



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Pengertian Anak

Definisi anak-anak menurut Department of Child and Adolescent Health dan Development WHO dalam situs www.who.int adalah orang yang berusia di bawah 20 tahun.

Sedangkan UU No 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, menyatakan anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun.

2.1.2. Teori Pembentukan Karakter Anak

Karakter merupakan sifat atau watak mendasar yang tumbuh dalam diri seseorang, yang memengaruhi emosi, pikiran dan sikap. Kehidupan secara besar dipengaruhi oleh karakter, maka dari itu pembentukan karakter penting sekali ditanamkan sejak dini (Prasetyo, 2011, hlm. 5).

Karakter pertama seorang anak dibentuk mulai dari lingkungan keluarga, ayah dan ibu. Anak akan berperilaku positif jika seorang ayah dan ibu memberikan pendidikan karakter positif dan begitupun sebaliknya. Selain keluarga, karakter seorang anak dapat dibentuk dari lingkungan sekolah serta organisasi masyarakat.

2.1.3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (Strategi Belajar Mengajar, 2001) mengatakan bahwa terdapat beberapa karakteristik anak dalam usia sekolah dasar pada umumnya yaitu:

1. Adanya ketertarikan dengan dunia dan orang-orang sekelilingnya serta memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.
2. Senang untuk bermain serta mengeksplorasi hal-hal baru.
3. Senang mengatur dirinya sendiri dan melakukan hal baru.
4. Memiliki rasa inisiatif yang tinggi dan takut untuk merasa gagal.
5. Belajar secara efektif saat mencapai suatu kepuasan akan hal tersebut.
6. Belajar dengan melakukan observasi dan berinisiatif.

Maka dari itu, dibutuhkan pendidikan karakter dari lingkungan yang positif untuk membantu perkembangan anak secara intelektual.

2.1.4. Faktor Pembentukan Karakter Anak

Lingkungan merupakan faktor pembentukan karakter seorang anak, seperti keluarga, guru, teman serta orang lain di sekitarnya. Tindakan yang positif dari lingkungan akan membuat seorang anak memiliki karakter yang baik, dan sebaliknya jika lingkungan yang mendukungnya memberi tindakan yang negative, sang anak juga akan memiliki karakter yang negatif (Subianto, 2013, hlm. 342).

Memberikan kasih sayang merupakan contoh tindakan positif. Selain itu dapat juga dengan mengajar dan menasehati anak dengan sabar, pengajaran akan nilai dan norma kepada anak, mengajarkan anak untuk hidup dalam kebenaran, menghormati dan menghargai sesama.

Contoh tindakan negatif antara lain dengan melakukan kekerasan, mengucapkan kata kasar, tidak membatasi tontonan anak dan sering bermain *gadget*.

Berikut faktor-faktor yang memengaruhi pembentukan karakter anak (Subianto, 2013, hlm. 343) :

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan yang pertama dalam proses pembentukan karakter seorang anak, yang disebut juga sebagai karakter bawaan. Orangtua merupakan figure yang menjadi panutan oleh anak dalam penerapan di kehidupannya. Seorang anak akan mengamati sesuatu ketika mempelajari sesuatu.

2. Sekolah

Pengaruh besar yang kedua setelah keluarga adalah sekolah. Ketika masuk sekolah, anak mulai banyak berinteraksi dengan orang lain di sekolahnya, baik dengan guru atau teman-temannya. Anak mempelajari lingkungan sekolahnya dengan cara bermain, belajar dan bergabung dalam kelompok teman-temannya. Selain menyampaikan pelajaran, sekolah sebaiknya mendidik anak dengan orientasi pada nilai dan pembentukan karakter.

3. Masyarakat

Masyarakat merupakan salah satu faktor yang memengaruhi pembentukan karakter anak. Masyarakat yang disebutkan adalah orang yang lebih tua dan tidak memiliki ikatan darah.

2.1.5. Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Sekolah Dasar

Selain dari dalam sekolah, pendidikan karakter terhadap anak juga dapat diberikan dari lingkungan keluarga dan masyarakat (Triatmono, 2010, hlm. 56). Pendidikan karakter adalah upaya untuk membangun karakter dan membantu anak untuk

memahami nilai, etika dan norma, serta memiliki sikap peduli, yang dilakukan oleh lingkungan seperti sekolah, keluarga serta masyarakat.

Penanaman karakter anak dengan memberikan pendidikan karakter adalah sangat penting untuk diberikan pada anak usia sekolah dasar karena membentuk karakter anak yang telah menginjak usia remaja sudah tidak mudah, apalagi setelah anak menjadi dewasa.

Selain itu, anak dengan karakter yang positif memiliki kecerdasan emosi, yaitu anak dapat melakukan pengendalian emosi dan stresnya dengan baik. Jika anak tidak memiliki kecerdasan emosi, maka anak akan mengalami kesulitan hingga menginjak usia remaja dan dewasa, baik secara akademis, pergaulan dan hubungannya terhadap masyarakat (Sari 2014).

2.1.6. Perilaku Moral

Perilaku merupakan aktivitas manusia yang memiliki bentangan yang amat luas, seperti: berjalan, berbicara, menagis, tertawa, menulis, membaca dan sebagainya. Dari pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku manusia dimaksud dengan kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang secara langsung dapat diamati dan yang tidak dapat diamati pihak dari luar (Notoatmodjo, 2003, hlm. 34).

Kata “moral” diambil dari Bahasa Latin yaitu “mores” yang artinya adat kebiasaan, sesuai dengan ided-ide yang diterima dengan umum, mengenai tindakan manusia yang baik serta wajar. Moral merupakan ajaran mengenai apa yang baik dan buruk suatu perbuatan.

Perumusan kata moral adalah sebagai sebuah kepekaan yang terdapat dalam pikiran perasaan, serta tindakan yang dibandingkan dengan tindakan yang lain.

2.1.6.1. Aspek-aspek Perilaku Moral

Perilaku moral yang paling penting adalah sebagai berikut (Notoatmodjo, 2003, hlm. 36):

- a. Berkata jujur: berani mengakatan perkataan yang sesuai dengan apa yang terjadi.
- b. Berlaku benar: perbuatan yang sesuai dengan kaidah dan aturan yang ditetapkan masyarakat.
- c. Berbuat adil: menempatkan sesuatu sesuai pada tempatnya.
- d. Berani: kesiapan mental dalam menghadapi sebuah peristiwa serta membenarkan jika peristiwa tersebut tidak sesuai dengan kaidah yang diberlakukan.

Keempat aspek perilaku moral tersebut apabila telah dimiliki oleh seorang anak maka akan tercipta iklim kondusif dalam masyarakat dan kehidupan pribadi anak itu sendiri. Tumbuh kembang seorang sangat terpengaruh dengan hal tersebut. Anak yang berkembang di dalam daerah penuh kenyamanan akan bertumbuh menjadi pribadi yang dewasa dan matang.

2.2. Definisi Buku

Menurut KBBI buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Sedangkan menurut Haslam (2006, hlm. 19), buku adalah wadah yang

berisi beberapa halaman yang dicetak serta dijilid sehingga dapat mengabadikan informasi dan pengetahuan.

Buku juga merupakan instrumen komunikasi yang berpengaruh kuat dalam penyebaran informasi. Buku merupakan bentuk dokumentasi yang tertua dan menyimpan ide, pengetahuan dan kepercayaan.

2.2.1. Komponen Buku

Berikut komponen buku yang disebutkan oleh Haslam (2006, hlm. 20):

1. *Spine*

Lapisan yang terdapat pada bagian buku paling luar yang berfungsi melapisi isi buku.

2. *Head Band*

Lapisan yang berfungsi sebagai pengikat pada jilid buku.

3. *Hinge*

Lipatan yang ada pada *endpaper* yang terletak diantara *pastedown* dengan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Pelindung yang terletak di bagian atas buku.

5. *Front pastedown*

Lapisan *endpaper* yang melindungi bagian dalam sampul buku.

6. *Cover*

Kertas ataupun papan yang melindungi buku.

7. *Foredge Square*

Lapisan kecil yang terdapat di bagian depan buku yang terbuat dari sampul depan serta belakang buku.

8. *Front board*

Papan sampul pada bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Pelindung yang terdapat di bagian bawah buku yang memiliki ukuran lebih besar daripada isi buku.

10. *End paper*

Kertas tebal yang berfungsi sebagai penahan punggung buku.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Kertas dengan dua sisi yang saling mengikat di bagian dalam buku.

13. *Back pastedown*

Kertas tebal yang menempel di bagian dalam papan belakang buku.

14. *Back cover*

Lapisan sampul yang terdapat di belakang buku.

15. *Fore edge*

Sisi depan buku.

16. *Turn-in*

Tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam.

17. *Tail*

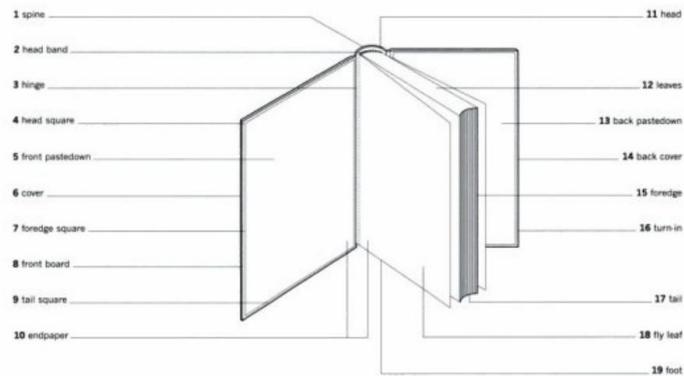
Bagian bawah buku.

18. *Fly leave*

Halaman dibalik *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman buku.



Gambar 1

(Book Design, Haslam, 2006)

2.2.2. *Bindings*

Evan & Sherins (2008, hlm. 47) menjelaskan bahwa, dalam proses *binding*, perlu diperhatikan beberapa hal sebelum menggunakan teknik, antara lain tebal buku atau besar anggaran. Teknik *binding* juga menambah kesan sebuah buku, misalnya buku yang djilid dengan menggunakan teknik *perfect binding* dan *hardcover* lebih menampilkan kesan mewah serta istimewa.

1. *Perfect Binding*

Kelebihan pada teknik jilid ini adalah lebih kuat serta tahan lama. Umumnya, buku-buku yang tebal djilid dengan menggunakan teknik ini dan dapat dipadu dengan teknik jilid yang lain seperti *sewn binding* dan *saddle stitch*.



Gambar 2.2. *Perfect Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

2. *Saddle Stitch Binding*

Buku yang dijilid dengan teknik ini adalah buku yang tidak tebal dan tipis (berkisar antara 4-80 halaman), dengan menggunakan staples. Teknik ini hanya dapat digunakan pada kertas dengan kelipatan 4 karena kertas akan dilipat menjadi 2 dan di staples pada bagian tengahnya. Jika tidak demikian, maka akan terdapat halaman yang kosong atau tersisa.



Gambar 2.3. *Saddle Stitch Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

3. *Hardcover/Case Binding*

Pelaksanaan teknik jilid ini adalah dengan cara pada salah satu bagian ujung kertas yang sudah disusun dan dijahit menggunakan benang, kemudian diberi lem dan ditempel ke punggung *cover* buku.



Gambar 2.4. *Case Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

4. *Sewn Stitch Binding*

Bahan yang digunakan dalam teknik ini adalah benang atau kawat, dengan proses menjahit pada sisi depan samping kiri buku. Umumnya teknik ini dilakukan untuk menjilid buku yang tebal seperti dokumentasi.



Gambar 2.5. *Side/Sewn Stitch Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

5. *Screw Binding*

Teknik ini dilakukan dengan cara memberi lubang pada bagian atas atau depan kertas hingga menembus ke bagian belakang kertas, lalu diberi sekrup sebagai penutup. Umumnya teknik ini dilakukan pada buku panduan.



Gambar 2.6. *Side/Sewn Stitch Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

6. *Tape Binding*

Makalah atau dokumen-dokumen banyak dijilid dengan teknik ini karena biayanya murah. Namun, kekurangan dari teknik ini adalah tidak mudah tahan lama, sebab bila lem pada lakbannya telah mongering, maka akan terbuka dan lembaran kertas menjadi terlepas.



Gambar 2.7. *Tape Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

7. *Spiral and Double-loop Wire Binding*

Buku yang dijilid dengan teknik ini akan dapat terbuka secara utuh karena pada teknik ini penjilidan dilakukan dengan pemasangan kawat ganda.



Gambar 2.8. *Tape Binding*

(<http://www.bitebrands.co/2015/09/teknik-jilid-buku.html>, 2015)

2.3. Tinjauan Teoritis Desain

2.3.1. Layout

Layout merupakan tata letak atau penataan pada suatu ruang. Fungsi dan penggunaan *layout* bersifat luas dan dapat diartikan sebagai tata letak elemen desain pada bidang dalam media yang berfungsi menyampaikan pesan. Mendesain *layout* berarti proses kerja dalam desain berupa mengatur letak elemen desain (Landa, 2011, hlm. 23).

Mendesain *layout* sudah diterapkan sejak zaman Paleolitikum dalam desain grafis, yaitu saat manusia masih melukis obyek penemuan mereka di dinding gua. Manusia melakukan eksplorasi desain dan *layout* yang kreatif secara terus menerus hingga saat ini. Dalam sejarah, *layout* berkembang saat Johann Gutenberg menemukan mesin cetak. Perkembangan juga terjadi di Jerman yaitu pada saat *Bauhaus* didirikan. Sejak *Bauhaus layout* berkembang secara terus menerus hingga saat ini.

Penggunaan *layout* dalam berbagai media didasarkan pada fungsinya, terutama pada media digital.

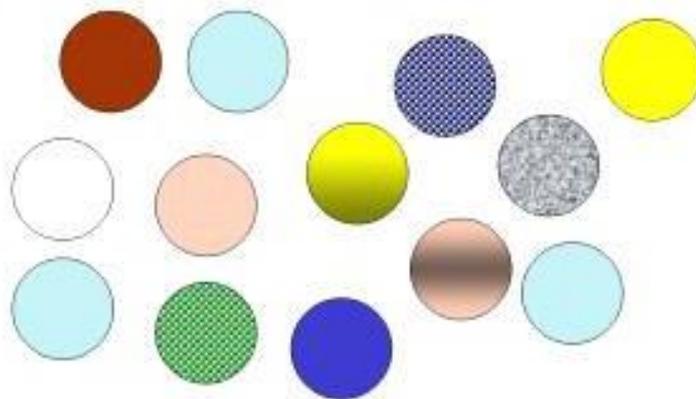
2.3.1.1. Prinsip Layout

Menurut Pentak dan Lauer, dalam bukunya yang berjudul *Design Basics*, 2015, prinsip-prinsip desain adalah sebagai berikut :

1. Kesatuan

Aspek penting dari kesatuan visual adalah bahwa keseluruhan harus mendominasi bagian-bagian. Keseluruhan pola harus merupakan perhatian pertama sebelum

memperhatikan elemen individual. Setiap item mungkin memiliki arti dan tentu saja menambah efek totalnya, namun jika hanya melihat kumpulan kecil, maka kesatuan visual tidak ada. Seluruh elemen harus berkaitan dan tersusun dengan tepat (hlm. 30).



Gambar 2.9. Kesatuan

(vscomputertech.com)

2. Keseimbangan

Fungsi keseimbangan adalah mengatur keseimbangan antar elemen yang merupakan pembagian secara merata terhadap suatu bidang. Pembagian yang merata pada suatu bidang adalah menghasilkan kesan seimbang menggunakan beberapa elemen dan meletakkannya pada posisi yang tepat.

Keseimbangan dibagi menjadi dua macam yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan tidak simetris. Keseimbangan yang simetris dilakukan dengan pencerminan. Pembuktian keseimbangan simetris dapat dilakukan tepat secara sistematis, sedangkan asimetris bersifat optis.



Gambar 2.10. Keseimbangan

(vscomputertech.com)

3. Urutan

Urutan dilakukan untuk menentukan apa yang ingin disampaikan terlebih dulu kepada pembaca. Jika semua komponen layout sama-sama kuat, kemungkinan besar pembaca akan menangkap informasi yang berbeda dengan yang ingin disampaikan. Dengan adanya urutan pembaca akan secara otomatis mengarahkan pandangan matanya sesuai dengan harapan desainer.



Gambar 2.11. Repetisi

(vscomputertech.com)

4. Penekanan

Penekanan memiliki pengertian dasar yaitu memberi penekanan pada obyek.

Penekanan dapat terbentuk melalui:

1. Pemberian ukuran yang lebih besar diantara beberapa elemen lainnya.
2. Pemberian warna kontras atau tidak sama dengan latar maupun elemen lain.
3. Peletakkan elemen pada posisi yang menarik perhatian pembaca.
4. Penggunaan bentuk yang tidak sama dengan elemen lain.



Gambar 2.12. Penekanan

(vscomputertech.com)

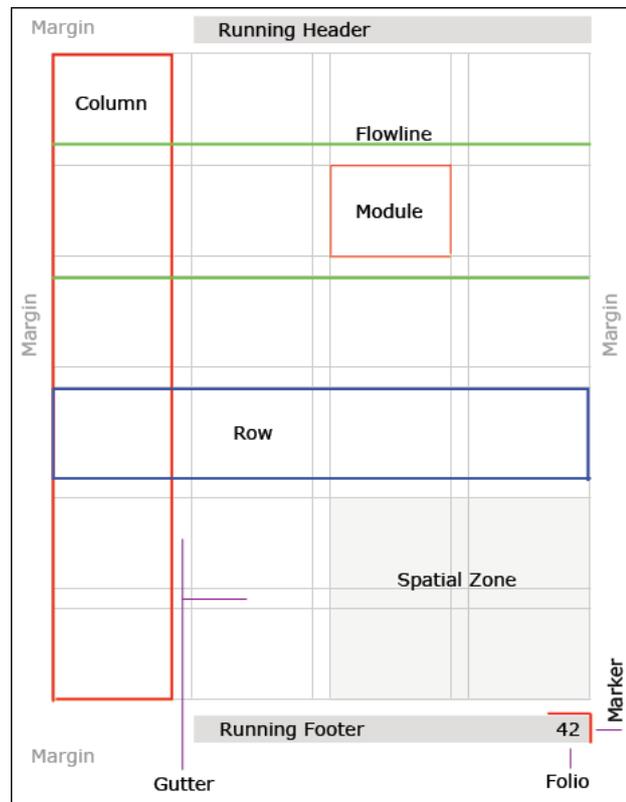
2.3.2. Grid

Grid menurut Gavin Ambrose (2015, hlm. 84) merupakan alat bantu desain yang dasar, digunakan sebagai panduan posisi berbagai elemen desain. Selain itu, Pentak dan Lauer, dalam buku *Design Basics*, 2015, mengatakan, kontinuitas merupakan istilah yang sering digunakan untuk menunjukkan hubungan visual antara dua atau lebih desain individu. Bantuan yang sering digunakan dalam

desain tersebut yaitu *grid*. Dalam menciptakan *grid* asli, sering terdapat banyak pertimbangan teknis yang akan menentukan solusinya (hlm. 41).

Grid merupakan solusi untuk mengatasi masalah penataan elemen visual dalam suatu ruang. Sistem *grid* mempermudah pembuatan sebuah sistematika yang berguna untuk menjaga konsistensi dalam sebuah repetisi pada komposisi yang telah dibuat. *Grid* bertujuan untuk membuat rancangan yang komunikatif serta memuaskan secara estetik. Komponen *grid* antara lain yaitu:

1. *Columns*: bagian yang membujur vertical
2. *Modules*: terdapat beberapa *modules* dalam sebuah halaman, teratur rapi dan terdapat *clear space* pada setiap sisinya. Penggabungan dari beberapa *column* akan menghasilkan *module*.
3. *Margins*: setiap sisi *clear space* yang terdapat pada sekeliling konten dalam sebuah halaman.
4. *Spatial Zones*: pada umumnya digunakan sebagai tempat penempatan gambar, iklan juga informasi lainnya. *Spatial zones* dapat terdiri atas *modules* dan *columns*.
5. *Flowlines*: mempermudah pembaca saat membaca konten yang ada. *Flowlines* adalah garis horizontal yang tak kasat mata.
6. *Markers*: umumnya berisi *icon*, *header*, *footer* dan halaman.



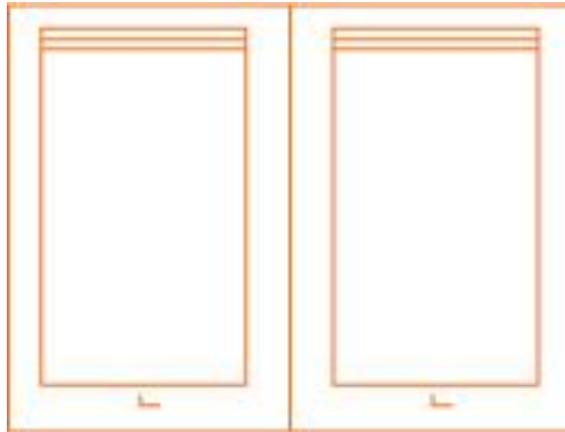
Gambar 2.13. Komponen *Grid*

(vanseodesign.com)

Sedangkan, menurut Tondreau (2009, hlm. 12) komponen dasar *grid* terdiri dari:

1. *Single column grid*

Digunakan pada teks panjang berupa buku, esai dan laporan. Teks merupakan bagian utama dari halaman ini.

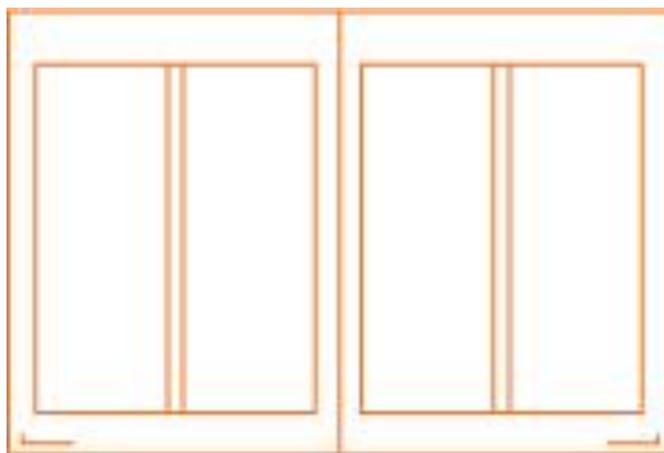


Gambar 2.14. *Single Column Grid*

(Tondreau, 2009, hlm. 11)

2. *Two Column Grid*

Pada umumnya digunakan dalam pengaturan teks yang banyak atau untuk penyajian informasi yang berbeda pada *column* yang lain. Lebar pada *column* bisa sama atau juga berbeda ukurannya. Proporsi yang ideal pada *column* adalah *column* satu lebih lebar 2 kali dibandingkan *column* lain.

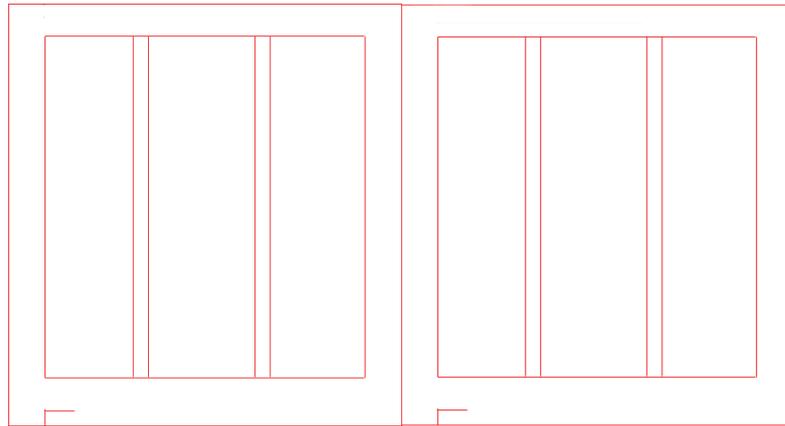


Gambar 2.15. *Two Column Grid*

(Tondreau, 2009, hlm. 11)

3. *Multicolumn Grid*

Penggabungan beberapa *column* dengan ukuran yang berbeda. Pada umumnya digunakan saat *me-layout* majalah dan *website*.

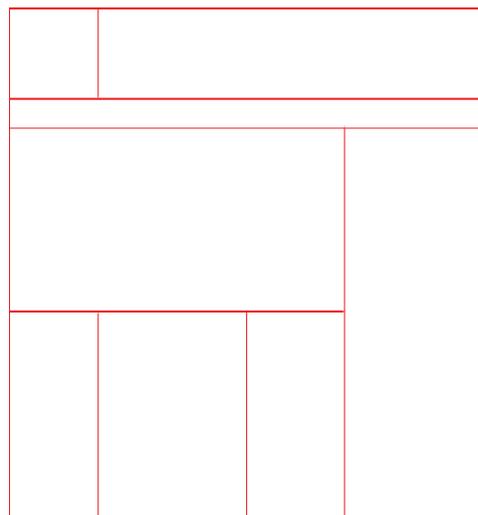


Gambar 2.16. *Multicolumn Grid*

(Tondreau, 2009, hlm. 11)

4. *Hierarchical Grid*

Pembagian halaman ke dalam bentuk beberapa bagian. *Column* horizontal merupakan sebagian besar dari *hierarchical grid*.

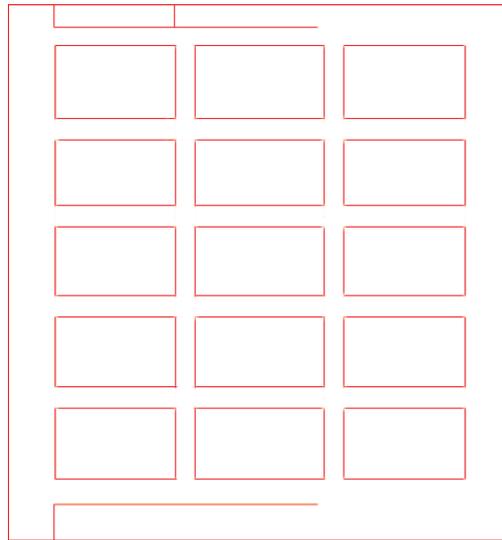


Gambar 2.17. *Hierarchical Grid*

(Tondreau, 2009, hlm. 11)

5. *Modular Grid*

Untuk pengaturan informasi yang kompleks *modular grid* adalah yang paling baik digunakan. Umumnya terdapat dalam koran, table, statistik dan kalender. Penggabungan *column* vertical dan horizontal dalam *modular grid* menggunakan jarak yang kecil.



Gambar 2.18. *Modular Grid*

(Tondreau, 2009, hlm. 11)

2.3.3. Teori Tipografi

Tingkat keberhasilan tipografi yaitu ketika pilihan huruf yang digunakan memengaruhi terbaca atau tidaknya sebuah desain maupun pesan. Nilai keterbacaan (*readability*) dan kenyamanan (*legibility*) merupakan pertimbangan dalam pemilihan tipografi. Sem menarik-menariknya sebuah desain maupun bacaan, bila tipografi yang digunakan buruk atau estetika hurufnya saja yang diperhatikan, maka akan memengaruhi ketertarikan pembaca dan bahkan saat melihatnya, pembaca bisa tidak tertarik untuk membacanya. Sebab, mempermudah pembaca dalam membaca dengan cepat dan jelas adalah tujuan utama dalam tipografi.

Sebagai contoh, apabila ukuran huruf yang digunakan ukurannya terlalu kecil, maka akan mempersulit pembaca untuk melihatnya. Begitupun bila huruf yang digunakan terlalu rapat atau memiliki banyak lekukkan, pembaca yang melihat akan menjadi pusing dan tak berselera (Supriyono, 2010, hlm. 23-24).

Berikut ini merupakan jenis-jenis huruf yang masih digunakan hingga saat ini, yaitu:

1. *Classical Typeface*

Ciri dari huruf ini adalah memiliki sudut kait yang terdapat pada ujungnya dan berbentuk lancip. Huruf ini memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya. Huruf ini menimbulkan kesan suatu organisasi dan intelektualitas, klasik, anggun, lemah gemulai. Contoh hurufnya adalah *Garamond*.

Typography

Gambar 2.19. *Garamond*

(<https://www.adobe.com/products/type/font-designers/>)

2. *Transitional*

Jenis huruf ini memiliki ciri sudut kait yang berbentuk persegi seperti papan dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan kokoh, kuat dan stabil terdapat pada huruf ini. Contoh huruf ini adalah *Baskerville* dan *Century*.

Typography

Gambar 2.20. *Century*

(<https://www.adobe.com/products/type/font-designers/>)

3. Sans Serif

Pengertian Sans Serif adalah tanpa sudut kait, jadi huruf jenis ini tidak memiliki ekor pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Huruf ini menimbulkan kesan modern, kontemporer dan efisien. Contoh huruf ini adalah *Arial*, *Futura Gill Sans* dan *Helvetica*.

Typography

Gambar 2.21. *Arial*

(<https://www.adobe.com/products/type/font-designers/>)

4. Script

Huruf Script merupakan huruf yang menyerupai goresan tangan menggunakan pena, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Huruf ini menimbulkan kesan sifat pribadi dan akrab.

Typography

Gambar 2.22. *Script MT Bold*

(<https://www.adobe.com/products/type/font-designers/>)

5. *Decorative*

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.



Gambar 2.23. *Jokerman*

(<https://www.adobe.com/products/type/font-designers/>)

2.3.4. Warna

Warna adalah elemen desain yang terdapat dalam cahaya. Warna sendiri juga terdiri dari warna yang berasal dari pantulan cahaya (Hashimoto & Clayton, 2009, hlm. 24). Warna merupakan elemen penting dalam desain grafis. Selain itu warna juga merupakan alat yang digunakan untuk menarik perhatian, mengarahkan pembaca serta memberi kesan pada informasi yang ada (Ambrose & Harris, 2005).

Warna dapat membangun sebuah emosi dan psikologis seseorang. Poulin (2011, hlm. 62) mengatakan bahwa dapat mengomunikasikan pesan tanpa penambahan teks maupun gambar. Warna terbagi atas warna primer, warna sekunder dan warna tersier. Warna primer terdiri dari dua jenis warna yaitu warna primer adiktif yang terdiri atas warna cahaya, dan warna primer subtraktif yang terdiri atas warna pantulan cahaya. Sedangkan warna sekunder adalah warna yang

dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Warna tersier merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dengan warna sekunder.

Warna juga dibagi menjadi RGB (*Red, Green Blue*) dan CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key) merupakan warna yang dihasilkan dari pigmen dan berfungsi sebagai warna standar dalam proses *printing* (Krause, 2010, hlm. 8).

2.3.4.1. Hue

Properti pertama dari warna disebut hue. Hue hanya mengacu pada nama warnanya. Merah, oranye, hijau dan ungu adalah warna. Meski kata-kata hue dan warnanya sering digunakan sebagai sinonim. Ada perbedaan antara kedua istilah tersebut. Hue menggambarkan sensasi visual dari berbagai bagian spektrum warna. Namun, satu warna dapat bervariasi untuk menghasilkan banyak warna. (Pentak dan Lauer, *Design Basics*, 2015, hlm.260).

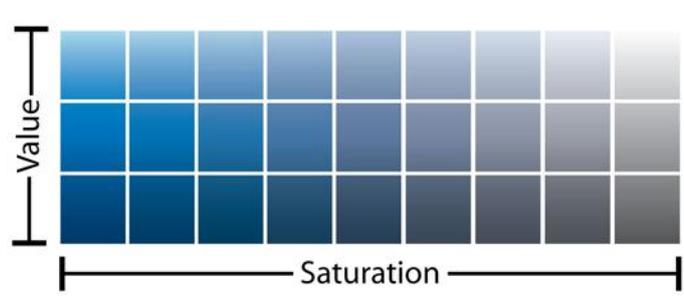


Gambar 2.24. *Color Wheel of Johannes Itten*

(commons.wikimedia.org, 2011)

2.3.4.2. *Value*

Sifat kedua dari warna adalah *value*, yang mengacu pada keterangan atau kegelapan *hue*. Dalam pigmen, menambahkan warna putih dan warna hitam ke warna akan mengubah *value*. Menambahkan warna putih akan membuat warna menjadi lebih terang dan menghasilkan *tint*. Sedangkan, menambahkan warna hitam pada warna menghasilkan *shade* (Pentak dan Lauer, *Design Basics*, 2015, hlm.262).

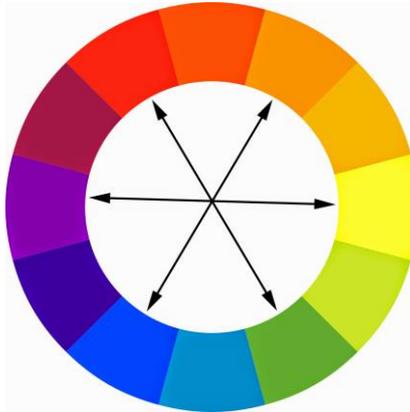


Gambar 2.25. *Color Value*

(www.sitepoint.com, 2011)

2.3.4.3. *Complementary Colors*

Sifat ketiga dari warna adalah complementary color yang mengacu pada saturasi warna. Karena warna memiliki intensitas penuh hanya jika warna tersebut murni dan tidak dicampur, maka hubungan ada hubungan erat antara intensitas dengan value. (Pentak dan Lauer, *Design Basics*, 2015, hlm.264).



Gambar 2.26. *Complementary Colors*

(copicmarkertutorials.com)

2.3.4.4. *Color Emotion*

Color emotion merupakan merupakan perangkat yang paling efektif untuk membangkitkan respon emosional pembaca. Warna menciptakan suasana sesuai apa yang ditanggapi pembaca. (Pentak dan Lauer, *Design Basics*, 2015, hlm.286).

Psikologi warna memiliki membantu mengilustrasikan sebuah pesan dan emosi sebuah obyek:

1. Merah

Merupakan warna yang paling mendeskripsikan kesombongan, menarik perhatian serta energetik. Dalam hal temperatur, merah merupakan warna yang panas. Merah adalah warna yang paling menyenangkan dan membuat seseorang menyadari suatu hal, contohnya berhenti.

2. Jingga

Berdasarkan temperature, jingga adalah warna yang hangat dan dapat dimaknai keceriaan. Jingga juga merupakan warna yang menstimulasi kreatifitas, ambisi dan energetik.

3. Kuning

Merupakan warna yang terang, hangat serta bersemangat. Kuning menggambarkan matahari, emas, inspirasi serta spritualitas. Kuning juga dapat diartikan dengan kegembiraan dan kebaikan. Selain itu, kuning juga bermakna penakut atau pengecut, serta hati-hati.

4. Hijau

Merupakan warna dunia tumbuhan. Hijau memiliki makna kesegaran serta alam. Hijau juga merupakan warna yang berarti kekuatan untuk menyembuhkan, mendinginkan dan menenangkan. Hijau melambangkan pengharapan, kehidupan dan pertumbuhan. Namun, hijau juga merupakan warna yang mengandung makna penyakit.

5. Biru

Berdasarkan temperature, biru merupakan warna yang dingin. Desainer menggunakan warna biru saat menggambarkan kesegaran dan es. Keilahian dan surga juga dilambangkan oleh warna biru.

6. Ungu

Merupakan warna paling eksotis. Kejayaan dan kekayaan dilambangkan dengan warna ungu. Ungu juga merupakan warna yang misterius sehingga warna ungu diartikan juga sebagai warna mistis dan semedi.

7. Putih

Warna yang melambangkan kesucian, kemurnian, kebaikan serta kebenaran. Dalam lukisan religius, putih memberi gambaran kehadiran roh kudus, jubah Tuhan serta malaikat.

8. Hitam

Hitam dapat melambangkan kejahatan dan penipuan. Hitam juga dimaknai sebagai ratapan, kematian dan pemakaman. Hitam juga memberi makna kesepian dan keputusasaan. Warna hitam merupakan warna yang misterius dan warna malam.

2.4. Ilustrasi

Alan Male (2007, hlm. 19) mengatakan bahwa ilustrasi merupakan seni yang bekerja, yang secara visualisasi menyampaikan konteks kepada *audience*. Ilustrasi merupakan gambaran mengenai sesuatu melalui elemen rupa agar lebih menerangkan, menjelaskan atau memperindah teks, yang mengajak para pembaca ikut merasakan langsung melalui mata sendiri.

Sedangkan menurut Lawrence Zeegen (2009, hlm. 6), ilustrasi adalah ilmu yang terletak diantara disiplin ilmu dan desain. Ilustrasi adalah gambar yang mewakili komunikasi langsung secara visual. Selain sebagai gambar yang mengomunikasikan pesan, ilustrasi bertujuan untuk mencapai misi dan ciri khas pembuat ilustrasi tersebut. Fungsi utama dari ilustrasi adalah memperjelas suatu makna dari teks atau memberi gambaran visual dari hal yang abstrak.

Dunia dapat dirasakan dengan kehadiran ilustrasi yang merekam, mengomunikasikan serta menggambarkan kehidupan. Ilustrasi memberi

penggambaran kepada khayalak serta menginprovisasikannya, sehingga memperoleh makna yang ditampilkan dan memperlihatkan sisi imajinasi dari subyek tersebut, baik secara fiksi maupun non-fiksi (Lawrence Zeegen 2009, hlm. 6).

Supriyono menegaskan dalam bukunya (2010, hlm. 51), bahwa ilustrasi merupakan gambar atau foto yang dapat menjelaskan suatu teks sekaligus menghasilkan daya tarik.

Sebagian besar desainer lebih memilih menggunakan ilustrasi daripada menggunakan fotografi. Salah satu faktornya adalah ilustrasi dapat

2.4.1. Tujuan Ilustrasi

Putra dan Lakoro (2012, hlm. 2) menjelaskan tujuan ilustrasi adalah menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi atau informasi. Selain itu berikut tujuan ilustrasi secara umum :

- a. Untuk memperjelas informasi atau pesan yang telah disampaikan
- b. Untuk membuat bahan ajar menjadi lebih menarik melalui adanya variasi dari ilustrasi
- c. Ilustrasi mempermudah ingatan pembaca mengenai konsep serta gagasan yang disampaikan

2.4.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012, hlm. 2) fungsi ilustrasi secara umum adalah :

- a. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi berfungsi untuk menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif yang menggunakan kalimat panjang. Sesuatu dapat lebih cepat dan mudah untuk dipahami dengan adanya ilustrasi yang melukiskannya. Wujud serta rupa suatu benda dapat ditunjukkan secara konkrit melalui ilustrasi.

b. Fungsi Ekspresif

Memperlihatkan serta menyatakan suatu gagasan, perasaan, maksud, situasi maupun konsep yang abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami. Ilustrasi dapat memperlihatkan suasana dan mimik seseorang.

c. Fungsi Analisa

Menunjukkan rincian bagian demi bagian suatu benda, proses atau sistem secara detil, sehingga lebih mudah dipahami. Ilustrasi dapat memperlihatkan tahapan-tahapan secara lebih jelas dibandingkan dengan narasi.

d. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi berfungsi untuk membuat daftar, tabel, grafik, foto, gambar, sketsa serta simbol.

2.4.3. Jenis-jenis Ilustrasi

Adapun beberapa jenis ilustrasi menurut Putra dan Lakoro (2012, hlm. 3), yaitu :

a. Naturalis

Ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna sama dengan kenyataan pada alam, tanpa penambahan atau pengurangan. Gaya ini mengikuti bentuk anatomi serta postur tubuh yang semirip-miripnya dengan manusia, hewan, tumbuhan dan sebagainya.

c. Kartun

Gambar yang memiliki bentuk lucu atau memiliki ciri khas. Kartun adalah sebuah ilustrasi berupa tokoh manusia atau hewan yang memiliki unsur humor, simbolik dan lelucon.



Gambar 2.29. Gambar Kartun

(<http://www.graphicmania.net/amazing-collection-of-cartoon-illustration/>)

d. Karikatur

Gambar kritikan atau sindiran yang penggambarannya terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Karikatur umumnya menggambarkan subyek terkenal dan memberi kesan lelucon, sindiran atau kritikan.



Gambar 2.30. Gambar Karikatur

(giveacaricature.com)

e. Semi realis

Gaya ilustrasi ini merupakan penggabungan dari gaya realis dengan gaya kartun. Contoh ilustrasi ini adalah marvel semirealis.

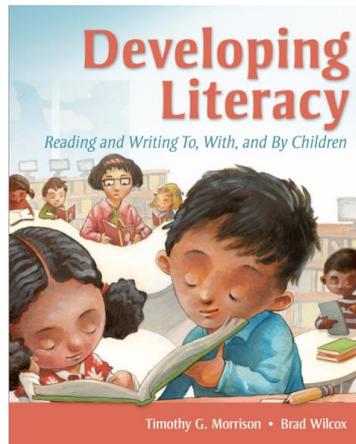


Gambar 2.31. Gambar Karikatur

(https://en.wikipedia.org/wiki/Marvel_Universe)

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Berfungsi menerangkan teks atau peristiwa, baik yang berupa ilmiah atau berupa gambar bagian.



Gambar 2.32. Ilustrasi Buku Pelajaran

(<http://portfolios.scad.edu/gallery/29914865/Educational-Book-Covers>Aplikasi Ilustrasi)

2.4.3.1. Media dalam Ilustrasi

Sebuah media atau alat menggambar dibutuhkan dalam membuat sebuah ilustrasi. Terdapat media atau alat menggambar yang beragam dan disesuaikan dengan kebutuhannya. Tappenden (2004, hlm. 14-19) mengklasifikasi media-media yang umum dipakai ke dalam beberapa jenis:

1. Pensil

a. *Lead or Graphite pencils*

Pensil yang terbagi menjadi dua jenis yaitu H dan B. Pensil 10H merupakan jenis pensil yang paling keras, sedangkan pensil 10B merupakan jenis pensil yang paling lunak.

b. *Mechanical pencil*

Pensil yang berisi timah hitam dengan ukuran diameter kurang dari 1mm. Jika habis, isinya dapat diganti.

c. *Coloured pencils*

Pensil ini tersedia hingga 72 warna. Terdapat juga pensil warna lunak, yang dapat berubah goresannya jika diberi air.

d. *Chinagraph pencils*

Pensil dengan ujung yang lembut serta dilapisi lilin. Baik digunakan pada permukaan licin.

2. *Pen*

a. *Nib pens*

Pena yang sensitif pada tekanan yang berasal dari tangan dan dapat menghasilkan goresan yang lebih berkarater.

b. *Fountain pen*

Pena yang ujungnya dari besi serta dapat dilepas pasang. Umumnya digunakan untuk menulis namun dapat pula digunakan untuk menggambar.

c. *Ballpoint pen*

Goresan yang dihasilkan bersifat konstan dan tebal. Memiliki tinta yang permanen.

2.5. Perancangan Karakter

Salisbury (2004, hlm. 74) menjelaskan bahwa buku cerita cocok untuk anak usia 5 tahun keatas. Peningkatan dan pengembangan imajinasi anak terhadap suatu cerita sangat dipengaruhi oleh teks dan gambar yang saling berkaitan. Figur anak-anak dan figur dewasa berbeda, baik postur tubuh, berinteraksi, kebiasaan dan gestur. Terdapat 4 proporsi tubuh manusia berdasarkan tahapan usia, yaitu:

1. Bayi

Seluruh anggota tubuh terlihat gemuk, pendek dan kecil. Bagian terlihat kepala lebih besar dan berat.

2. Usia 3-4

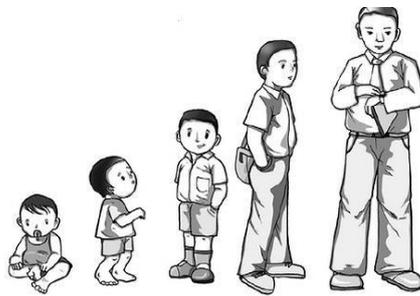
Kaki dan tangan memiliki ukuran yang mulai memanjang, namun ukuran kepala terlihat sedikit besar, tetapi tidak terlihat berat lagi.

3. Usia 7-8

Ukuran tubuh semakin terlihat dewasa, dengan tangan dan yang semakin panjang. Ukuran kepala masih sedikit besar.

4. Dewasa

Ukuran kepala sudah proporsional dengan ukuran badan dan anggota tubuh lainnya.



Gambar 2.33. Ilustrasi Proporsi Tubuh Manusia

(<https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-pertumbuhan-dan-perkembanganmanusia/13147>, 2017)

Penampilan tokoh akan memberi pengaruh terhadap perkembangan karakteristik dari karakter itu sendiri Menurut Krawczyk & Novak (2006, hlm. 128). Karakteristik yang berupa fisiologis juga membantu pembangunan latar belakang karakter. Bentuk rupa karakter turut berkontribusi pada tingkah laku karakter.

Sebagai contoh, pria yang bertubuh pendek selalu diejek seperti anak kecil. Tetapi, pria tersebut justru terdorong untuk mencapai kesuksesan, memiliki istri yang sempurna dan datang ke acara reuni sekolah sebagai pemenang. Begitu juga yang terjadi pada Napoleon Bonaparte. Ia merupakan pria yang bertubuh pendek. Untuk mengubah kekurangannya, ia memutuskan untuk mengambil alih Eropa.

Menurut Krawczyk & Novak (2006, hlm. 130) terdapat 3 bagian yang terdapat dalam merancang karakter, antara lain:

1. Fisiologi

Untuk menentukan sikap dan perilaku tokoh., terdapat suatu hal yang perlu diperhatikan, yaitu fisik, seperti penampilan kesehariannya, tinggi badan, berat badan, jenis kelamin, serta warna mata, rambut dan kulit.

2. Sosiologi

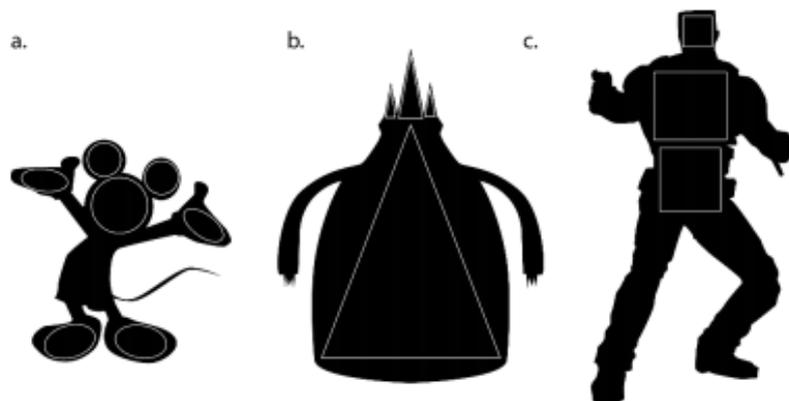
Dalam merancang karakter, tempat tinggal, status pendidikan keluarga, status ekonomi dan kehidupan karakter perlu diketahui terlebih dulu. Apakah karakter itu ekstrovert atau introvert.

3. Psikografis

Sifat dan kebiasaan karakter, baik di dalam atau di luar rumah. Apakah karakter tersebut temperamen, mudah bergaul, bagaimana ia bereaksi pada suatu keadaan dan lain sebagainya.

2.5.1. Bentuk Geometris Pada Karakter

Bentuk-bentuk, berkontribusi dalam sebagian besar dari keseluruhan karakter. Hal ini penting untuk memahami simbolisme yang mendasar. Misalnya, lingkaran merupakan bentuk yang dianggap ramah serta tidak mengancam, karena tidak terdapat tepi yang tajam pada bentuk ini. Lingkaran juga melambangkan persatuan. Kemudian kotak dianggap sebagai bentuk yang stabil serta padat. Kotak mempunyai sisi lebar yang simetris, sehingga sulit untuk didorong. Oleh karena itu, kotak memberi kesan keamanan, kepercayaan dan ketertiban. Lalu segitiga merupakan bentuk yang tajam dan aktif, serta dapat dengan mudah menjadi tidak stabil. Segitiga biasanya dikaitkan dengan aksi agresi dan energy (Tillman, 2011, hlm. 68).



Gambar 2.34. Keterkaitan Siluet dengan Bentuk

(Nieminen 2017)

Faktanya, manusia hampir secara otomatis memberi kesan pertama terhadap bentuk yang sederhana, yang dapat dieksploitasi dalam desain karakter. Teknik penggunaan bentuk geometrik dasar pada karakter juga memberikan

manfaat bagi desainer, yaitu membantu desainer untuk tetap konsisten secara visual.

Dilansir dari artikel yang berjudul Phineas Flynn, dalam situs Wikipedia.org, Dan povenmire, seorang ilustrator desain karakter film '*Phineas and Ferb*', mengatakan bahwa tujuannya saat menggambar karakter adalah untuk membuatnya cukup sederhana sehingga anak-anak yang melihatnya akan tertarik. Povenmire menggunakan lengan yang tipis serta kurus pada setiap karakter sebagai alasan untuk menambah keceriaan.