



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. Perancangan

2.1.1. Desain

Landa (2018, hlm. 2), mengatakan bahwa desain grafis merupakan suatu bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan ke pembaca. Representasi visual dari ide tersebut bergantung dari pengaturan, kreasi, dan pemilihan masing-masing elemen visual yang diciptakan desainer. Desain grafis dapat memberikan solusi atas permasalahan, bahkan dapat mengatur perilaku seseorang. Contoh, seseorang membeli suatu produk karena desain kemasannya yang menarik, atau seseorang melakukan donasi karena melihat desain iklan kampanye yang menggugah hati orang tersebut.

2.1.2. Elemen Desain

Menurut Landa (2011, hlm. 16-23), elemen utama dari desain dua dimensi adalah titik, garis, bidang, *figure/ ground*, tekstur, dan warna. Elemen tersebut digunakan untuk membangun sebuah gambar, pola, teks, diagram, animasi, dan hubungan desain sehingga dapat mengkomunikasikan secara visual konsep dari desain.

1. Titik

Titik merupakan sebuah satuan terkecil dari garis dan biasanya dikenal sebagai sebuah lingkaran yang sangat kecil. Tetapi pada gambar berbasis layar, sebuah

titik adalah satu piksel dari cahaya yang berbentuk persegi, bukan sebuah lingkaran.

2. Garis

Titik yang diperpanjang, dimana merupakan jalur gerak dari titik, dan merupakan sebuah tanda yang digambar diatas permukaan adalah arti dari garis. Cara perancang menggambar sebuah garis mampu menunjukkan kualitas tertentu, seperti garis yang tebal atau tipis, garis yang bengkok atau lurus. Garis mampu membentuk sebuah bidang, bentuk, sisi, batas, dan area dalam sebuah komposisi desain. Gaya linear merupakan garis sebagai elemen utama dalam menyatukan sebuah posisi atau bentuk, maupun menyatukan ilustrasi dalam sebuah desain.

3. Bidang

Bidang, atau bentuk merupakan gambaran utama dan yang paling umum dari sesuatu. Sebuah bentuk merupakan area yang tertutup dan tersusun pada bidang dua dimensi yang dibuat dari garis, atau terisi dengan warna, nada, atau tekstur. Karena bentuk merupakan objek dua dimensi, maka hanya dapat bisa diukur dari panjang dan lebarnya. Tiga bentuk yang paling dasar dari suatu bidang adalah persegi, segitiga, dan lingkaran.

4. *Figure/ Ground.*

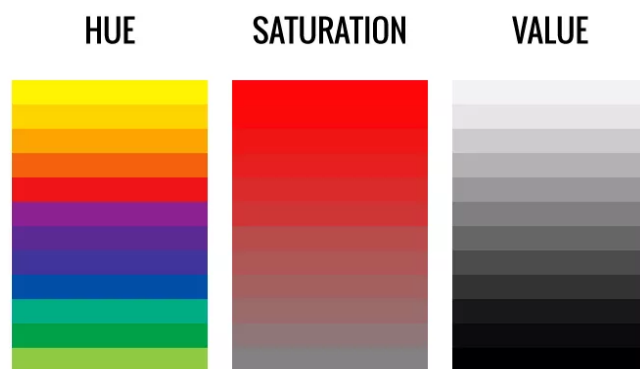
Figure/ ground dapat disebut dengan ruang positif atau negatif, merupakan prinsip dasar dari persepsi visual yang mampu memisahkan objek dan latar belakang. Bentuk dari ruang positif dapat langsung terdefinisi oleh mata kita

sebagai sebuah bentuk. Sedangkan untuk ruang negatif, mata kita mendefinisikan hal tersebut sebagai sebuah latar belakang dari bentuk ruang positif tersebut.

5. Warna

Warna adalah salah satu elemen terpenting dalam sebuah desain. Warna merupakan hasil dari energi cahaya, tanpa cahaya, kita tidak dapat melihat warna. Ketika cahaya mengenai objek, sebagian dari cahaya diserap oleh objek, dan sisa cahaya yang tidak terserap dipantulkan ke mata menjadi warna yang dapat kita lihat saat ini (Landa, 2011, hlm. 19).

2.1.2.1. Warna *Nomenclature*



Gambar 2.1. Warna *Nomenclature*
(Pinterest, 2019)

Warna *Nomenclature* memiliki tiga kategori sebagai berikut:

1. *Hue*

Hue merupakan suatu nama dari warna, seperti merah, kuning, biru, hijau, dan lain-lain.

2. *Value*

Value merupakan tingkat gelap terang dari warna, seperti merah tua, kuning muda.

3. *Saturation*

Saturasi adalah tingkat kepekatan dari warna. Saturasi juga dapat disebut sebagai kroma dan intensitas warna.

2.1.2.1. **Warna Primer**



Gambar 2.2. Warna Primer
(Landa, 2011)

Warna RGB (*Red, Green, Blue*) merupakan tiga warna primer yang terlihat melalui cahaya layar. Warna primer dapat disebut *additive colours*, karena ketika ketiga warna RGB ini ditambahkan satu sama lain, akan menghasilkan cahaya putih. Ketiga warna tersebut dapat menghasilkan warna baru lainnya seperti berikut:

Blue + Green = Cyan

Blue + Red = Magenta

Red + Green = Yellow

Hitam (*Key*) biasa ditambahkan untuk meningkatkan kontras. Keempat warna tersebut menjadi warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*) sebagai acuan warna untuk mencetak.

6. Tekstur

Kualitas dari sebuah permukaan atau simulasi representasi dari kualitas sebuah permukaan disebut dengan tekstur. Tekstur dapat disentuh secara fisik oleh jari-jari kita dan kita dapat merasakannya melalui indera peraba. Beberapa teknik percetakan seperti *embossing* dan *debossing*, *stamping*, ukiran, dan *letterpress* dapat menghasilkan sebuah tekstur pada permukaan.

2.1.3. Prinsip Desain

Untuk memberikan gambaran ide dan konten (gambar dan teks), desainer menggunakan elemen dan prinsip desain. Bentuk dari prinsip ini bisa dalam bentuk digital, fisik, atau virtual (Landa, 2011, hlm. 24-33).

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan prinsip desain yang intuitif. Keseimbangan adalah stabilitas yang dibuat oleh penyebaran elemen visual yang rata pada setiap sisinya. Jika sebuah desain seimbang, maka penyampaian informasi kepada pembaca menjadi lebih efektif. Sebaliknya bila desain tidak seimbang, maka akan terjadi penyampaian pesan yang kurang efektif, yaitu dapat terjadi salah pemahaman. Seluruh elemen visual seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan lainnya berkontribusi pada seimbang atau tidaknya desain tersebut.

2. Tekanan (*Emphasis*)

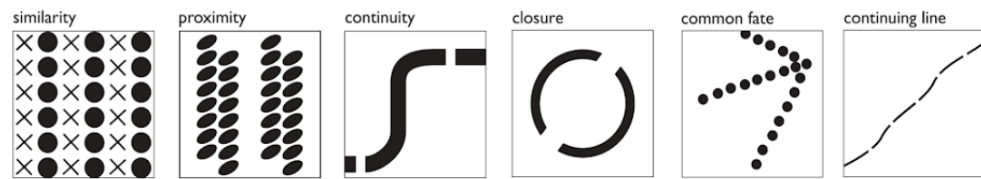
Tekanan merupakan pengaturan tata letak elemen desain, sehingga dapat membuat suatu elemen lebih dominan daripada yang lainnya. Dengan adanya tekanan, perancang dapat menuntun pembaca untuk melihat elemen grafis manakah yang dilihat terlebih dahulu. Dalam merancang desain, seluruh elemen tidak boleh memiliki tekanan yang sama, bila demikian, desain akan menjadi kacau karena pembaca akan kebingungan akan informasi mana yang harus diterima terlebih dahulu.

3. Irama (*Rythm*)

Irama merupakan prinsip desain dimana terjadi pengulangan atau pola pada elemen desain yang membantu menciptakan keseimbangan. Dengan adanya irama, maka pembaca dapat mengikuti aliran informasi visual yang tertera dalam suatu media informasi seperti buku, majalah, dan *website*. Pengulangan dan variasi menjadi kunci penting dalam membangun sebuah irama yang baik.

4. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip desain dari kesatuan berdasar pada hukum Gestalt, yang berarti “bentuk” dalam Bahasa Jerman. Melalui Gestalt, didapatkan hukum yang mengatur pemikiran visual yang mempengaruhi bagaimana membangun suatu kesatuan dalam sebuah komposisi dengan cara mengelompokkan dan mempersepsikan unit-unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna.



Gambar 2.3. Hukum Gestalt
(Robin Landa, 2011)

Hukum Gestalt tersebut berupa:

a. *Similarity*

Memiliki unsur elemen yang berbagi karakteristik yang sama.

b. *Proximity*

Elemen yang saling berdekatan.

c. *Continuity*

Elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya yang terkait.

d. *Closure*

Menghubungkan unsur individu untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.

2.1.4. Psikologi Warna

Menurut Stone (2008, hlm. 24), setiap warna memiliki artinya masing-masing. Mata dan otak manusia terhubung sehingga dapat merasakan warna secara fisik, mental, dan juga secara emosional. Dengan mempelajari warna pada desain, maka desain akan menjadi lebih berkesinambungan dengan nilai yang ingin ditunjukkan kepada konsumen. Berikut merupakan arti dari beberapa warna yang dijelaskan secara psikologis (hlm. 26-30):

1. Merah

Warna merah terasosiasi dengan api, darah, dan seksualitas. Warna ini memiliki arti positif yaitu energi, gairah, cinta, kekuatan, dan antusiasme. Sedangkan warna merah memiliki arti negatif yaitu amarah, kekerasan, peperangan, dan perilaku agresif. Warna merah merupakan warna yang paling dominan secara visual, dan dapat menstimulasi detak jantung.

2. Kuning

Warna kuning terasosiasi dengan sinar matahari. Secara positif warna ini memiliki arti yaitu kepintaran, kebijaksanaan, dan kebahagiaan. Secara negatif, warna ini memiliki arti yaitu peringatan, kecemburuan, dan kebohongan. Warna ini adalah warna pertama yang dilihat oleh mata, dan bahkan lebih terang dari warna putih.

3. Biru

Biru sering diasosiasikan dengan laut dan langit. Warna biru memiliki arti pengetahuan, kesejukan, maskulinitas, kesetiaan, dan kedamaian. Tetapi, warna ini juga dapat menunjukkan rasa depresi, dingin, rasa apatis. Warna ini juga menghambat nafsu makan karena makanan berwarna biru sangat jarang ada.

4. Hijau

Hijau adalah warna yang sering dihubungkan dengan tumbuhan, alam, dan lingkungan. Secara positif, warna ini menunjukkan kekayaan, pertumbuhan, fertilitas, penyembuhan, kesuksesan, dan harmoni. Secara negatif, warna ini

memiliki arti iri hati, racun, korosi, dan rasa mual. Warna hijau juga merupakan warna yang paling mudah dilihat oleh mata.

5. Ungu

Warna ungu secara psikologis dapat menunjukkan nuansa dari kemewahan, imajinasi, inspirasi, dan juga kemakmuran. Namun, warna ini juga dapat memiliki arti negatif yaitu kemarahan, keegoisan, kekejaman, mistis, dan rasa berlebihan. Warna ini berhubungan dekat dengan kegaiban dan sering diasosiasikan dengan spiritualitas dan juga kekuasaan.

6. Oranye

Kreatifitas, keunikan, energi, kesehatan, keceriaan, dan rasa semangat merupakan arti positif dari warna oranye. Sedangkan rasa kesepian serta kebisingan merupakan arti negatif dari warna ini. Warna oranye merupakan warna yang dapat menambah nafsu makan.

7. Hitam

Hitam adalah warna yang seringkali diasosiasikan dengan kegelapan dan kematian. Warna ini memiliki arti positif yaitu keanggunan, formalitas, misteri, kekuatan, dan martabat. Sedangkan arti negatif adalah ketakutan, kejahatan, kerahasiaan, dan kehampaan. Dalam terapi warna, hitam dapat meningkatkan rasa percaya diri dan kekuatan.

8. Putih

Warna putih adalah warna yang seringkali dikaitkan dengan cahaya dan kemurnian. Warna ini dapat menunjukkan rasa kebersihan, kepolosan, kelembutan, kesederhanaan, kesucian, dan juga kesempurnaan. Namun secara negatif, warna ini juga dapat menunjukkan sisi kerapuhan dan keterpencilan.

9. Abu-abu

Warna ini secara psikologis memiliki banyak arti, seperti contoh melambangkan kenetralan, dan secara positif menunjukkan keseimbangan, keamanan, klasik, dan kedewasaan. Warna ini secara negatif berarti kurangnya komitmen, kemurungan, kebosanan, cuaca buruk, dan kesedihan. Warna ini jarang menunjukkan emosi yang kuat.

2.1.5. Tipografi

Menurut Whitbread (2001, hlm. 165), dalam bukunya *The Design Manual*, tipografi adalah unsur yang penting dalam sebuah desain, karena tipografi berhubungan erat dengan teks yang akan menyampaikan informasi secara tertulis kepada pembaca. Tipografi harus sesuai dengan elemen disekelilingnya, baik ilustrasi, subjek, maupun pesan yang tertera.

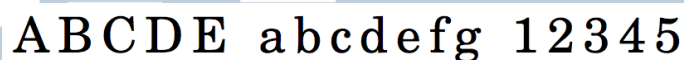


Gambar 2.4. Anatomi Huruf
(Whitbread, 2001)

2.1.5.1. Jenis Tipografi

Tipografi memiliki 5 kategori utama, dimana setiap kategori memiliki kegunaannya masing-masing (Whitbread, 2001, hlm. 169-182). Kategori tipografi tersebut adalah:

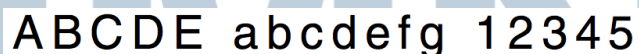
1. *Serif Type*



Gambar 2.5. *Serif Type*
(Whitbread, 2001)

Tipe tipografi serif ini memiliki garis yang menyerupai 'kaki kecil' pada setiap ujungnya. Tipe tipografi serif ini paling cocok dan paling sering digunakan pada teks majalah, buku, koran, karena mudah untuk dibaca pada teks yang panjang. Terdapat 3 tipe tipografi serif yaitu *Bracketed Serif*, *Modern Serif*, dan juga *Slab Serif*.

2. *Sans Serif Type*

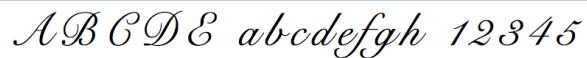


Gambar 2.6. *Sans Serif Type*
(Whitbread, 2001)

Sans serif berasal dari bahasa Perancis yang artinya 'tanpa serif', maka huruf ini tidak memiliki "kaki kecil" seperti halnya serif. Meskipun jenis tipografi ini keterbacaannya lebih sulit dibaca daripada tipe serif, sans serif memiliki bentuk yang paling mudah dikenali, karena mudah dikenali. Maka dari itu, saat kita pertama kali belajar membaca, kita

diajarkan dengan tipografi serif yang merupakan bentuk yang paling mendasar.

3. *Script Type*

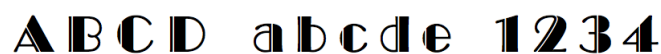


A B C D E a b c d e f g h 1 2 3 4 5

Gambar 2.7. *Script Type*
(Whitbread, 2001)

Tipografi *script* menyerupai kaligrafi atau tulisan tangan yang luwes, dan seringkali hurufnya terhubung satu sama lain. Tipe tipografi ini memiliki keterbacaan yang cukup sulit dikarenakan oleh kompleksitas garis huruf.

4. *Display Type*

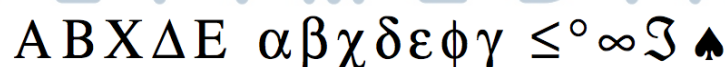


A B C D a b c d e 1 2 3 4

Gambar 2.8. *Display Type*
(Whitbread, 2001)

Tipe tipografi ini pada umumnya tidak memiliki set *family* yang lengkap, pada umumnya hanya memiliki 1 set saja atau memiliki sebagian. Seperti huruf besar, angka, dan atau tanda baca, maupun keluarga font *italic* atau *bold* karena tipe ini hanya digunakan untuk memperindah sebuah teks.

5. *Symbol Type*



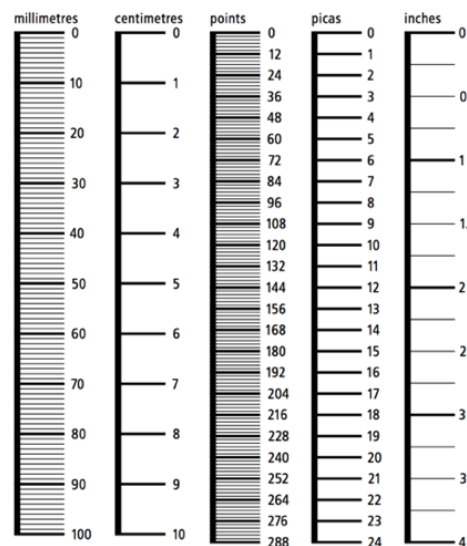
A B X Δ E α β χ δ ε φ γ ≤ ° ∞ ℑ ♠

Gambar 2.9. *Symbol Type*
(Whitbread, 2001)

Tipe simbol ini tidak dapat terbaca, namun memiliki fungsi khusus antara lain untuk menulis rumus matematika, membuat batasan, mendekorasi tampilan judul, dan untuk membuat seni tipografi yang membutuhkan elemen tulisan tambahan.

2.1.5.1. Ukuran Tipografi

Menurut Whitbread (2001, hlm. 183), pada pengukuran tulisan pada umumnya digunakan satuan *points* (pt) yang diukur dari bagian atas *ascender* ke bawah *descender*. Beberapa tipe memiliki perbedaan pada ukuran tinggi *ascender* dan *cap height*. Pada umumnya seseorang dengan kemampuan baca normal dapat membaca tulisan dengan ukuran 9 hingga 12 pt dengan nyaman. Tetapi untuk orang yang sudah tua atau untuk buku anak-anak, ukuran yang tepat adalah 14 pt atau lebih besar.



Gambar 2.10. Ukuran Tipografi
(Whitbread, 2001)

2.1.6. Tipografi untuk Anak-Anak

Menurut Clair, dalam Rustan (2011, hlm. 101), Tipografi yang ditujukan untuk *target audience* pembaca anak-anak memiliki persyaratan yang spesifik.



Gambar 2.11. Tipografi untuk Anak
(Rustan, 2011)

Persyaratan tersebut merupakan *bodytext* dan jarak antar huruf, kata, dan baris yang relatif berukuran besar. Hal ini dikarenakan anak-anak belum lancar dalam membaca, maka dari itu anak membutuhkan huruf yang *legible*, dengan syarat sebagai berikut:

1. Ukuran huruf 12 hingga 14 *point*.
2. Harus terdapat perbedaan yang jelas antara huruf besar dan huruf kecil.
3. *Weight* dari font tidak boleh terlalu tipis.

Pada gambar diatas, merupakan contoh huruf dengan *family* Sassoon yang telah terbukti cocok untuk anak-anak yang kesulitan dalam membaca, yaitu anak yang menderita *dyslexia*. Gaya huruf ini cocok karena memiliki *ascender* dan *descender* yang panjang, sehingga anak dapat mengenali karakter ini dengan mudah.

2.1.7. Fotografi

Menurut Ensenberger (2011, hlm. 17), fotografi adalah sebuah bahasa universal yang mampu mengkomunikasikan informasi kepada hadirin dengan jumlah besar. Dengan fotografi, seseorang mampu untuk mengekspresikan diri dengan cara menangkap momen dalam dunia kita atau menciptakan realita alternatif diri kita sendiri.

Ensenberger (2011, hlm. 193-240) mengatakan bahwa, dalam ilmu fotografi, terdapat empat prinsip utama komposisi yang perlu diperhatikan sebagai dasar pengambilan gambar yang baik, yaitu:

1. *Rule of Thirds*



Gambar 2.12. *Rule of Thirds* 1
(Ensenberger, 2011)

Rule of Thirds merupakan salah satu prinsip tertua dan yang paling mendasar. Teori ini mengajarkan untuk menyusun elemen agar seimbang dan sesuai proporsi. Hal ini dapat dicapai dengan membagi rasio pada *viewfinder* kamera menjadi 3x3 bagian horizontal dan vertikal yang besarnya sama. *Grid* ini berguna untuk mengatur komponen pada layar. Pemotret harus menggunakan garis vertikal untuk menempatkan bagian subjek utama dan objek lain di bagian yang berlawanan.

Dengan adanya penyelarasan ini, tercipta keseimbangan asimetris, sehingga ruang bingkai *grid* dapat dipergunakan semaksimal mungkin (hlm. 197).

2. *Rule of Space*



Gambar 2.13. *Rule of Space*
(Ensenberger, 2011)

Aturan komposisi ini biasanya digunakan untuk objek yang hidup atau bergerak. Prinsip utama dari komposisi ini adalah memberi ruang terbuka untuk menyediakan arah gerak subjek. Sebagai contoh dalam gambar 2.10., pemotret memberikan ruang lebih banyak pada bagian kanan agar mata kita mampu memahami arah gerak dari pacuan kuda tersebut, sehingga seakan-akan bergerak ke arah kanan (hlm. 217).

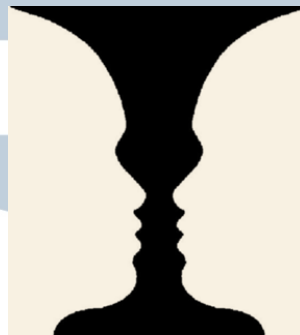
3. *Rule of Odds*



Gambar 2.14. *Rule of Odds*
(Ensenberger, 2011)

Seperti namanya, *Rule of Odds* menyatakan bahwa subjek yang berjumlah ganjil lebih nyaman dilihat oleh mata, dan lebih menarik secara estetika. Banyak aspek dalam seni seperti lukisan, desain grafis, dan seni lainnya seperti tari menggunakan aturan ganjil ini sebagai aturan dasar. Pengulangan tiga objek atau objek yang ganjil seperti segitiga lebih ideal daripada bentuk geometris lainnya karena aliran mata segitiga lebih alami. Seperti halnya dengan *Rule of Thirds*, asimetri memberikan *flow* yang lebih natural dan tidak dibuat-buat (hlm. 222).

4. *Gestalt Theory*



Gambar 2.15. *Gestalt Theory*
(Ensenberger, 2011)

Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang berarti "bentuk". Teori *Gestalt* merupakan prinsip dimana terdapat ruang terbuka yang menuntun arah mata subjek ke ruang yang lebih dominan. Seperti contoh pada gambar 2.14. diatas, mata anda melihat ada dua wajah yang saling berhadapan, tetapi pada bagian tengah, yaitu latar belakang wajah, membentuk bentuk sebuah vas. Hal ini dikarenakan oleh warna putih pada gambar yang terlihat lebih menonjol, dan warna hitam yang gelap membuat ilusi pada mata seakan berada di bagian belakang objek warna putih (hlm. 228).

2.2. Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan bentuk tertua dari sebuah dokumentasi. Buku dapat menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang ada di dunia (hlm. 6). Secara fisik, buku adalah sebuah wadah yang dapat dibawa kemana saja, terdiri dari serangkaian halaman yang tercetak dan digabungkan, yang dapat menyimpan, mengumumkan, menguraikan, dan mengirimkan pengetahuan kepada pembaca melampaui waktu dan ruang (hlm. 9).

2.2.1. Bagian Buku

Menurut Suwarno (2011, hlm. 77), buku dibagi menjadi empat bagian utama secara umum:

1. Cover

Cover atau yang disebut dengan sampul buku, merupakan bagian buku paling luar yang berfungsi untuk menyajikan judul buku, nama penulis, penerbit, dan juga gambar visual sebagai daya tarik pembaca.

2. Halaman *Preliminaries*

Halaman *preliminaries* merupakan halaman yang bertempat setelah cover dan sebelum isi buku. Halaman *preliminaries* dapat terdiri dari:

a. Halaman judul

Berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, dan penerbit.

b. Halaman kosong

Digunakan untuk menuliskan undang-undang hak cipta.

c. Catatan hak cipta (*copyright*)

Berisi judul buku, nama penulis/ pengarang/ penjerjemah, pemilik hak cipta, dan tim publikasi.

d. Halaman tambahan

Berisi prakata, pesan, atau kata pengantar dari penulis.

e. Daftar isi

Berisikan daftar judul dan subjudul dari bagian isi buku.

3. Bagian Isi

Terdiri dari bab dan sub-bab yang membedakan topik dan membahas mengenai informasi dari inti buku tersebut. Bagian utama yang menyusun isi buku adalah:

a. Pendahuluan

Merupakan bagian awal sebelum pembaca membaca inti buku, menjadi sebuah latar belakang dari konten yang akan dibaca.

b. Judul Bab

Tiap bab membahas tentang topik tertentu.

c. Judul Lelar

Ditempatkan diatas atau dibawah teks berisi judul buku atau judul bab, atau nama penulis.

4. Bagian *Postliminary*

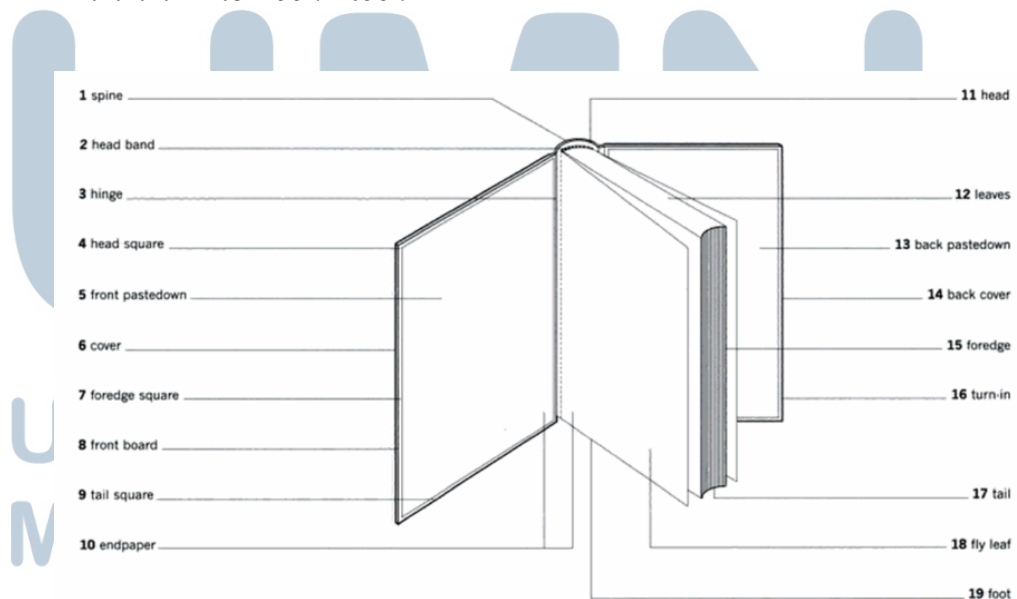
Bagian akhir untuk menutup isi buku, terletak diantara bagian isi dan bagian belakang dari buku yang terdiri atas:

- a. Catatan Penutup: berisi kesimpulan atau ringkasan dari isi buku.
- b. Istilah
- c. Lampiran
- d. Indeks
- e. Daftar Pustaka
- f. Biografi Penulis

2.2.2. Struktur Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 20), komponen buku dibagi menjadi 3 bagian utama yaitu *The Book Block*, *The Page*, *The Grid*.

2.2.2.1. *The Book Block*



Gambar 2.16. Komponen Buku *The Book Block*
(Andrew Haslam, 2006)

The book block merupakan struktur anatomi buku yang dibagi menjadi sembilan belas bagian seperti berikut:

1. *Spine*

Bagian penutup buku yang menutupi batas tepi dari buku.

2. *Head band*

Benang yang diikat pada bagian jilid buku.

3. *Hinge*

Lipatan pada *endpaper* yang ada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Pelindung kecil yang berada pada bagian atas buku.

5. *Front Pastedown*

Lapisan *endpaper* yang melindungi bagian dalam dari sampul buku.

6. *Cover*

Kertas atau papan tebal yang berada pada bagian paling luar dari buku.

7. *Foreedge Square*

Lapisan pelindung pada bagian depan buku.

8. *Front Board*

Papan sampul pada bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Pelindung yang berada pada bagian bawah buku.

10. *Endpaper*

Lapisan kertas tebal yang berfungsi untuk menutupi bagian sampul papan sebagai penahan punggung buku.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Kertas dua sisi, halaman yang saling mengikat.

13. *Back Pastedown*

Lapisan kertas pada bagian dalam papan belakang buku.

14. *Back Cover*

Sampul belakang buku.

15. *Foreedge*

Sisi depan sebuah buku.

16. *Turn-in*

Bagian tepi kertas atau kain yang dilipar dari luar ke bagian dalam sampul buku.

17. *Tail*

Bagian bawah buku.

18. *Fly leaf*

Halaman balik *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman buku.

2.2.2.2. *The Page*

Menurut Haslam (2006), bagian halaman pada buku dibagi menjadi sebelas bagian dasar sebagai berikut:

1. *Portrait*

Format halaman dimana tinggi kertas lebih besar daripada lebar halaman.

2. *Landscape*

Format halaman dimana lebar kertas lebih besar daripada tinggi halaman.

3. *Page height and width*

Ukuran dari halaman.

4. *Verso*

Bagian kiri dari halaman buku yang biasanya diidentifikasi sebagai nomor halaman genap.

5. *Single page*

Halaman tunggal yang terikat di sebelah kiri.

6. *Double page spread*

Dua halaman yang berdekatan, yang diartikan menjadi satu halaman utuh.

7. *Head*

Bagian atas buku

8. *Recto*

Bagian kanan dari halaman buku yang biasanya diidentifikasi sebagai nomor halaman ganjil.

9. *Foredge*

Bagian sudut depan dari buku.

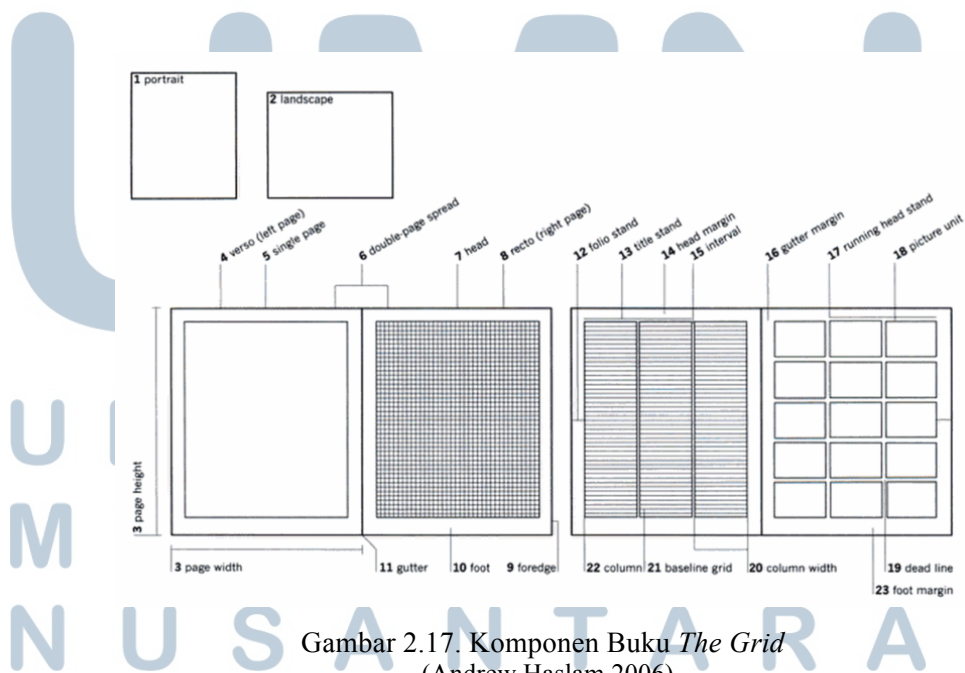
10. *Foot*

Bagian bawah dari buku.

11. *Gutter*

Garis tepi penjilidan buku.

2.2.2.3. *The Grid*



Menurut Haslam (2006), *Grid*, atau yang disebut sebagai kisi buku, dibagi menjadi 16 komponen yang berfungsi untuk mengatur tata halaman seperti berikut:

1. *The Folio Stand*

Garis yang menyatakan posisi nomor folio.

2. *The Title Stand*

Garis yang menyatakan posisi kisi dari judul.

3. *Head margin*

Batas atas halaman

4. *Interval/ column gutter*

Ruang vertical yang membatasi kolom dari satu ke yang lainnya.

5. *Gutter margin/ binding margin*

Batas dalam dari halaman yang paling dekat dengan bagian penjilidan.

6. *Running head stand*

Garis yang menyatakan posisi kisi dari *running head*.

7. *Picture unit*

Pembagian kisi kolom yang dibedakan dari *baseline* dan dipisahkan dari garis yang tidak digunakan atau garis mati.

8. *Dead line*

Ruang garis antara *picture units*.

9. *Column width/ measure*

Lebar dari kolom yang menyatakan panjang dari tiap garis.

10. *Baseline*

Garis dimana tulisan tertulis.

11. *Column*

Ruang persegi pada kisi yang digunakan untuk mengatur tulisan.

12. *Foot Margin*

Batas pada bagian kaki halaman.

13. *Shoulder/ foredge*

Batas dari *forgedge* halaman.

14. *Column depth*

Tinggi dari kolom yang dinyatakan dalam titik, millimeter, atau jumlah garis.

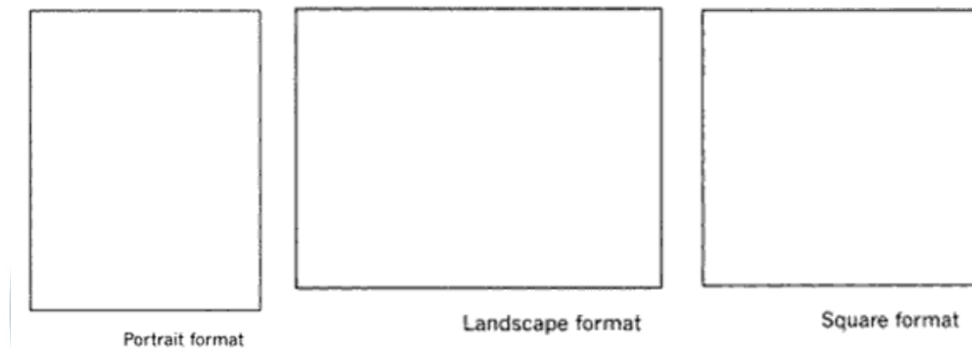
15. *Characters per line*

Jumlah rata-rata karakter tiap garis.

16. *Gatefold/ throwout*

Kesatuan halaman dengan tambahan lebar yang ditekuk menjadi buku, biasanya berada di *forgedge*.

2.2.3. Format Buku



Gambar 2.18. Format Buku
(Haslam, 2006)

Menurut Haslam (2006, hlm. 30), format buku ditentukan dari panjang dan lebar dari halaman. Dalam ketentuan percetakan, terkadang format buku ini disalahgunakan sebagai ukuran tertentu suatu buku. Padahal, buku dengan ukuran tertentu dapat memiliki format yang sama. 3 format buku yang paling umum adalah: *portrait*, dimana berarti ukuran tinggi lebih besar daripada lebar. *Landscape*, yang berarti lebar lebih besar dari tinggi, dan *square* dimana tinggi dan lebar memiliki ukuran yang sama. Sebuah buku dapat memiliki format dan ukuran yang bermacam-macam, tetapi untuk pertimbangan produksi, estetika, kepraktisan buku harus disesuaikan dengan format yang mendukung pengalaman membaca. Seperti contoh, sebuah buku saku harus dapat dimasukkan kedalam saku.

2.2.4. Ukuran Buku

Ukuran potongan buku atau *trim size*, adalah ukuran untuk buku. Buku memiliki ukuran yang berbeda-beda, tergantung setiap *genre* buku tersebut sebagai berikut (Masterson, 2005, hlm. 30):

1. *Pocket Book* : 4" x 5"
2. *Standard Novel* : 6" x 9"
3. *Text Book* : 7" x 10"
4. *Juvenile (Children's Book)* : 8" x 8"
5. *Standard Catalogue* : 8 ^{3/8} " x 10 ^{7/8} "
6. *Music Book* : 9" x 12"

2.2.4.1. Ukuran Buku Anak - Anak

Menurut Masterson (2005, hlm. 32-34), *Juvenile Book* atau yang biasa disebut dengan buku untuk anak-anak muda, memiliki ukuran yang paling umum yaitu 8"x8" (20,3 cm x 20,3 cm). Meskipun demikian, sebuah buku dapat memiliki berbagai ragam ukuran, tetapi yang paling penting adalah efektifitas untuk mengetahui agar buku jangan sampai terlalu besar hingga tidak dapat ditempatkan di rak buku, atau terlalu kecil hingga sulit untuk dibaca.

Buku bergambar untuk anak-anak pada umumnya memiliki 32 halaman, atau terkadang 24 halaman yang di dalamnya memiliki tulisan, ilustrasi, dan telah di desain sedemikian rupa. Buku untuk anak-anak yang dicetak dengan *hardcover*, dapat menggunakan 2 halaman tambahan dengan mencetak sisi dibalik *end paper*. Banyaknya halaman yang ada pada buku juga mempengaruhi dimensi dari buku tersebut (Masterson, 2005, hlm. 29).

2.2.5. *Layout* Buku

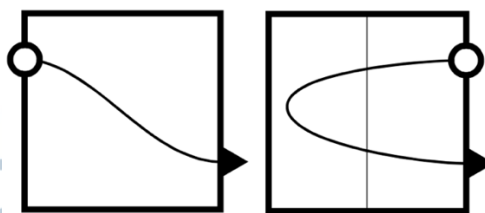


Gambar 2.19. *Layout*
(Whitbread, 2001)

Layout adalah susunan komposisi abstrak pada sebuah halaman. Tujuan dari adanya *layout* adalah untuk mengarahkan arah baca mata kita dengan repetisi, kontras, dan arah elemen-elemen desain yang terkandung di dalamnya. Hubungan antar elemen harus dipertahankan dengan *layout*. Desainer harus mengatur elemen-elemen tersebut serta memahami teks yang akan diletakkan pada rancangan agar tidak terjadi kekeliruan yang dapat membingungkan pembaca (Whitbread, 2001, hlm. 120).

Menurut Whitbread (2001, hlm. 120-135), terdapat 6 aturan dalam pembuatan *layout* agar tercipta desain yang baik sebagai berikut:

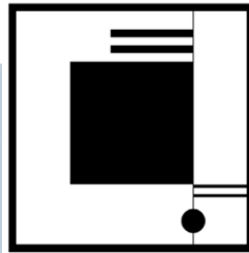
1. Arah Baca Mata (*Eye Flow*)



Gambar 2.20. *Eye Flow*
(Whitbread, 2001)

Terkadang saat kita sedang membaca buku, kita membaca dari atas ke bawah, lalu kiri ke kanan. Maka dari itu, perancang lebih baik menghindari membuat desain yang dibaca mundur dari arah sebaliknya, karena hal ini berpengaruh pada tepat tidaknya informasi yang didapat oleh pembaca. Arah baca pada buku yang memiliki dua halaman yang terbuka biasanya terjadi dengan parabolik, yaitu dari sudut kanan atas ke kiri, lalu ke kanan bawah kembali untuk melanjutkan halaman setelahnya. Karena mata tidak dapat fokus ke arah kiri halaman, dibutuhkan unsur yang kuat pada bagian kiri agar mata dapat melihat sepenuhnya ke seluruh *spread*. Maka dari itu banyak buku yang menampilkan ilustrasi berserta judulnya pada halaman kiri dan awal cerita dimulai di bagian kanan halaman karena mata lebih dapat fokus pada bagian kanan *spread*.

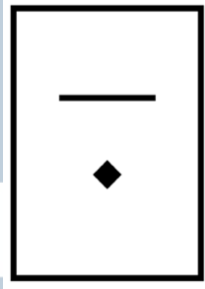
2. Dominansi (*Dominance*)



Gambar 2.21. *Dominance*
(Whitbread, 2001)

Pada suatu desain tata letak, terdapat elemen desain yang mendominasi. Seperti contoh, gambar yang berwarna warni pasti secara tidak sadar dilihat oleh mata terlebih dahulu daripada gambar yang hitam putih. Maka dari itu perancang harus memperhatikan unsur dominan manakah yang ingin ditimbulkan terlebih dahulu, dan memastikan agar tidak terjadi komposisi yang membingungkan pembaca.

3. Kesederhanaan (*Simplicity*)



Gambar 2.22. *Simplicity*
(Whitbread, 2001)

Tata letak yang sederhana memberikan kekuatan pada suatu desain. Untuk menguatkan hal tersebut, perancang menggunakan bentuk sederhana dan yang paling mendasar. Pilih bentuk lingkaran daripada oval, persegi dibandingkan persegi panjang, segitiga sama sisi dibandingkan segitiga sama kaki. Bentuk yang tidak jelas dapat tersamarkan dengan menggunakan bentuk dasar ini. Gunakan pula bentuk yang memiliki lekuk yang terlihat lebih ramah daripada dengan sudut tajam yang terlihat lebih kasar.

4. Kesatuan (*Unity*)

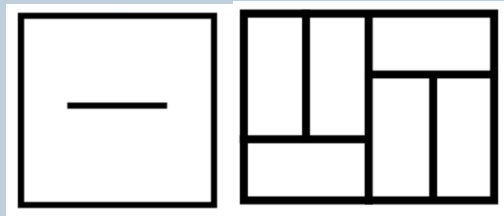


Gambar 2.23. *Unity*
(Whitbread, 2001)

Kesatuan dalam suatu tata letak merupakan prinsip yang penting, karena dengan adanya kesatuan dapat tercipta keharmonisan. Kesatuan dapat dicapai dengan

mengkonsistensikan gaya visual, sehingga pembaca dapat membaca elemen yang ada pada tata letak seperti gambar, teks, judul dengan selaras dan nyaman.

5. Keseimbangan (*Balance*)



Gambar 2.24. *Symmetrical and Asymmetrical Balance*
(Whitbread, 2001)

Bila satu elemen dengan elemen lainnya saling berhubungan satu sama lain dengan selaras, dan berat setiap elemen terdistribusikan dengan rata tanpa tertumpang tindih, maka dalam tata letak dapat tercapai keseimbangan. Ukuran, bentuk, dan warna menentukan berat visual. Keseimbangan terbagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

a. Keseimbangan Simetris

Tata letak ini meskipun terlihat rapi, tetapi cenderung mudah diprediksi, sehingga terasa jenuh. Hal ini dapat diakal dengan menaruh objek pada *optical centre*, dimana terletak sedikit lebih tinggi dari *pyhsical centre*.

b. Keseimbangan Asimetris

Keseimbangan ini lebih menarik secara estetika bagi pembaca dibanding keseimbangan simetris, karena hubungan antara elemen yang terkait dinamis. Pada umumnya prinsip ini menggunakan metode *modular* yang digunakan orang Jepang untuk mengatur tikar *tatami*.

6. Tata Letak Bebas (*Freestyle Layout*)



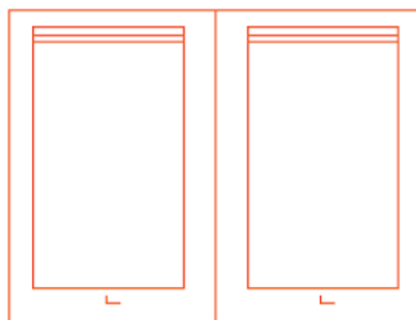
Gambar 2.25. *Freestyle Layout*
(Whitbread, 2001)

Tata letak yang bebas banyak terdapat pada pamflet, brosur, desain kemasan, dan lain-lain. Tipe tata letak ini termasuk fleksibel, karena dibuat berdasarkan seberapa penting elemen yang ingin ditonjolkan dengan cara mengatur tata letak dan ukuran dari gambar maupun teks. Kelemahan dari tipe ini adalah karena terlalu bebas, sulit untuk menentukan awal proses pembuatan yang harus dilakukan terlebih dahulu.

2.2.6. *Grid Buku*

Menurut Tondreau (2011, hlm. 11), terdapat 5 bentuk *grid* yang paling mendasar yaitu:

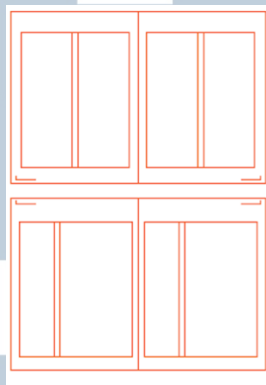
1. *Single-Column Grid*



Gambar 2.26. *Single-Column Grid*
(Tondreau, 2011)

Untuk menuliskan tulisan yang berkesinambungan dengan jumlah yang banyak, seperti *essay*, laporan, atau buku, *single-column* grid ini adalah tipe yang paling sesuai. Elemen utama dari grid ini adalah adanya satu blok besar pada halaman atau bukaan halaman.

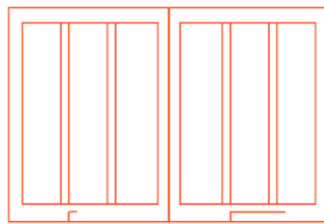
2. *Two-Column Grid*



Gambar 2.27. *Two-Column Grid*
(Tondreau, 2011)

Tipe *grid* ini digunakan untuk mengatur teks dalam jumlah banyak atau untuk menampilkan informasi yang berbeda pada kolom yang terpisah. *Two-column* grid dapat berupa dua kolom yang sama besar atau dapat berbeda ukuran. Bila satu kolom lebih lebar dari kolom satunya, maka lebar kolom tersebut dua kali dari kolom yang lebih kecil.

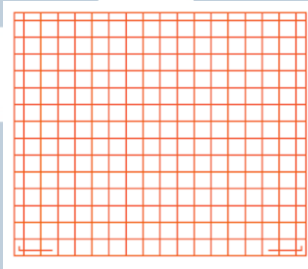
3. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.28. *Multicolumn Grid*
(Tondreau, 2011)

Jenis kolom ini pada umumnya digunakan untuk mengatur *layout website* atau majalah, karena dapat mengatur konten yang memiliki banyak informasi. Jenis ini lebih fleksibel, sehingga dapat menggabungkan bermacam kolom dengan lebar yang berbeda-beda.

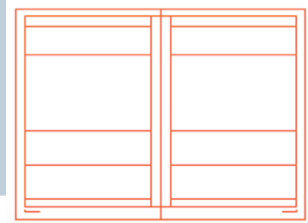
4. *Modular Grid*



Gambar 2.29. *Modular Grid*
(Tondreau, 2011)

Informasi yang kompleks seperti yang terdapat pada koran, kalender, grafik, dan tabel, dapat diatur melalui tipe *modular grid*. Tipe ini mengatur dengan membagi bagian horizontal dan vertikal, sehingga membentuk struktur ruang-ruang kecil.

5. *Hierarchical Grid*

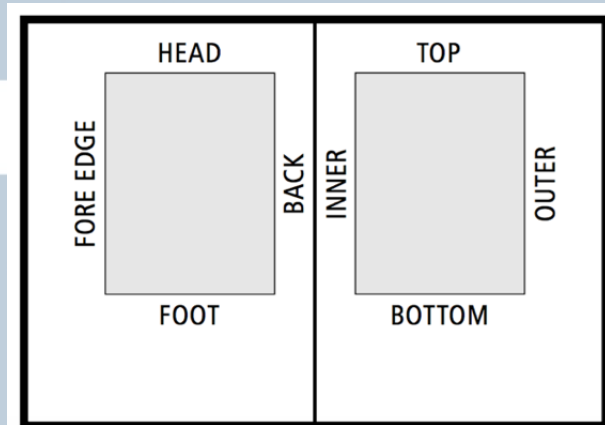


Gambar 2.30. *Hierarchical Grid*
(Tondreau, 2011)

Tipe *grid* hirarkial ini terbagi menjadi beberapa zona, yang pada umumnya dibuat menjadi kolom-kolom horizontal. Pada umumnya tipe ini digunakan pada *website*,

dimana bagian informasi dapat disusun dan memudahkan pembaca untuk membaca konten sembari menge-*scroll* halaman tersebut.

2.2.7. *Margin Buku*



Gambar 2.31. *Margin Buku*
(Whitbread, 2001)

Margin yang tepat dapat membuat buku terasa lebih nyaman dibaca (Whitbread, 2001, hlm. 140). *Margin* berada pada tiap sisi dari kertas (dalam, luar, atas, bawah). Secara konservatif, *margin* pada bagian dalam sama dengan *margin* pada bagian atas. Batas luar sedikit lebih besar dari *margin* dalam, dan ukurannya sama dengan *margin* bawah yang paling besar diantara yang lain. *Margin* dalam pada umumnya berukuran dua per tiga sampai tiga per empat dari ukuran *margin* luar. Apabila nanti buku akan dilakukan proses penjilidan seperti *ring binding*, *perfect binding*, atau *side stapling*, jarak *margin* dalam harus lebih besar untuk memberikan ruang penjilidan dan tidak terpotong.

2.2.8. Ukuran Margin Buku

Kehoe (2003, hlm. 11) mengatakan bahwa terdapat beberapa ukuran kertas dengan aturan margin sebagai berikut:

1. Untuk buku berukuran 6" x 9" (15 cm x 23 cm) atau lebih kecil, gunakan *margin* dengan ukuran 0.5" (1.27 cm) pada bagian atas, bawah, dan luar. Bagian dalam gunakan *margin* dengan ukuran 0.75" (2 cm).
2. Untuk buku berukuran 8.5" x 11" (21.5 cm x 28 cm), gunakan *margin* berukuran 1" (2.5 cm).
3. Buku yang berukuran lainnya, gunakan *margin* dengan minimal 0.5" (1.27 cm), serta memperhatikan perbandingan ukuran margin dengan *font*.

2.2.9. Gramatur Kertas Pada Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 196), kertas merupakan komponen pembentuk buku. Kertas bertujuan sebagai area untuk teks, gambar, dan konten dari buku. Berat kertas, atau yang dapat disebut dengan gramatur kertas, dapat diukur dengan 2 cara. Di Amerika Utara, kertas diukur dengan satuan *pounds per ream (500 sheets)* dan diukur berdasarkan ukuran kertas.

Pada bagian negara yang lainnya, secara universal berat kertas diukur dengan satuan *grams per square metre (gsm)*. Ketebalan (*bulk*) dan ukuran kertas saling berkaitan. Ukuran kertas yang ringan/ tipis adalah 50 gsm, dan ukuran lainnya bervariasi hingga yang tebal, seperti 240 gsm hingga 310 gsm. Ketebalan dari kertas harus diperhatikan oleh desainer, karena dapat menentukan ketebalan dari buku dan proses penjilidan buku.

2.2.10. Teknik Penjilidan Buku

Ada banyak cara untuk menjilid lembaran halaman pada buku dengan pertimbangan perbedaan estetika, biaya, dan juga keawetan dari masing-masing tipe penjilidan (Evans, Sherin, & Lee, 2013, hlm. 80). Berikut merupakan jenis teknik penjilidan buku:

1. *Perfect Binding*

Binding ini adalah dengan cara menyatukan halaman buku dengan *cover* menggunakan lem panas.

2. *Saddle Stich Binding*

Bagian *cover* dan isi buku disatukan menggunakan stapler pada bagian tengah buku. Teknik ini mengeluarkan biaya yang termurah.

3. *Case Binding*

Bagian isi disatukan dan dijahit pada bagian tulang belakang lalu di lem ke *cover* luar.

4. *Side Stich Binding*

Bagian *cover* dan isi buku ditumpuk, disatukan dan di staples di bagian tepi buku.

5. *Screw and Post Binding*

Cover dan halaman disatukan dan ditumpuk, lalu dilubangi dengan bor pada bagian tepi buku, lalu disatukan kembali dengan sekrup.

6. *Plastic Comb Binding*

Cover dan isi buku disatukan dan bagian tepi dilubangi dan dimasukkan ring plastik.

7. *Ring Binding*

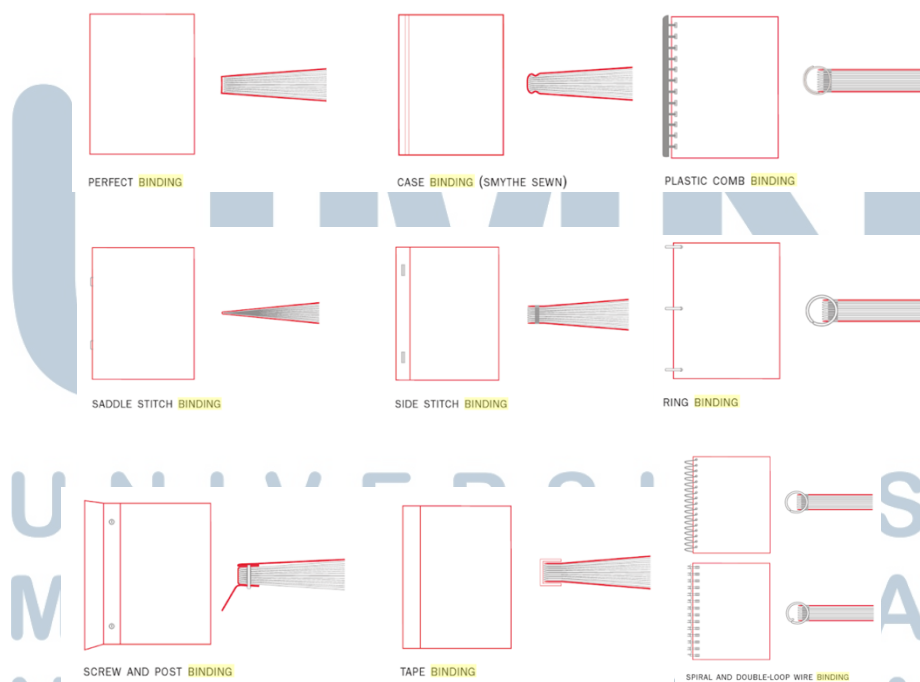
Cover dan isi buku disatukan dan bagian tepi dilubangi dan dimasukkan ring besi yang lebih kokoh.

8. *Tape Binding*

Cover dan isi buku disatukan dengan tape yang fleksibel di bagian tepi buku.

9. *Spiral and Double Loop Wire Binding*

Cover dan isi buku disatukan dengan plastik spiral atau kawat ganda dan dimasukkan ke dalam lubang tepi buku.



Gambar 2.32. Teknik Penjilidan Buku
(Poppy Evans, 2013)

2.2.11. Percetakan Buku

Rustan (2008, hlm. 15), mengatakan bahwa terdapat lima macam teknik cetak yang umum digunakan, yaitu:

1. *Offset*

Teknik paling umum untuk mencetak brosur, koran, majalah, yang diperlukan dalam jumlah banyak dan waktu yang singkat.

2. *Flexografi/ cetak tinggi*

Digunakan untuk mencetak diatas karton gelombang atau untuk label kemasan produk.

3. *Rotogravure*

Mencetak label berbahan plastik untuk kemasan produk.

4. *Sablon/ cetak saring/ screen*

Mencetak kaos, mug, kartu nama.

5. *Digital*

Cocok untuk mencetak dalam waktu yang singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar seperti x-banner, poster, brosur, dan lain-lain.

2.2.12. Buku Anak-Anak

Menurut Seuling (2005, hlm. 31), buku anak tidak hanya buku besar yang memuat gambar-gambar lucu dengan warna yang cerah, tetapi buku anak juga memuat pengetahuan. Dengan pesatnya perkembangan jaman, pembaca muda memiliki

selera baca yang berbeda, sehingga perkataan tentang buku anak yang selalu lucu dan kekanakan tidak lagi akurat.

2.2.12.1. Jenis Buku Anak-Anak

Buku untuk anak-anak memiliki beberapa jenis sesuai dengan kategori umur anak tersebut (Seuling, 2005, hlm. 32-45). Berikut adalah tipe buku anak:

1. *Baby Books*

Baby Books adalah buku bacaan khusus untuk bayi yang berusia 0-15 bulan. Buku ini biasanya dibaca oleh orangtua yang mempercayai bahwa membacakan buku untuk bayi dapat berdampak baik bagi perkembangan kesehatan dan psikologis bayi.

2. *Board Books*

Buku ini ditujukan khusus untuk anak-anak balita berusia 1 hingga 3 tahun. Buku ini tidak memiliki banyak teks, serta lebih dominan pada gambar-gambar yang besar, dan material buku yang tebal agar tidak mudah rusak.

3. *Picture Books*

Anak-anak berusia 2 hingga 7 tahun sudah dapat memahami gambar visual, sehingga buku bergambar ini dapat memperluas ide-ide mereka dan menstimulasi permainan imajinasi anak. Buku ini memiliki 2 *genre*, yaitu fiksi dan non-fiksi.

4. *Picture Books for Older Readers*

Buku ini ditujukan untuk anak-anak berusia 7 hingga 12 tahun, dan dirancang dengan indah melalui adanya elemen ilustrasi, fotografi, lukisan, maupun kolase. Pengalaman visual mampu mempercepat pemahaman informasi subjek. Teks lebih banyak terdapat di buku bergambar ini dibandingkan buku bergambar untuk anak 2-7 tahun.

5. *Easy to Read Books*

Ditujukan untuk anak berumur 5-7 tahun, buku ini dapat memuat berbagai kategori seperti sejarah, biografi, sains, fiksi.

6. *Early Chapter Books*

Buku ini memuat cerita yang telah sepenuhnya dikembangkan dengan halaman mulai dari 48 hingga lebih dari 100 halaman. Buku ini umumnya ditujukan untuk anak berusia 7-10 tahun.

7. *Middle Grade*

Buku ini terbagi menjadi 2 *genre* yaitu fiksi dan non-fiksi. Buku ini ditujukan untuk anak-anak yang sangat berminat dalam membaca, dengan alur cerita yang punya perkembangan peristiwa yang logis.

Buku ini ditargetkan untuk anak berumur 8 hingga 12 tahun.

8. *Teenage or Young Adult*

Buku ini ditujukan untuk anak-anak berusia 12 tahun keatas. Cerita dalam buku ini memiliki plot yang lebih mendalam, serta pada perkembangan karakter dan emosi yang dituangkan pada cerita.

9. *Novelty Books*

Buku *novelty* merupakan sebuah buku yang ditujukan pada umumnya untuk anak 12 tahun keatas. Buku ini memuat desain yang tidak biasa, seperti buku *pop-up*, dan buku interaktif.

10. *Poetry*

Buku ini merupakan buku dengan konten puisi yang ditujukan untuk segala umur baik yang menyukai puisi atau anak yang tidak suka membaca teks yang terlalu banyak.

2.3. Ilustrasi

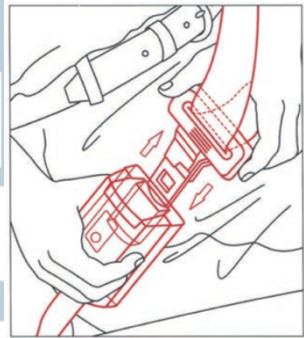
2.3.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm. 10), ilustrasi telah ada sejak berabad-abad yang lalu. Ilustrasi bertujuan untuk menyampaikan suatu konteks ke pembaca. Ilustrasi memiliki kemungkinan yang tak terbatas, karena dengan ilustrasi, seseorang dapat mengubah realitas mereka dengan atmosfer yang mereka inginkan, serta ilustrasi adalah sebuah bahasa visual yang dapat mempengaruhi pembacanya.

2.3.2. Peran Ilustrasi

Menurut Male (2007), dalam bukunya *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male menjelaskan mengenai 5 peran penting dari berbagai macam ilustrasi yang memiliki tujuan utama untuk mengkomunikasikan suatu konteks atau informasi ke pembaca sebagai berikut:

1. Dokumentasi, Refrensi, Instruksi



Gambar 2.33. Dokumentasi, Refrensi, Instruksi
(Male, 2007)

Secara keseluruhan, ilustrasi adalah sarana informasi yang baik. Meski ilustrasi tidak selalu berupa gambaran realistis, ilustrasi digunakan sebagai cara agar pembaca dapat memahami suatu instruksi sehingga pembaca mendapatkan pengetahuan lebih. Selain itu ilustrasi juga digunakan untuk mengabadikan suatu kejadian.

2. Komentar



Gambar 2.34. Komentar
(Male, 2007)

Ilustrasi digunakan sebagai sarana masyarakat untuk menyerukan pendapat maupun opini yang dikemas secara editorial, yang diterbitkan pada media informasi seperti koran dan majalah.

3. Bercerita



Gambar 2.35. Bercerita
(Male, 2007)

Ilustrasi memiliki peran sebagai media untuk memberikan suatu semosi pada narasi sebuah cerita. Menggabungkan gambar dan kata-kata adalah hal yang penting, karena harus menyesuaikan keseimbangan antara ilustrasi dan teks yang tertera.

4. Membujuk



Gambar 2.36. Membujuk
(Male, 2007)

Ilustrasi ini memiliki kekuatan untuk dapat mengarahkan seseorang mengikuti apa yang diinginkan oleh pembuat ilustrasi. Contohnya adalah untuk iklan, atau poster kampanye.

5. Identitas



Gambar 2.37. Identitas
(Male, 2007)

Bahasa visual yang diberikan ilustrator pada suatu logo dapat meningkatkan produk yang sebenarnya terlihat biasa saja. Identitas yang terdapat dalam sampul sebuah produk bertujuan untuk meningkatkan penjualan dan pemasaran.

2.3.3. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki bermacam jenis penggambaran sesuai dengan penampilannya.

Menurut Wigan (2009) beberapa ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi karikatur adalah ilustrasi dengan gaya dan proporsi tubuh yang dilebih-lebihkan, seperti kepala yang besar dengan proporsi badan yang jauh lebih kecil (hlm. 56).

2. Ilustrasi Kartun

Kartun pada awal mulanya diterbitkan di koran dan majalah, yang mengomentari tentang suatu peristiwa atau kejadian tertentu (hlm. 57).

3. Ilustrasi *Doodle*

Doodle adalah coretan yang tidak direncanakan untuk membuang waktu atau saat melakukan kegiatan lain (hlm. 84).

4. Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi ini menggunakan warna yang *bold* dan cerita yang menarik (hlm. 61).

5. Ilustrasi Komik

Komik adalah media seni grafis yang melibatkan desain, gambar, dan percakapan untuk menyampaikan suatu ide atau narasi dengan kolom-kolom atau strip (hlm. 66).

6. Ilustrasi Sejarah

Ilustrasi yang menggambarkan kejadian di masa lalu dengan latar yang akurat (hlm. 116).

7. Ilustrasi *Storytelling*

Bentuk komunikasi visual yang bertujuan untuk menceritakan kembali peristiwa yang telah terjadi (hlm. 223).

8. Ilustrasi *Folk Art*

Ilustrasi untuk menggambarkan kebudayaan tertentu yang ada (hlm. 103).

9. Ilustrasi Fotografi

Merupakan seni yang menggunakan kamera untuk menangkap suatu momen. Ilustrator dapat menggunakan hasil foto sebagai acuan dalam menggambar (hlm. 174).

10. Ilustrasi *Travel*

Ilustrasi yang mendokumentasi kejadian, budaya, maupun pemetaan suatu masyarakat dengan adat tertentu (hlm. 240).

2.3.4. Teknik Menggambar Ilustrasi

Terdapat berbagai macam cara pembuatan gambar ilustrasi menurut RM (2008, hlm. 31), antara lain sebagai berikut:

1. Teknik Gambar Tangan

Merupakan gambar ilustrasi yang dibuat secara manual dengan tangan. Media yang digunakan dapat bermacam-macam, yaitu media kertas maupun media *digital*.

2. Teknik Topografi

Merupakan teknik ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan kamera. Teknik ini dapat dikombinasikan dengan *digital imaging* pada *software* desain.

3. Teknik Gabungan

Teknik menggambar ilustrasi dengan menggunakan perpaduan antara kamera dan ilustrasi tangan.

2.3.5. Syarat Gambar Ilustrasi

Dalam menghasilkan karya ilustrasi yang baik, gambar ilustrasi harus memenuhi beberapa ketentuan sebagai berikut (RM, 2008, hlm. 31):

1. Komunikatif

Gambar ilustrasi yang disajikan harus mudah dipahami oleh pembaca.

2. Informatif

Memberikan suatu informasi tentang pesan yang disampaikan.

3. Gambar tidak rumit

Tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.

4. Gambar yang dihasilkan sesuai dengan tema

Ilustrasi harus tepat dengan konten yang diangkat.

2.3.6. Komposisi Ilustrasi

Menurut Bang (2000), dalam bukunya *Picture This: How Pictures Work*, mengatakan bahwa kita melihat benda-benda dalam suatu konteks dan reaksi kita tergantung dengan konteks tersebut. Seperti contoh bahwa kita memikirkan suatu bentuk segitiga, kita dapat melihat bentuk tersebut sebagai bermacam-macam benda. Layar kapal, gunung, atau bahkan sirip ikan hiu. Melihat benda juga dapat membuat kita merasakan berbagai emosi tertentu.

Dasar dari bentuk sebagian besar terpengaruh oleh adanya gravitasi. Gravitasi merupakan kekuatan fisik terbesar yang mempengaruhi respon kita terhadap bentuk horizontal, vertikal, dan diagonal, serta juga mempengaruhi respon terhadap penempatan bentuk pada halaman. Sebagai contoh, bentuk yang halus, datar, horizontal memberikan kita perasaan yang stabil dan tenang (hlm. 42). Sedangkan bentuk vertikal terasa lebih menarik dan lebih aktif. Hal itu disebabkan oleh adanya pengaruh yang melawan gravitasi bumi. Bentuk tersebut melawan energi dan seakan meraih ketinggian ke atas langit (hlm. 44). Bentuk diagonal dinamis, karena mereka menunjukkan adanya gerakan atau tekanan (hlm. 46).



Gambar 2.38. Bentuk Horizontal
(Bang, 2000)

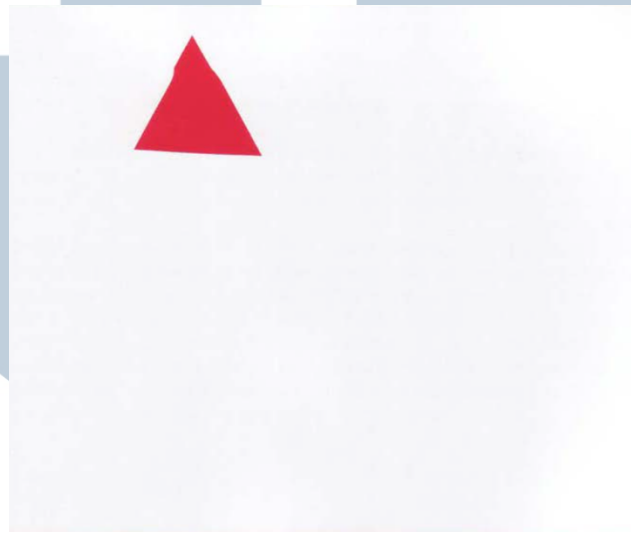


Gambar 2.39. Bentuk Vertikal
(Bang, 2000)



Gambar 2.40. Bentuk Diagonal
(Bang, 2000)

Posisi dalam sebuah benda juga memperngaruhi emosi, sebagai contoh, sebuah benda yang ditempatkan pada setengah bagian atas menunjukkan tempat adanya kebebasan, kebahagiaan, dan kemenangan. Posisi ini seringkali terasa lebih spiritual (hlm. 54). Bagian bawah dari gambar lebih terasa terancam, berat, sedih atau kebingungan. Objek yang diterapkan tersebut lebih terasa membumi (hlm. 56).

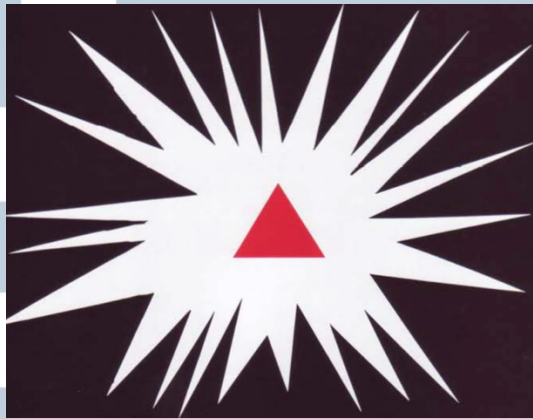


Gambar 2.41. Posisi Atas
(Bang, 2000)



Gambar 2.42. Posisi Bawah
(Bang, 2000)

Bagian tengah dari suatu halaman merupakan sebuah “pusat perhatian” yang paling efektif. Posisi tersebut merupakan poin dari atraksi yang terbaik, seakan terperangkap ke tengah (hlm. 62).

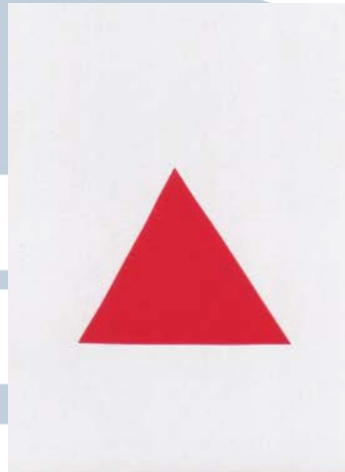


Gambar 2.43. *Center of Attention*
(Bang, 2000)

Warna latar belakang terasa lebih aman pada kita dibanding warna gelap, karena kita dapat melihat secara baik seluruh benda, sedangkap dalam kegelapan kita tidak dapat melihat dengan jelas (hlm. 68).



Gambar 2.44. Warna Latar Belakang Gelap
(Bang, 2000)



Gambar 2.45. Warna Latar Belakang Terang
(Bang, 2000)

Kita merasa takut saat melihat benda-benda yang tajam, sedangkan kita merasa lebih aman dan nyaman saat melihat benda yang memiliki permukaan halus atau melengkung. Hal ini dikarenakan banyak senjata yang dapat menyakiti kita berbentuk tajam, seperti pisau, panah, tombak, roket, gunung yang terjal, dan lain-lain (hlm. 70).

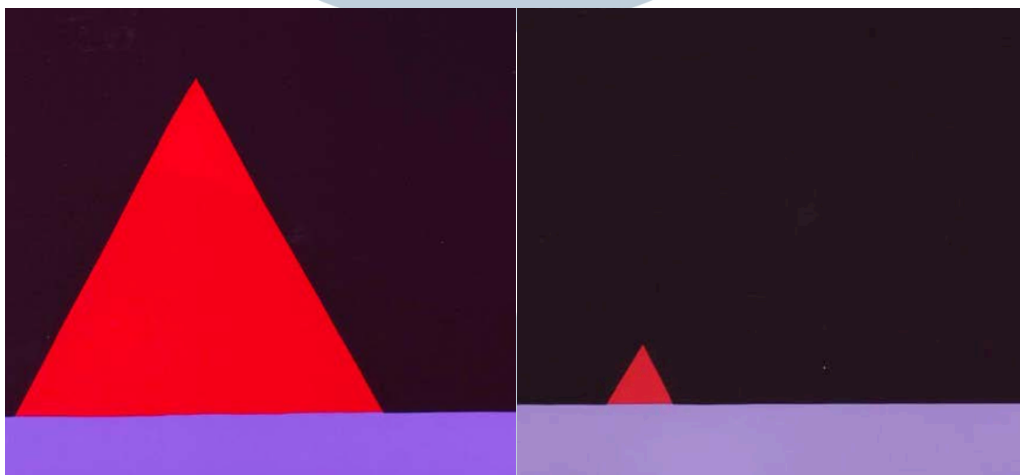


Gambar 2.46. Warna Latar Belakang Terang
(Bang, 2000)



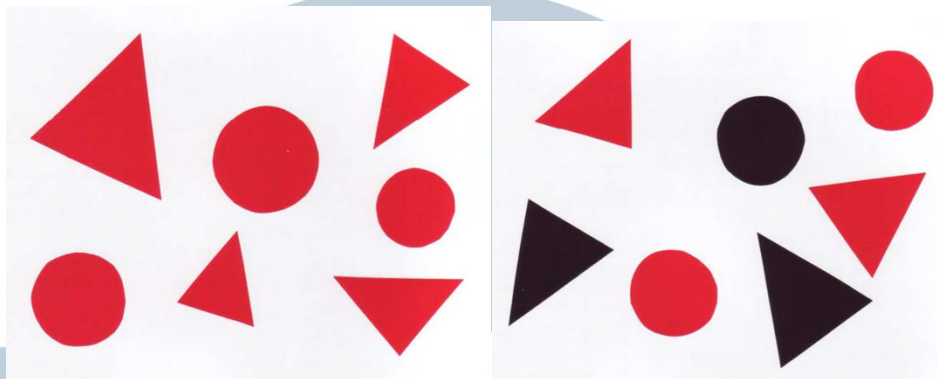
Gambar 2.47. Warna Latar Belakang Terang
(Bang, 2000)

Makin besar objek yang ada di gambar, objek tersebut terlihat makin kuat. Salah satu cara termudah untuk membuat tokoh terlihat kuat adalah dengan membuatnya tampak sangat besar. Begitu pula dengan sebaliknya, untuk membuat tokoh terlihat lemah, perancang menggambarannya dengan sangat kecil (hlm. 72).



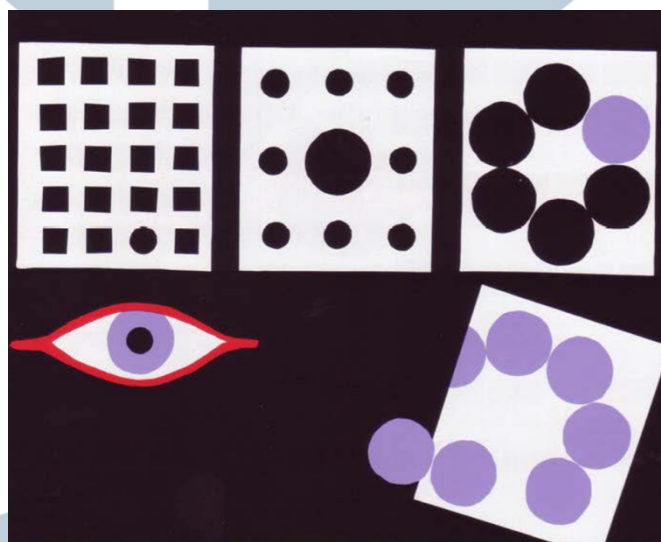
Gambar 2.48. Ukuran Ilustrasi
(Bang, 2000)

Pembaca mengasosiasikan dengan lebih kuat sebuah kelompok bentuk dengan warna yang sama daripada kita mengasosiasikan bentuk yang mirip atau sama, karena warna merupakan hal pertama yang diperhatikan oleh mata saat melihat suatu kelompok bentuk dan warna.



Gambar 2.49. Warna dan Ukuran Ilustrasi
(Bang, 2000)

Kontras antara warna, bentuk, ukuran, penempatan, atau kombinasi dari semua hal tersebut dapat membuat kita melihat suatu pola dan elemen. Gambar dan persepsi seseorang terhadap gambar tersebut didasari oleh adanya kontras.



Gambar 2.50. Kontras
(Bang, 2000)

2.3.7. Ilustrasi Desain Karakter

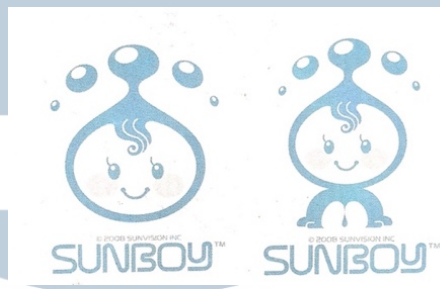
Menurut Su & Zhao (2012, hlm. 11), desain karakter merupakan seni desain yang menggambarkan manusia atau subjek yang memiliki bentuk seperti manusia dengan ciri yang khas untuk semua aspek media visual. Pengaplikasian dari desain

karakter sangat luas, mulai dari film animasi, kartun, permainan, iklan komersil, maskot, buku ilustrasi, dan media lainnya yang menyerukan kreativitas.

2.3.7.1. Kategori Desain Karakter

Karakter memiliki 5 kategori sesuai dengan kesamaan karakter fisik yang mereka miliki (Su & Zhao, 2012, hlm. 18-19). Berikut adalah jenis desain karakter tersebut:

1. *Logo Style*



Gambar 2.51. *Logo Style*
(Su & Zhao, 2012)

Karakter ini pada umumnya terlihat sederhana, dan kebanyakan memiliki fitur mata yang besar, hidung yang kecil atau tanpa hidung sama sekali, dan digunakan sebagai maskot.

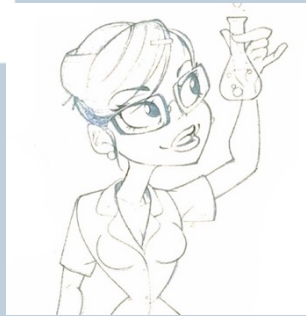
2. *Simple Style*



Gambar 2.52. *Simple Style*
(Su & Zhao, 2012)

Kategori ini sedikit lebih rumit dibandingkan *logo style*, tetapi masih terlihat sederhana secara keseluruhan dan tidak membutuhkan *detail* yang banyak. Tipe ini banyak terdapat di koran, komik, atau televisi.

3. *Ordinary-style*



Gambar 2.53. *Ordinary-Style*
(Su & Zhao, 2012)

Gaya ini adalah gaya yang paling umum, karena mencerminkan gaya karakter kartun dengan bermacam-macam ekspresi, sehingga cocok untuk segala jenis media.

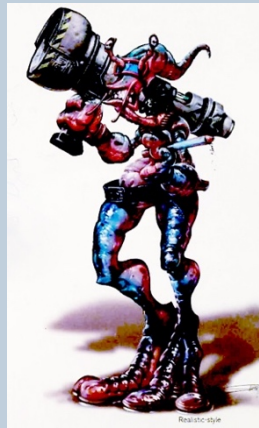
4. *Complicated Style*



Gambar 2.54. *Complicated Style*
(Su & Zhao, 2012)

Proporsi dan ekspresi pada gaya ini cenderung dilebih-lebihkan. Kategori ini banyak digunakan pada film Disney atau rumah produksi animasi yang besar, karena lebih mengesankan penonton.

5. *Realistic Style*



Gambar 2.55. *Realistic Style*
(Su & Zhao, 2012)

Gaya ini adalah gaya yang paling mendekati gaya realistis, yang biasanya digunakan pada film *Hollywood* atau game yang memiliki resolusi tinggi yang membuat penonton kagum dengan pengalaman yang seperti di dalam realitas.

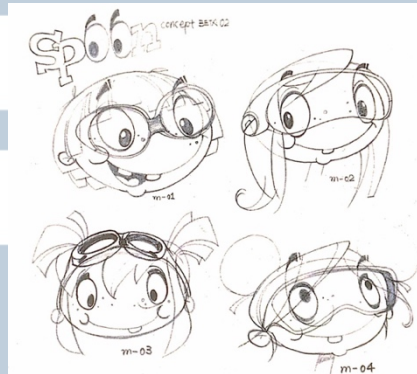
2.3.7.2. **Desain Karakter untuk Anak-Anak**



Gambar 2.56. *Q-Style Character*
(Su & Zhao, 2012)

dan badan satu banding empat, seperti bayi atau anak kecil yang terlihat menyenangkan (hlm.72-73).

2. Fitur Wajah Karakter *Q-Style*



Gambar 2.58. *Q-Style Facial Features*
(Su & Zhao, 2012)

Desainer harus tetap berfokus pada proses substraksi saat mendesain wajah karakter ini. Mata, yang merupakan jendela kehidupan, menjadi ciri yang penting, maka dari itu pada bagian mata selalu besar dan berbinar-binar. Mulut juga menunjukkan emosi yang penting bagi karakter *Q-Style*. Hidung tidak banyak menunjukkan emosi pada wajah, maka dari itu hidung pada gaya karakter ini kecil, bahkan dihilangkan karena tidak berpengaruh banyak. Sebagai penambahan dalam fitur wajah, desainer dapat menambahkan simbol komik yang khas, seperti garis pendek yang berada pada bawah mata di bagian pipi menunjukkan pipi yang merona (hlm. 74-75).

3. Gerakan Karakter *Q-Style*

Pada dasarnya, karena proporsi tubuh karakter ini pendek, maka tidak dapat banyak melakukan aksi yang rumit. Bila karakter terpaksa harus

melakukan aksi yang rumit, maka desainer harus mengurangi proporsi bagian tubuh, tetapi harus diingat bahwa perubahan proporsi itu hanya bersifat sementara.

4. Aplikasi Karakter *Q-Style*

Oleh karena fitur mereka yang menyenangkan, karakter *Q-Style* ini bertarget anak-anak pra-sekolah dan pelajar baik di industri permainan atau mereka terlihat polos, menyenangkan, dan jujur. Mereka terlihat tidak akan menua, dimana hal ini tidak mungkin di dunia nyata. Maka dari itu, kategori ini sangat populer untuk kebutuhan komersil.

2.4. Cerita Rakyat

2.4.1. Pengertian Cerita Rakyat

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, cerita rakyat atau *folklore* merupakan istilah sastra cerita dari jaman dahulu yang dikenal oleh rakyat, dan diwariskan secara turun temurun secara lisan.

Bronner (2016, hlm.1) mengatakan bahwa, *folklore* berasal dari kata '*folk*' yang berarti kelompok atau kehidupan sehari-hari, dan '*lore*' yang berarti sebuah pembelajaran dan ekspresi budaya secara lisan. Benang penghubung dari kedua kata itu adalah gagasan mengenai suatu tradisi, dan proses menyalurkannya kepada rakyat. Sebagai bagian dari bahasa linguistik, cerita rakyat mampu membangkitkan citra dan mentransmisikannya kepada antargenerasi dan budaya lokal.

Cerita rakyat sering mengangkat teka teki budaya dan psikologis yang sulit dipecahkan karena ketidaktahuan akan kebenaran dari cerita tersebut. Namun

disitulah letak daya tarik dari cerita rakyat yang memikat daya tarik banyak masyarakat.

2.4.2. Jenis Cerita Rakyat

Terdapat tiga jenis cerita rakyat menurut William R. Bascom dalam Danandjaja (2007, hlm. 50-83):

1. Mitos (*Myth*)

Mitos merupakan cerita rakyat yang dianggap benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh rakyat. Mitos pada umumnya memiliki tokoh dewa atau makhluk setengah dewa yang hanya terjadi di masa lampau saja. Contoh cerita rakyat mitos yang ada di Indonesia adalah Nyi Roro Kidul.

2. Legenda (*Legend*)

Legenda merupakan cerita rakyat yang mirip dengan mitos, yaitu sama-sama dianggap pernah terjadi, tetapi tidak dianggap suci. Pada umumnya ditokohi oleh manusia meskipun sering mempunyai sifat yang gaib, dan adanya tokoh makhluk ajaib. Tempat terjadinya ada di tempat saat ini yang kita kenal, dan berasal dari waktu yang belum terlalu lampau. Contoh legenda yang ada di Indonesia yaitu Legenda Asal Mula Banyuwangi.

3. Dongeng (*Folktale*)

Dongeng merupakan cerita rakyat pendek kolektif kesustraan lisan, yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng ada untuk menghibur, melukiskan kebenaran, pelajaran moral, sindiran, dan biasanya memiliki kalimat pembuka dan penutup yang bersifat klise.

Anti Aarne dan Thompson dalam Danandjaja (2007, hlm. 86-139), membagi jenis dongeng menjadi empat yaitu:

- a. Dongeng Binatang (*animal tales*): dongeng yang ditokohi oleh binatang-binatang yang memiliki kemampuan berbicara dan berakal budi layaknya manusia.
- b. Dongeng Biasa (*ordinary folktales*): pada umumnya dongeng ini ditokohi oleh manusia dan menceritakan tentang peristiwa duka.
- c. Dongeng Lelucon atau anekdot (*jokes and anecdotes*): dongeng lelucon memiliki cerita yang menggelikan hati, dan menimbulkan tawa bagi pendengarnya.
- d. Dongeng berumus (*formula tales*): dongeng berumus merupakan dongeng yang dibentuk dengan cara menambah keterangan yang terperinci dari petualangan dan isi cerita.

2.4.3. Cerita Rakyat Dieng



Gambar 2.59. Anak Gimbal Dieng

Terdapat beberapa cerita rakyat yang berasal dari daerah di Jawa Tengah, tepatnya di daerah Dataran Tinggi Dieng. Beberapa fenomena alam yang berada di Dieng seringkali berhubungan dengan cerita rakyat zaman dahulu yang sering diceritakan oleh leluhur di daerah tersebut. Beberapa cerita rakyat tersebut yaitu adalah Asal-usul Terjadinya Kawah Sikidang, Legenda Gunung Prau, Legenda Kawah Candradimuka Dieng, Legenda Telaga Warna, dan Legenda Candi Bima. Seluruh cerita rakyat ini berlatar di daerah dieng yang hingga sekarang menjadi tempat objek wisata peninggalan leluhur yang dipercaya adalah tempat bagi para Dewa dan Dewi pada masa lampau.

Selain legenda, terdapat pula mitos mengenai adanya anak rambut gimbal yang membuat daerah Dieng menjadi terkenal, dan mitos ini berhubungan dengan salah satu cerita rakyat yaitu Asal-Usul Terjadinya Kawah Sikidang (Abdoel, 2013, hlm. 264).

2.4.4. Cerita Rakyat Asal-Usul Kawah Sikidang

Menurut Ayu (2015), dalam bukunya yang berjudul Cerita Rakyat Nusantara 34 Provinsi, cerita rakyat asal-usul terjadinya Kawah Sikidang menceritakan mengenai seorang putri bernama Shinta, yang cantik jelita. Seorang pangeran bernama Pangeran Kidang Garungan ingin memperistri putri Shinta, ia merasa percaya diri dengan harta yang ia miliki dan yakin bahwa ia dapat membahagiakan putri Shinta.

Akhirnya pangeran datang ke kediaman Putri Shinta. Para pengawal utusan pangeran menyampaikan pesan lamaran kepada Putri Shinta, dan Putri bertanya berapa mas kawin yang Pangeran Kidang sanggup berikan kepada Putri Shinta.

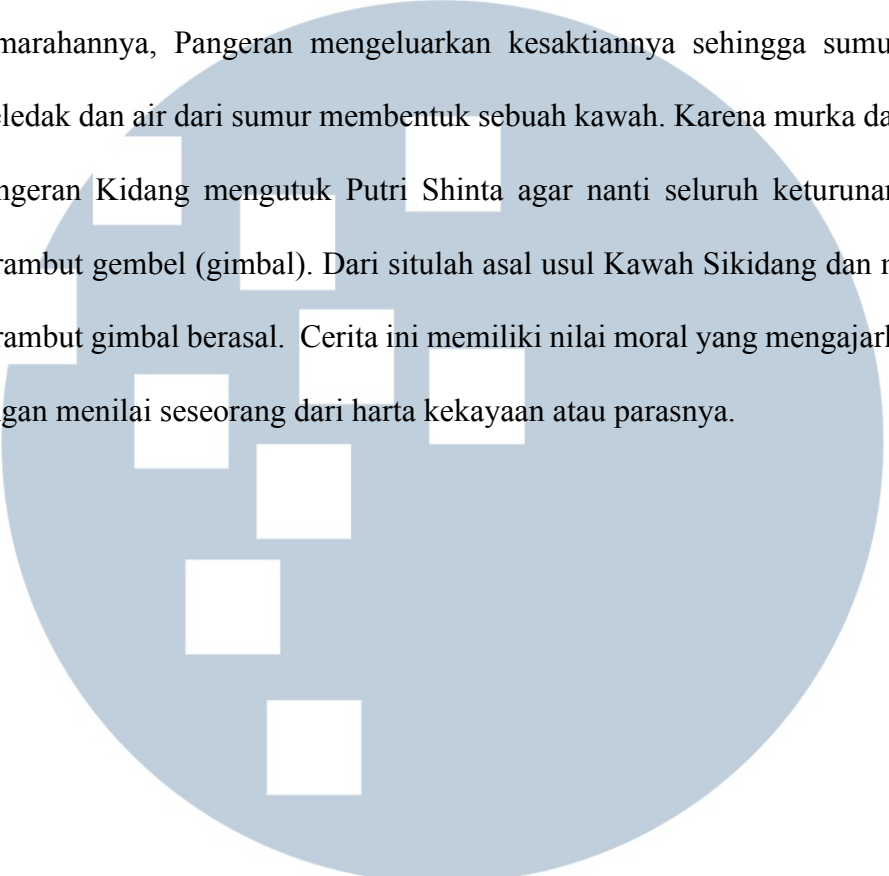
Utusan Pangeran menjawab bahwa Pangeran Kidang Garungan sangat kaya raya dan memiliki harta yang berlimpah, dan Putri Shinta menyanggupi tawaran dari utusan Pangeran Kidang.

Saat mereka bertemu untuk pertama kalinya, alangkah terkejutnya Putri Shinta saat melihat Pangeran Kidang yang ternyata adalah manusia yang tinggi dengan kepala seekor Kijang. Putri Shinta tidak ingin menikahnya, tetapi ia sudah terlanjur menyetujui lamaran Pangeran. Oleh karena itu Putri Shinta memiliki ide untuk menjebak sang Pangeran. Ia meminta Pangeran Kidang untuk membuatnya sumur yang besar dan dalam, dan hanya pangeran yang boleh melakukannya tanpa bantuan siapapun. Pangeran menyetujui dan dengan mudahnya menggali tanah dengan tanduknya yang besar dan kuat.



Gambar 2.60. Cerita Rakyat Kawah Sikidang

Ketika sumur itu terlihat akan selesai, Putri Shinta panik karena tidak menyangka Pangeran dapat menyelesaikan sumur tersebut. Maka ia memanggil prajurit dan menyuruhnya untuk mengubur Pangeran Kidang hidup-hidup. Dalam



kemarahannya, Pangeran mengeluarkan kesaktiannya sehingga sumur tersebut meledak dan air dari sumur membentuk sebuah kawah. Karena murka dan kecewa, Pangeran Kidang mengutuk Putri Shinta agar nanti seluruh keturunannya akan berambut gembel (gimbal). Dari situlah asal usul Kawah Sikidang dan mitos anak berambut gimbal berasal. Cerita ini memiliki nilai moral yang mengajarkan bahwa jangan menilai seseorang dari harta kekayaan atau parasnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA