagian cahaya akan diserap objek, dan sisanya yang tidak diserap akan dipantulkan. Pantulan cahaya tersebut yang dikenal dengan warna.



Gambar 2.5. Warna

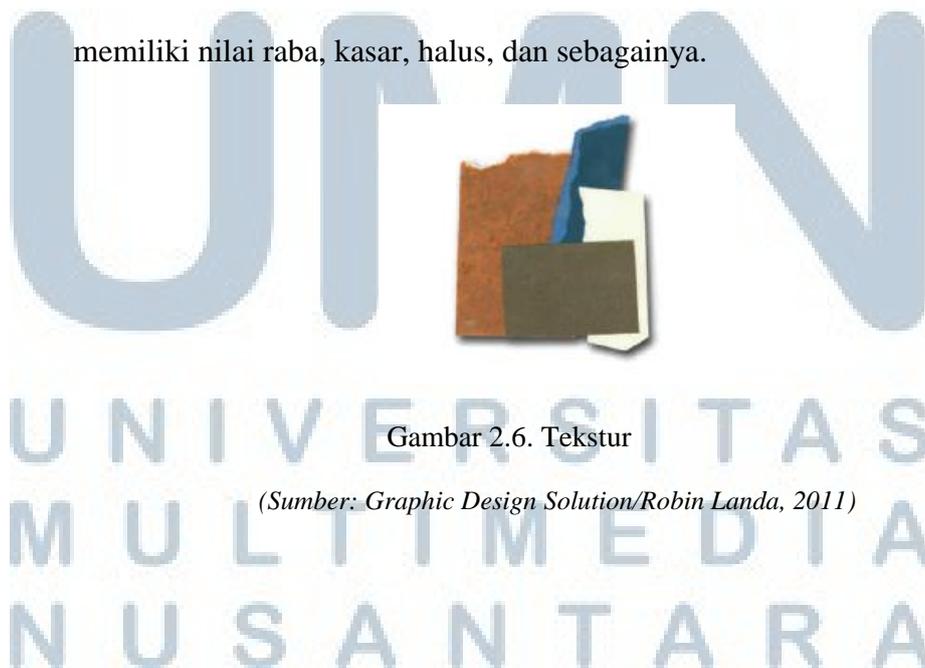
(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

4. Value

Value merujuk pada terangnya cahaya, terang dan gelap dari warna, seperti contohnya adalah biru terang dan merah gelap. Untuk mengatur value, ada dua warna netral yang harus dilibatkan yaitu hitam dan putih.

5. Tekstur

Tekstur merupakan ilusi yang membuat sebuah permukaan tertentu memiliki nilai raba, kasar, halus, dan sebagainya.



Gambar 2.6. Tekstur

(Sumber: *Graphic Design Solution/Robin Landa, 2011*)

2.3. Ilustrasi

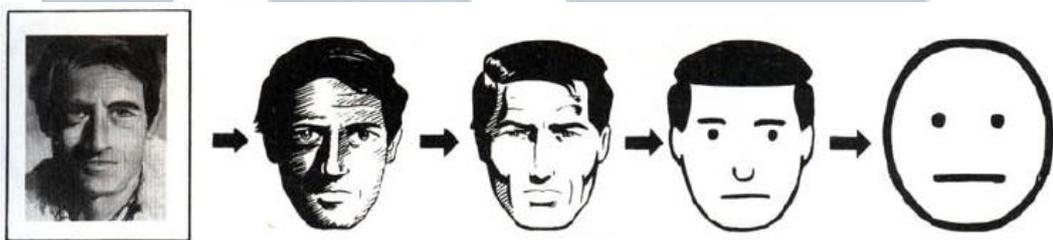
Ilustrasi memiliki peran penting dalam sebuah perancangan desain. Peran tersebut adalah sebagai visualisasi yang membantu audiens memahami konsep kreatif sekaligus membantu desainer menemukan solusi dari masalah. Ilustrasi dapat membawa audiens untuk melihat masalah lebih dalam dan mengajak audiens untuk memainkan imajinasinya lebih jauh sehingga audiens dapat lebih baik memahami konten dibandingkan dengan membaca teks saja. Perpaduan antara teks narasi dan ilustrasi yang baik akan membawa audiens ke dalam pemahaman konsep yang lebih mendalam lagi (Zeegen & Crush, 2005, hlm. 20).

Zeegen & Crush (2005) menyebutkan bahwa cara menyampaikan pesan maupun pengetahuan dapat menggunakan ilustrasi dengan mengubahnya menjadi sebuah cerita. Ilustrasi dirasa mampu membuat audiens lebih mudah menangkap pesan yang disampaikan. Selain itu audiens bisa ikut merasakan adanya ikatan emosi antara audiens dengan ilustrasi (hlm. 24).

Wigan (2008) mengatakan bahwa bagi sebagian orang, ilustrasi bisa menjadi bentuk komunikasi visual, sebagai pemecahan masalah, atau sarana orang untuk memberikan komentar sosial atau jurnalisme. Bagi orang lain, ilustrasi bisa menjadi seni terapan dalam konteks komersial, atau seni naratif. Bagi desainer, sering juga disebut sebagai *image-making*; sebuah spesialisasi atau tambahan dari ilmu desain grafis (hlm. 14).

McCloud (1994) menjelaskan ada beberapa macam ilustrasi berdasarkan kemiripan atau berdasarkan keabstrakannya dengan kenyataan/rupa asli. Pembagian macam itu dari gambar realis hingga kartun. McCloud mengatakan

bahwa kartun atau ilustrasi yang telah mengalami simplifikasi dan berkesan abstrak dari rupa asli lebih berpengaruh bagi audiens usia muda maupun tua. Pengaruh tersebut muncul karena dalam kartun, audiens dapat lebih terfokus pada detil yang lebih spesifik dimana hal tersebut menjadi penguat makna yang tidak dapat diperoleh dari ilustrasi realis (hlm. 28-30).



Gambar 2.7. Macam ilustrasi berdasarkan keabstrakannya

(Sumber: *Understanding Comics: The Invisible Art*/Scott McCloud, 1994)

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan fungsinya, Wigan (2008) membagi ilustrasi menjadi *Editorial Illustration*, *Conceptual Image-Making*, *Persuasive Image-Making*, *To Instruct and Inform*, *Text as Image* and *Image as Text*.

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi editorial berfungsi untuk menyampaikan pesan dan mengklarifikasi konten dalam berbagai konteks dan berbagai media. Salah

satunya dalam penerbitan buku, hal ini meliputi kemasan, jaket buku, buku fiksi dan non fiksi, buku pendidikan, buku panduan, novel grafis, komik, dan buku anak. Pekerjaan editorial ini memungkinkan ilustrator untuk mendapat pengakuan dari orang lain, mengembangkan pengalaman bekerja dengan orang lain dan menyediakan sarana bagi ilustrator untuk

mengembangkan “kosa kata” visual. Pemberian instruksi dalam ilustrasi ini sangatlah beragam, dari menciptakan kartun politik, karikatur, ilustrasi *fashion* dan lain-lain.

2. *Conceptual Image-Making*

Ilustrator konseptual selalu menggali inspirasi dan filosofi, teori, proses dan bahasa yang disesuaikan dari literatur, film dan musik. Banyak aliran dan gerakan seni yang menjadi inspirasi bagi para ilustrator konseptual seperti ekspresionisme, kubisme, dadaisme, surealisme, dan lain-lain. Ilustrasi konseptual menyatukan ide dan konsep yang kuat, asli dan memprovokasi pikiran orang lain dengan imajinasi dan visi pribadi.

3. *Persuasive Image-Making*

Salah satu fungsi dari ilustrasi dan desain grafis adalah untuk membujuk atau mengajak audiens, pembaca dan pemakai untuk ikut mengambil tindakan dan merubah kebiasaan tertentu. Ilustrasi sudah sejak lama menjadi alat persuasif dalam sejarah propaganda, hubungan masyarakat dan iklan. Oleh karenanya, ilustrasi dapat digunakan sebagai iklan yang menggoda dan efektif.

4. *To Instruct and Inform*

Ilustrasi tidak hanya digunakan di media yang berpengaruh bagi audiens, namun ilustrasi juga berupa pesan yang bermakna untuk menginformasikan dan memberi arahan. Beberapa ilustrator umumnya akan menjadi bagian tim dari arsitek, desainer interior, programmer, dan berkontribusi dalam proyek seperti desain informasi dan edukasi.

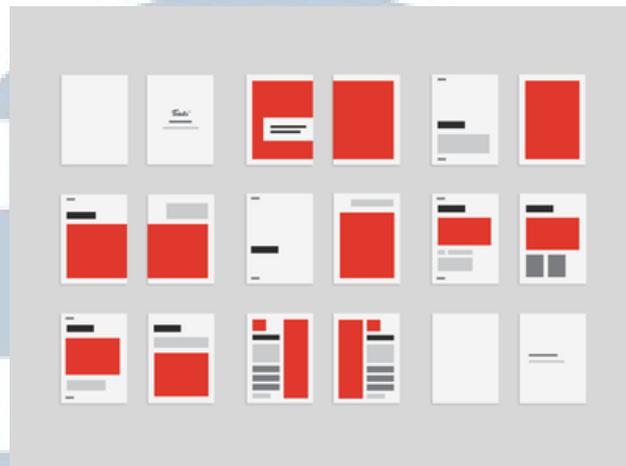
5. *Text as Image and Image as Text*

Ilustrasi dapat berfungsi sebagai penyampai pesan, menggantikan tulisan. Dengan banyaknya iklan yang dilihat audiens setiap harinya, desainer dituntut untuk menemukan inovasi cara untuk menyampaikan pesan dengan lebih cepat dan lebih baik yaitu dengan menggunakan ilustrasi sebagai “tulisan” atau tulisan yang dijadikan ilustrasi, dalam konteks ini dikenal juga sebagai kaligrafi.

2.4. *Layout*

Ambrose dan Harris (2011) menjelaskan bahwa *layout* menyangkut penempatan elemen teks dan gambar dalam desain. Bagaimana unsur-unsur ini diposisikan, baik dalam hubungan satu sama lain dan dalam keseluruhan skema perancangan, bagaimana konten dilihat dan diterima oleh pembaca, serta reaksi audiens terhadapnya. Tata letak dapat membantu atau menghambat penerimaan informasi yang disajikan dalam sebuah karya. Demikian pula *layout* kreatif dapat menambahkan nilai lebih dalam desain, sekaligus dapat memungkinkan konten tampak menonjol (hlm 6).

Layout digunakan untuk mengontrol, mengatur, dan mengurutkan informasi tetapi juga berfungsi sebagai fasilitas untuk berkreasi. *Layout* berhubungan dengan *grid* dan penataan, penyusunan tetapi juga sebagai alat yang dapat digunakan. Intinya, *layout* dapat digunakan untuk memberikan informasi, menghibur, mengarahkan sekaligus memikat audiens (Ambrose & Harris, 2011, hlm. 10).



Gambar 2.8. *Layout buku*

(Sumber:

https://cdn.dribbble.com/users/91444/screenshots/1612749/wideframe_book_teads_2x_1x.png)

2.4.1. *Grid*

Grid digunakan untuk mengatur ruang serta informasi bagi pembaca. *Grid* berguna untuk memetakan perencanaan keseluruhan proyek (Tondreau, 2009, hlm. 8). Elemen-elemen pada grid adalah:

1. *Margins*

Margin merupakan area penyangga yang berada di sisi luar dari halaman. *Margin* menjadi ruang antara batas potong dengan konten pada halaman tersebut. Selain itu, *margin* juga berfungsi sebagai tempat bagi informasi sekunder seperti catatan kaki dan keterangan lainnya pada buku tertentu.

2. *Columns*

Kolom merupakan tempat vertikal untuk meletakkan konten berupa teks maupun gambar. Lebar ukuran maupun jumlah kolom pada halaman buku bermacam-macam tergantung isi kontennya.

3. *Modules*

Modul merupakan divisi individual dari *grid* yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten. Modul yang disusun berulang akan membentuk kolom dan baris pada halaman dengan ukuran yang dapat bervariasi.

4. *Flowlines*

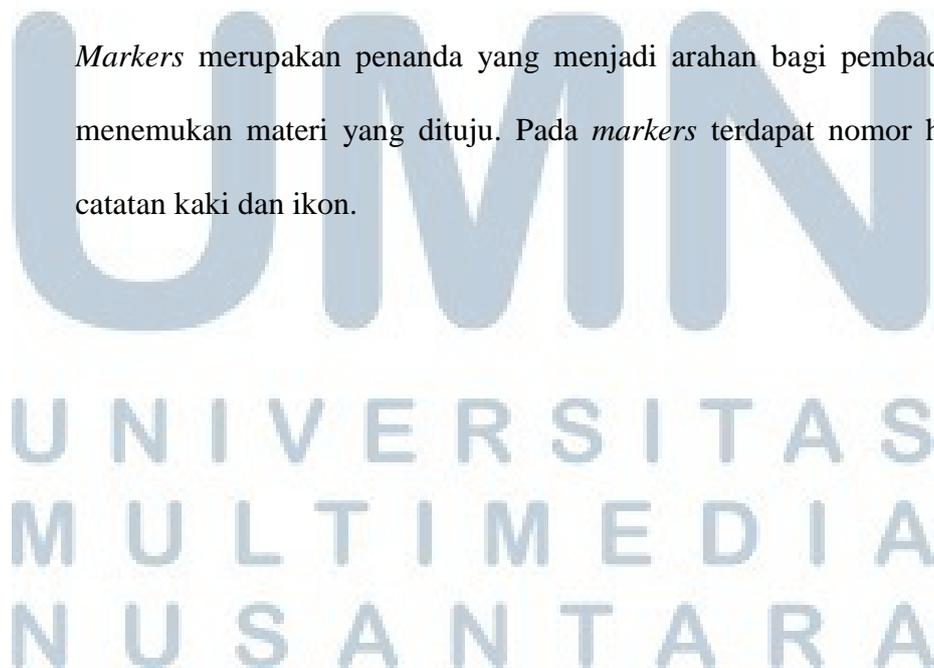
Flowlines merupakan penjajaran yang membagi area secara mendatar. *Flowlines* bukanlah garis yang terlihat jelas, namun menjadi metode yang berguna untuk membantu pembaca menentukan arah baca dari konten tersebut.

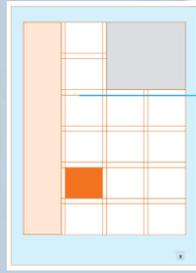
5. *Spatial Zones*

Spatial Zones merupakan gabungan dari beberapa modul membentuk area khusus yang berguna untuk menempatkan tulisan, iklan, gambar, maupun informasi lainnya.

6. *Markers*

Markers merupakan penanda yang menjadi arahan bagi pembaca untuk menemukan materi yang dituju. Pada *markers* terdapat nomor halaman, catatan kaki dan ikon.





Gambar 2.9. Elemen-elemen *grid*

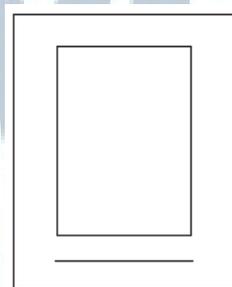
(Sumber: *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/ Beth Tondreau, 2009*)

Graver dan Jura (2012) dalam bukunya membagi beberapa jenis *grid* yaitu:

1. *Single-Column/Manuscript Grids*

Single-column merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana, hanya ada satu area konten saja. Bentuk *grid* ini paling umum digunakan pada buku atau esai yang memang menjadikan teks sebagai fitur utama yang ingin ditonjolkan. Jika tidak diaplikasikan dengan benar, jenis *grid* ini akan kehilangan daya tariknya dan membuat mata pembaca menjadi lelah.

Dengan menyesuaikan ukuran, proporsi, dan hubungan antara gaya tulisan, *single-column grids* akan tampak lebih menarik.

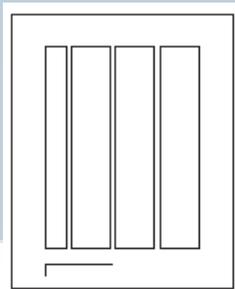


Gambar 2.10. *Single-column/manuscript grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

2. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids berguna untuk menyusun dan mengatur informasi-informasi yang memiliki bentuk dan ukuran yang beragam. Kolom dapat digunakan secara individual maupun digabungkan dengan *gutter* untuk membentuk kolom yang lebih besar. Dalam *grid* ini, desainer diberikan struktur yang sangat fleksibel, terdapat banyak sekali kemungkinan, namun begitu tetap harus memperhitungkan beberapa penyesuaian dalam pemakaiannya.



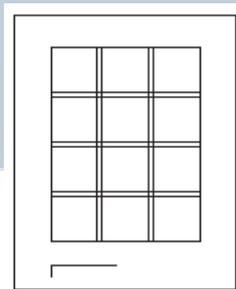
Gambar 2.11. *Multicolumn grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. *Modular Grids*

Modular grids mengkombinasikan kolom dan baris yang kemudian membentuk area-area kecil dikenal dengan modul. Modul dalam *grid* ini dapat digabungkan dengan modul lainnya secara horizontal maupun vertikal yang memungkinkan desainer untuk berkreasi dengan beragam ukuran dan bentuk dari *spatial zones*. Model *grid* ini cocok digunakan untuk proyek yang menampilkan banyak komponen dengan berbagai ukuran, seperti koran. Bentuk *grid* ini juga merupakan pilihan yang cocok untuk menampilkan tabel, grafik, dan formulir.



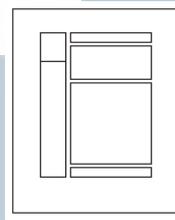
Gambar 2.12. *Modular grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Hierarchical Grids

Hierarchical grids umumnya digunakan pada kemasan, poster, dan *website*. *Grid* ini menciptakan susunan yang mengacu pada metode hirarki guna membantu mengarahkan pembaca melihat informasi mana yang lebih dulu ingin disampaikan.



Gambar 2.13. *Hierarchical grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

5. Baseline Grids

Baseline grid fokus pada susunan konsisten terutama elemen tipografi dengan menciptakan banyak baris berdasarkan ukuran dari tulisan yang akan diaplikasikan.

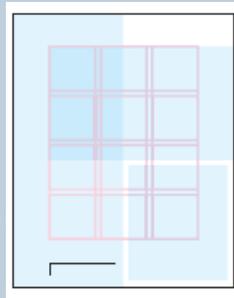


Gambar 2.14. *Baseline grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

6. *Compound Grids*

Compound grids terbentuk dari gabungan beberapa grid menjadi satu grid yang lebih terorganisir dan sistematis. *Compound grid* diciptakan untuk membantu membaca agar dapat mencerna informasi tanpa menjadi bingung. Berbagai macam struktur dapat dimunculkan dalam satu area untuk menciptakan lebih banyak macam variasi di dalam *layout*.



Gambar 2.15. *Compound grids*

(Sumber: *Best Practices for Graphic Designers, Grids and Page Layouts: An Essential Guide for Understanding and Applying Page Design Principles/ Amy Graver & Ben Jura, 2012*)

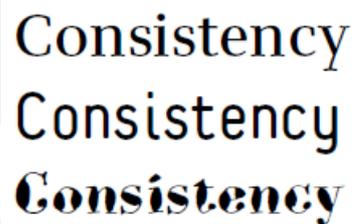
2.5. **Tipografi**

Tipografi merupakan seni menyusun huruf-huruf dan kata-kata. Tipografi sendiri memungkinkan untuk melakukan penyusunan ulang huruf dan kata yang dikombinasikan dengan elemen visual. Tipografi tidak terlepas dari media maupun teknologi (percetakan, internet, dsb.) yang memiliki fungsi untuk disebarluaskan. Tipografi sebagai subjek teknis, memiliki tuntutan dalam standarisasi tertentu. Tipografi menggunakan tanda untuk merepresentasikan ucapan dan bahasa yang tertulis dimana ketika disusun akan mendeskripsikan sebuah konsep atau pengalaman (Harkins, 2010, hlm. 14).

Strizver (2006) menjelaskan bahwa ada hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam menentukan jenis huruf yang akan digunakan yaitu:

1. Desain karakter yang konsisten

Typeface yang baik harus memiliki desain karakteristik yang konsisten, hal itu meliputi tinggi karakter, lebar karakter, tebal goresan, *ascender*, *descender*, detil *serif* jika berjenis *serif*, nuansa serta kekhasan dari desain karakter tersebut.



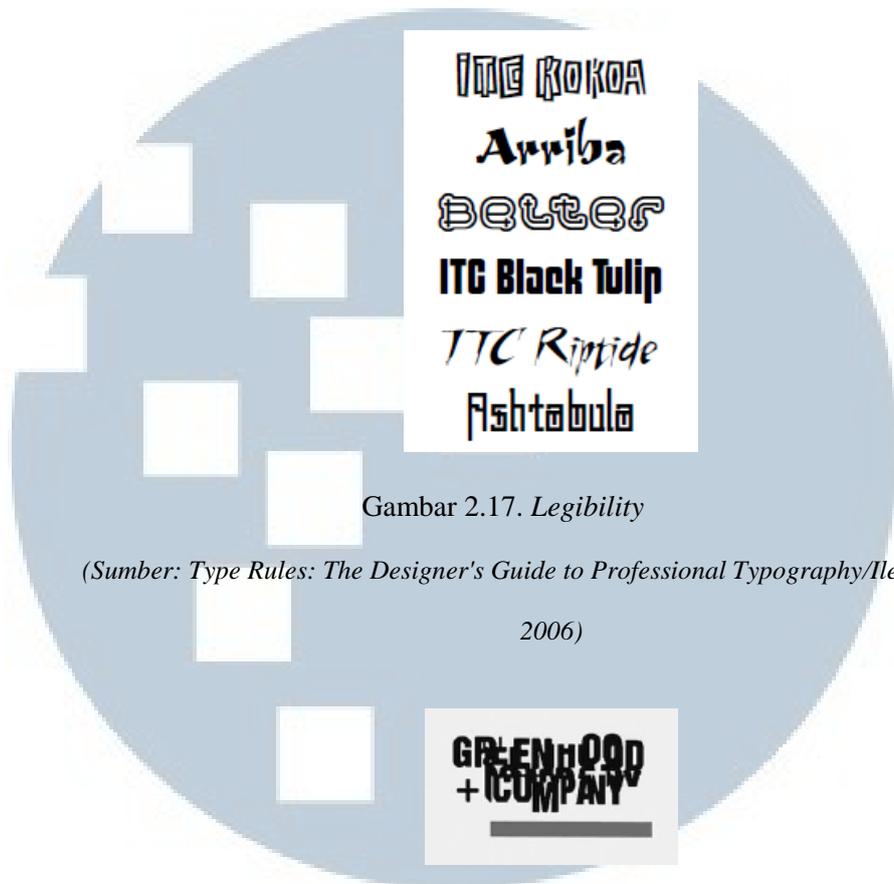
Consistency
Consistency
Consistency

Gambar 2.16. Desain karakter yang konsisten

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

2. *Legibility* dan *Readability*

Keterbacaan adalah faktor penting dalam dunia tipografi. Keterbacaan terbagi menjadi dua macam yaitu *legibility* dan *readability*. *Legibility* merupakan keterbacaan yang mengacu pada desain *typeface* itu sendiri, sedangkan *readability* merupakan keterbacaan yang mengacu pada susunan dan komposisi dari tulisan. Faktor yang mempengaruhi keterbacaan adalah ukuran, *leading*, panjang garis, kesejajaran, jarak antar huruf, dan jarak antar kata.



Gambar 2.17. *Legibility*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

Gambar 2.18. *Readability*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

3. *Spacing*

Tulisan dengan *spacing* atau jarak yang baik adalah ketika jarak tidak terlalu dekat dan juga tidak terlalu jauh, dan yang terpenting adalah semuanya memiliki jarak antar huruf.

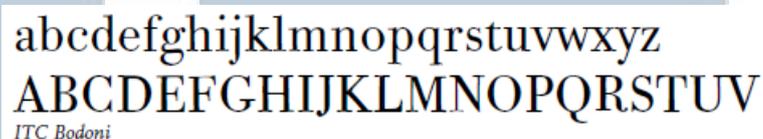
4. *Kerning*

Kerning, seperti *spacing*, namun lebih spesifik pada setiap karakter hurufnya karena setiap karakter memiliki proporsi yang berbeda-beda sehingga menghasilkan kombinasi jarak yang berbeda-beda juga.

Strizver (2006) membagi beberapa kategori *typeface* yaitu (hlm. 42-49):

1. *Serif*

Ciri khas dari kategori ini adalah semua karakter memiliki *serif*. *Serif* merupakan perpanjangan, tonjolan yang berada di ujung karakter. Kategori *serif* mampu meningkatkan keterbacaan dengan memandu mata pembaca dari satu karakter ke karakter berikutnya.



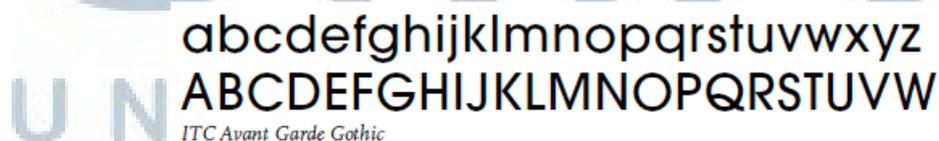
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ITC Bodoni

Gambar 2.19. *Serif*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

2. *Sans Serif*

Seperti namanya, *sans* yang dalam bahasa Perancis berarti “tanpa”, *typeface* pada kategori ini tidak memiliki *serif*. *Typeface* kategori *sans serif* menjadi populer karena kesederhanaannya dan berkesan santai, tidak formal.



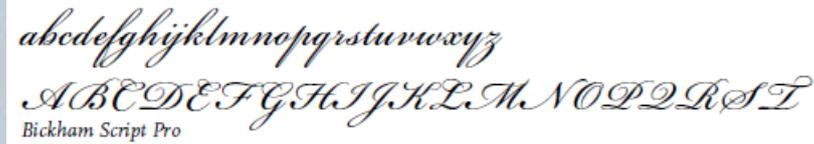
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ITC Avant Garde Gothic

Gambar 2.20. *Sans Serif*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

3. *Scripts*

Desain pada kategori ini mewakili tipografi yang berasal dari kaligrafi. Gaya *typeface* ini terlihat lebih mengalir dibandingkan dengan gaya tradisional lainnya.

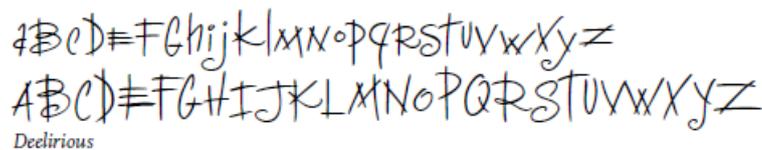


Gambar 2.21. *Scripts*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

4. *Handwriting*

Typeface kategori ini merupakan tiruan dari tulisan tangan atau memang tulisan tangan yang sebenarnya. Oleh karenanya, *typeface* pada kategori ini bisa sangat beragam.



Gambar 2.22. *Handwriting*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. *Blackletter*

Gaya *typeface* ini berawal dari tulisan yang berhubungan dengan peribadatan. Biasa digunakan untuk menulis Alkitab. Tipografi *blackletter* memiliki ciri yaitu tekstur hitam dan padat serta huruf kapital yang memiliki dekorasi.

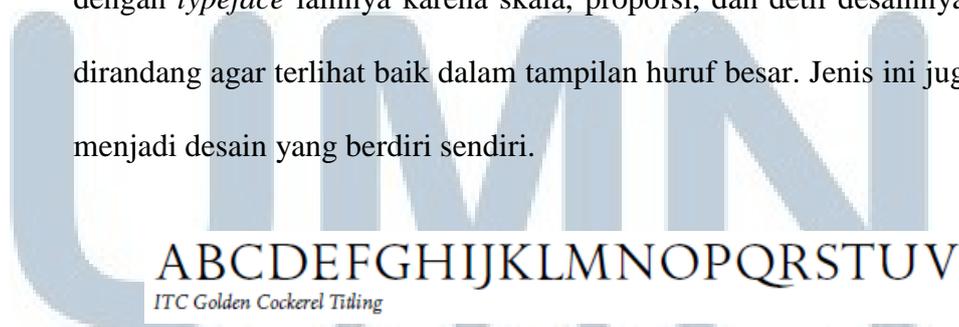


Gambar 2.23. *Blackletter*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

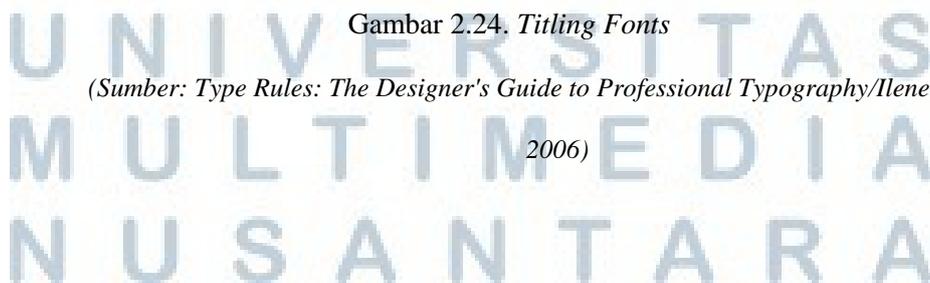
6. *Titling Fonts*

Jenis ini dirancang khusus untuk penggunaan judul. *Titling fonts* berbeda dengan *typeface* lainnya karena skala, proporsi, dan detil desainnya telah dirancang agar terlihat baik dalam tampilan huruf besar. Jenis ini juga bisa menjadi desain yang berdiri sendiri.



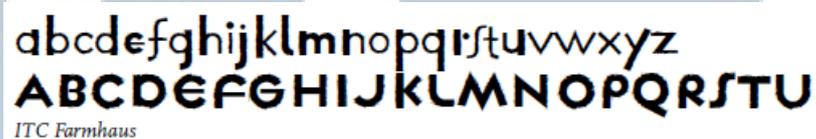
Gambar 2.24. *Titling Fonts*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)



7. *Decorative and Display*

Kategori ini terbilang luas karena mencakup banyak sekali gaya *typeface* yang tidak sesuai dengan kategori lainnya. Kategori ini dirancang untuk keperluan judul, dipamerkan, dan memang dimaksudkan untuk menjadi unik dan khas.

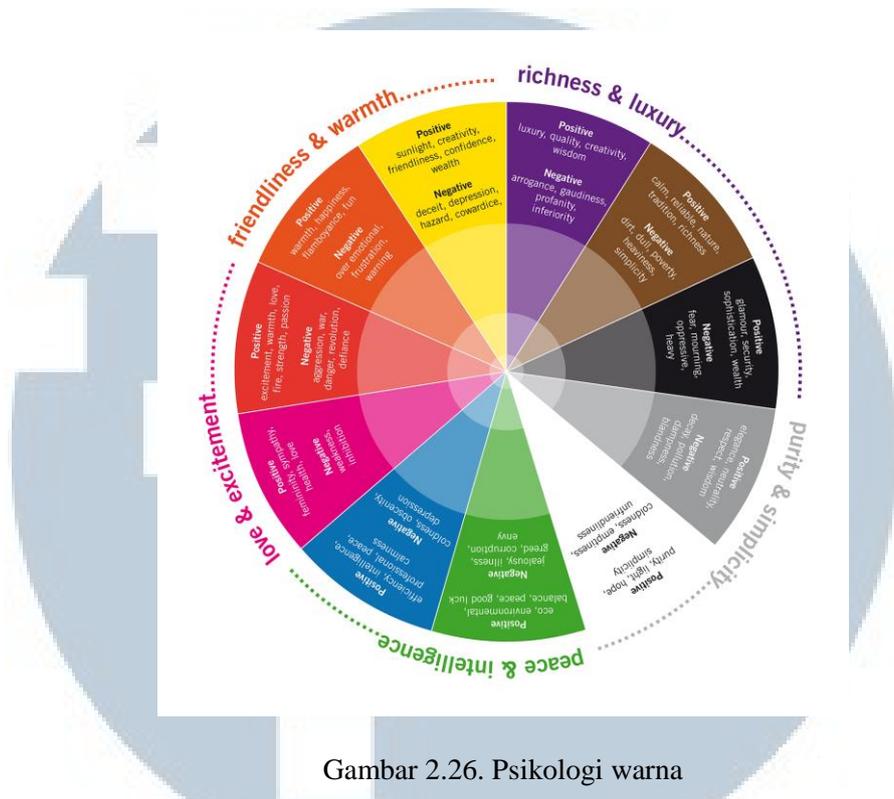


Gambar 2.25. *Decorative and Display*

(Sumber: *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography*/Ilene Strizver, 2006)

2.6. Warna

Warna tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk mempercantik sebuah desain melainkan juga memiliki peran yang penting. Warna mampu menyampaikan emosi dan juga mampu memanipulasi persepsi, memfokuskan audiens, mensugesti serta mempengaruhi aksi. Warna sendiri merupakan salah satu aspek dari desain yang mendasar. Warna memiliki pengaruh yang paling besar dibandingkan dengan elemen-elemen desain lainnya. Seorang desainer yang menggunakan warna akan memperhatikan dampak yang ditimbulkannya. Dengan memahami apa yang nampak, bagaimana dan mengapa adalah dasar dari pengetahuan yang mendukung seni dari warna (Holtzschue, 2006, hlm. 2-4).



Gambar 2.26. Psikologi warna

(Sumber: <https://sealislandmedia.com/colour-choice-mistakes-avoid-web-design/>)

2.7. Pendidikan Seksualitas

Pendidikan seksualitas memiliki pemahaman yang berbeda-beda. Arti seks adalah jenis kelamin, sedangkan seksualitas memiliki pemahaman yang lebih luas. Seksualitas meliputi ciri, sifat maupun peranan seks baik secara biologis, psikologis, dan sosial emosional. Pendidikan seksualitas merupakan penyampaian informasi berupa pengenalan anggota tubuh, perkembangan alat reproduksi, pemahaman perbedaan jenis kelamin dan interaksinya, identitas seks, penjabaran perilaku seksual, pemahaman nilai dan norma yang berlaku di masyarakat berkaitan dengan peran *gender*. (Kurnia & Tjandra, 2012, hlm. 3-5).

Kurnia & Tjandra (2012) menyebutkan bahwa pendidikan seksualitas juga meliputi pembentukan sikap pada anak agar anak memiliki keterampilan

untuk mampu memilih tindakan yang akan diambil, mengembangkan kepercayaan diri serta meningkatkan kompetensi anak untuk menentukan sikap dalam menghadapi masalah ataupun situasi. Dari kemampuan tersebut anak diharapkan mampu melindungi dirinya sendiri dari berbagai tindak kejahatan atau pelecehan seksual, perilaku seksual yang menyimpang, serta penyakit seks seperti HIV/AIDS (hlm. 3-5)

Laki-laki dan perempuan memiliki banyak sekali perbedaan, dari penampilan fisik, pakaian, gaya kepribadian, preferensi bekerja, peran orang tua, dan kemampuan-kemampuan yang dimiliki. Perbedaan ini terjadi di semua budaya di dunia. Banyak dari perbedaan-perbedaan tersebut dapat dilihat sejak masa kecil, bahkan saat masih bayi. Banyak psikolog yang meyakini bahwa setelah bayi lahir ke dunia sebagai laki-laki maupun perempuan, peran gender juga sudah ikut berkembang seiring tumbuh kembang anak tersebut (Vasta dkk., 1999, hlm. 572).

Vasta dkk. (1999) membagi proses anak mengembangkan peran gender antara masa bayi dengan prasekolah dimana perbedaan disini terkait dengan pola asuh orang tua serta lingkungan sekitarnya. Pengaruh genetik sudah terjadi bahkan sebelum anak lahir, dimana faktor kognitif dan sosialisasi butuh waktu untuk menunjukkan dampaknya (hlm. 578).

Pada masa bayi baru lahir, perbedaan seks yang sangat terlihat adalah perbedaan anatomi seksualnya. Tetapi perbedaan biologis lainnya juga ikut nampak ketika bayi baru dilahirkan seperti contohnya bayi perempuan umumnya lebih sehat dan perkembangannya lebih cepat dibandingkan bayi laki-laki walau

memiliki ukuran tubuh yang lebih kecil dan lebih ringan. Pada saat minggu pertama dalam tumbuh kembangnya, bayi perempuan sudah mampu menunjukkan kontak mata yang lebih berkembang dibandingkan bayi laki-laki yang lebih banyak menghabiskan waktunya untuk selalu terbangun dan melakukan aktivitas motorik (Vasta dkk., 1999, hlm. 579).

Pada masa prasekolah, dimulai sejak kurang lebih usia 2 tahun, perbedaan seks dalam kebiasaan dan aktivitas mulai semakin nampak. Kecenderungan anak laki-laki untuk bermain dengan balok dan mainan berbentuk alat transportasi, sedangkan anak perempuan lebih memilih untuk bermain boneka, tat arias, dan kegiatan seperti menjahit dan memasak. Pada masa ini ada kecenderungan anak untuk bermain dengan kelompok sesama gender (Vasta dkk., 1999, hlm. 579).

Tentu ada perbedaan perlakuan gender antara laki-laki dengan perempuan. Perbedaan ini sudah mulai didapat sesaat anak lahir dan memiliki label apakah ia laki-laki ataukah perempuan. Anak akan mendapatkan perlakuan yang berbeda juga berdasarkan label tersebut. Perbedaan perlakuan ini pun dibagi menjadi masa bayi dengan masa prasekolah (Vasta dkk., 1999, hlm. 580).

Pada saat bayi lahir, bahkan sebelum meninggalkan rumah sakit, orang tua cenderung sudah menggunakan istilah-istilah yang menggambarkan anaknya yang membedakan jenis kelamin yang satu dengan lainnya. Misalnya orang tua memiliki bayi laki-laki, maka orang tua akan mendeskripsikan anaknya dengan kuat, tangguh, dan lain sebagainya. Sesaat bayi sudah di rumah, banyak dari fasilitas yang seringkali menyesuaikan jenis kelaminnya, seperti peralatan yang

berwarna merah muda atau biru, mainan boneka atau mobil-mobilan (Vasta dkk., 1999, hlm. 580).

Pada masa prasekolah, perbedaan antara laki-laki dengan perempuan lebih dinyatakan seperti orang tua mendukung anaknya dalam memilih permainan dan aktivitas yang sesuai dengan peran gendernya dan merespon negative ketika anak menunjukkan perbuatan yang berlawanan dengan peran gendernya. Orang tua akan memberikan kamar dan koleksi mainan berdasarkan jenis kelamin anaknya (Vasta dkk., 1999, hlm. 581-582).

2.8. Psikologi Anak

Lingkungan yang ada di sekitar anak akan sangat berpengaruh ke dalam proses pembentukan anak. Karakter anak akan ditentukan dan terbentuk dari pengalaman-pengalaman anak yang dilalui dalam lingkungannya. Seorang anak meyakini jika pengalaman-pengalaman yang dilaluinya dari lingkungan merupakan satu dari sekian cara anak memperoleh pelatihan-pelatihan sensoris, ketrampilan dan juga pengalaman baru. Imajinasi serta kreativitas anak mampu berkembang setelah memperoleh pengalaman yang menyenangkan dan mengasyikkan saat mempelajari hal-hal konkrit (Haryati, 2016, hlm. 21-22).

Geary dan Berch (2016) menjelaskan bahwa dari sejak usia dini, anak termotivasi dalam berpikir dan bertindak oleh orang lain. Anak lebih mudah terpacu untuk mengikuti dan meniru kebiasaan yang terjadi di lingkungan sosialnya yang juga mendukung perkembangan kognitifnya. Anak lebih cepat belajar ketika anak melihat sekitarnya. Umumnya anak diberikan instruksi-instruksi dan pengajaran sejak usia dini agar anak menirukannya (hlm. 7).

Anak belajar dari mengobservasi tingkah laku orang lain, memperhatikan konsekuensi dari tindakannya, dan menentukan sendiri apakah tindakan tersebut perlu dilakukan atau tidak. Wujud dari observasi tersebut adalah mengimitasi, dimana anak akan meniru tingkah laku tanpa benar-benar memikirkan tujuannya. Syarat disebut imitasi adalah anak melihat tindakan lalu menyamakan tindakannya (Geary & Berch, 2016, hlm. 8).

Selain melihat dan meniru, anak juga dapat belajar melalui bermain. Dengan bermain, anak belajar dan melatih ketangkasan. Bermain merupakan tipe pembelajaran secara eksplorasi dimana dapat menjadi momen bagi anak untuk mengenal dunia sekitar, orang lain, bahkan dirinya sendiri (Geary & Berch, 2016, hlm. 11).



Gambar 2.27. Anak bermain

(Sumber: [https:// www.highlights.com/sites/default/files/public/indoor-games-for-little-kids_istock_19824227_vgajic.jpg](https://www.highlights.com/sites/default/files/public/indoor-games-for-little-kids_istock_19824227_vgajic.jpg))

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.8.1. Tahap Perkembangan Kognitif

Piaget melalui Berman (2009) membagi 4 tahap perkembangan kognitif yang dilalui anak hingga dewasa. Dalam tahap perkembangan ini, anak akan mencerna informasi dengan cara yang berbeda-beda. Artinya, dengan hal atau fakta yang sama, akan memiliki dampak yang berbeda-beda pada anak berdasarkan usia anak. (hlm. 58-60).

1. Sensorimotor (0-2 tahun); anak hanya berpikir abstrak tentang seksualitas. Proses berpikir anak masih berdasarkan dari sensasi dan gerakan. Anak mulai menyentuh dan bereksplorasi dengan tubuhnya. Anak akan mengulang kebiasaan yang membuatnya senang. Dalam hal ini meliputi alat kelaminnya. Anak senang dengan sentuhan-sentuhan seperti belaian, ciuman dan pelukan. Semakin anak terhubung dengan badannya, semakin nyaman anak dengan tubuhnya dan semakin menghargai tubuhnya.
2. Pra-operasional (2-6 tahun); anak hanya terfokus pada cara pandangnya sendiri dan meyakini bahwa orang lain melihat dengan perspektif yang sama. Cara berpikirnya masih berdasarkan fantasi atau bahkan animisme, dimana anak meyakini bahwa benda-benda mati juga memiliki pikiran dan perasaan. Pada tahap ini umum jika anak memiliki teman imajinasi. Anak mulai tertarik mengenai seksualitas seperti bagaimana bayi lahir dari pertemuan sel sperma dengan sel telur. Pada tahap ini, anak penasaran dengan tubuhnya dan lingkungannya; anak juga mulai memiliki pemahaman tentang peran gender dan mulai mampu mengidentifikasi perilaku yang sesuai dengan gendernya.

3. Operasional Konkret (6-12 tahun); anak mulai dapat berpikir logis, seperti memikirkan dan mempertimbangan apa dampak dari seksualitas pada dirinya. Pada tahap ini, anak mulai memahami apa yang “boleh” dan “tidak boleh,” fokusnya tidak hanya dirinya dan tubuhnya sendiri lagi melainkan bagaimana dia bisa membaaur dengan lingkungannya. Pada usia antara 9-10 tahun, fokus sosial anak mulai meliputi “pacaran.” Bicarakan pada anak mengenai hubungan tersebut. Biasanya, hubungan relasi ini masih tidak berbahaya dan hanya meniru apa yang dilakukan oleh orang dewasa tanpa memahami arti sebenarnya dari pacaran. Oleh karenanya hubungan pada usia ini jarang melibatkan kontak seksual, namun jika anak mulai membicarakannya, segera tanyakan apa maksudnya dan selalu ajarkan mengenai pemahaman tentang area pribadi. Pada tahapan ini juga orang tua dapat memulai untuk membahas mengenai seksualitas. Sebagai contoh adalah penyakit-penyakit yang menular dan pilihan kegiatan seksualitas yang lebih aman. Orang tua hanya memberikan informasi mengenai kesehatan saja bukan memberikan izin untuk melakukan kegiatan seksual apapun pada anak.

4. Operasional Formal (12-15 tahun); anak mulai membuat pilihan dan keputusan tentang seks dan lainnya. Anak sudah mampu berpikir logis, memahami sebab-akibat, menarik kesimpulan sendiri, mengerti akan adanya bahaya, dan sebagainya. Piaget menyebutnya sebagai “egosentrisme remaja.” Hal ini meliputi kesadaran diri dimana anak membayangkan bagaimana orang lain menilai perilakunya dan juga

memiliki rasa percaya diri yang tinggi. Egosentrisme remaja tidak hanya mempengaruhi bagaimana anak menentukan pilihan tetapi juga menentukan pilihan seksualitasnya. Anak mulai memahami bahaya dari kegiatan-kegiatan seksualitas yang tidak aman. Oleh karenanya, orang tua sebaiknya memberikan pendidikan seksualitas tentang kegiatan seks yang aman dan nilai-nilai dalam keluarga pada tahapan ini.

2.8.2. Tahap Perkembangan Bahasa

Nadelman (2004) menjelaskan beberapa tahapan perkembangan bahasa yang dialami oleh anak berdasarkan usianya (hlm.36).

1. Usia kelahiran

Persepsi Fonem (bunyi huruf), diskriminasi bahasa berdasarkan bunyi (diskriminasi auditoris), tangisan.

2. Usia 3 bulan

Cooing atau ocehan.

3. Usia 6 bulan

Celoteh, kehilangan kemampuan untuk membedakan fonem normatif.

4. Usia 9 bulan

Mulai mampu menyebutkan kata-kata pertamanya, mengucapkan kata holofrase (menyatakan makna frase/kalimat hanya dengan satu kata).

5. Usia 12 bulan

Menggunakan kata-kata untuk mendapatkan perhatian dari orang dewasa.

6. Usia 18 bulan

Menyebutkan banyak kosa kata, mengucapkan ungkapan yang terdiri dari dua kata (berbicara telegrafis).

7. Usia 24 bulan

Mampu memberi respon yang tepat terhadap permintaan tidak langsung.

8. Usia 30 bulan

Mampu membuat kalimat permintaan tidak langsung, merubah pembicaraan berdasarkan pendengar.

9. *Early childhood*

Peningkatan pesat tatabahasa yang lebih sulit.

10. *Middle childhood* (6-12 tahun)

Memahami kalimat pasif, memahami bahasa tertulis.

11. *Adolescence*

Memahami fungsi bahasa secara khusus.

2.9. Peran Orang Tua

Lingkungan yang pertama kali didapatkan oleh anak merupakan keluarganya. Keluarga menjadi dasar dari ketahanan anak serta pendidikan anak secara tidak formal seperti etika, sopan santun, dan spiritual. Orang tua memiliki tanggung jawab utama untuk memberikan dorongan dalam tumbuh kembang anak. Hal tersebut bertujuan agar proses kehidupan anak dalam pertumbuhannya dapat ditunjang dengan baik (Haryati, 2016, hlm. 31).

Hetherington dkk. (2006) mengatakan bahwa kasih sayang antara orang tua dengan anak usia dini membangun dasar dari hubungan keluarga nantinya. Walau sosialisasi sudah dimulai sejak anak lahir, namun kesadaran baru muncul ketika anak sudah mampu berbahasa. Melatih kemampuan motorik baru pada anak dan mengenal lingkungan menjadi tantangan tersendiri bagi orang tua dalam mendidik anak (hlm. 461-462).

Dalam memberikan pelajaran mengenai aturan dan peran sosial, orang tua dapat bergantung pada prinsip pembelajaran seperti memberikan dampingan ketika menjelaskan mengenai kebiasaan apa yang baik dan mendisiplinkan anak agar tidak melanggar aturan. Orang tua juga dapat mendidik anaknya dengan cara memberi contoh perbuatan yang ingin ditiru anaknya (Hetherington dkk, 2006, hlm 462).

Orang tua harus menjaga aspek lingkungan sekitar yang akan mempengaruhi perkembangan sosial anak. Mulai dari memperhatikan lingkungan sekitar tempat tinggal, menghias kamar sesuai dengan jenis kelamin anak, memberikan mainan dan bacaan yang sesuai dengan anak, serta mendampingi anak dalam menonton televisi (Hetherington dkk, 2006, hlm 462).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA