



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. Disleksia

Disleksia merupakan sebuah gangguan pada otak sehingga mengakibatkan terganggunya proses penerimaan informasi yang membuat seseorang sulit untuk membaca, mengingat sesuatu dan memiliki masalah dalam koordinasi gerak tubuh. (Shaywitz, 2008) Dilansir dari lifestyle.kompas.com, disleksia berasal dari bahasa Yunani yaitu “dys” artinya kesulitan dan “lexia” yang berarti kata-kata. Dengan begitu, disleksia dapat diartikan sebagai kesulitan dalam mengolah kata-kata.

Disleksia pada umumnya dijumpai pada usia anak-anak, dengan tingkat kecerdasan yang normal. Disleksia tidak memengaruhi dan dipengaruhi oleh tingkat kecerdasan seseorang maupun IQ. Menurut Kristiantini Dewi, ketua umum Asosiasi Disleksia Indonesia, dalam artikel di web.cantik.tempo.co (diakses pada tanggal 5 Juni 2018 pukul 00.44), dikatakan bahwa disleksia merupakan gangguan yang dialami seumur hidup. Namun, disleksia tetap dapat disiasati dengan metode-metode yang tepat agar anak tetap dapat belajar dengan baik.

2.2. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual menurut Liliweri (2010) adalah sebuah ilmu penyampaian pesan melalui visual, audio, maupun gabungan keduanya melalui proses kreatif yang melibatkan huruf, tata letak, warna serta komposisi. (hlm. 631)

2.3. Buku

Menurut Haslan (2006), buku merupakan sebuah media yang berisikan gabungan dari halaman yang telah dicetak yang digunakan untuk menyimpan, menjelaskan informasi kepada pembaca di segala waktu dan jarak. (hlm. 6) Sedangkan menurut Rustan (2014), buku merupakan halaman-halaman yang disatukan dengan dijilid agar tidak terpisah yang berfungsi untuk memberikan informasi dalam berbagai bentuk. (hlm. 122)

2.3.1. Anatomi Buku

Rustan (2014), membagi anatomi buku menjadi tiga bagian yang dibagi lagi berdasarkan fungsinya:

1. Bagian depan
 - a. *Cover* bagian depan yang berisikan judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual maupun teks lainnya.
 - b. Judul bagian dalam dari buku
 - c. Informasi penerbitan dan perijinan
 - d. Halaman dedikasi yaitu ucapan terimakasih yang disampaikan oleh penulis untuk orang lain.
 - e. Kata pengantar
 - f. Daftar isi

2. Bagian Isi

Pada bagian isi, terdapat beberapa bab dan sub-bab. Setiap bab memiliki pembahasan yang berbeda-beda.

3. Bagian Belakang

- a. Daftar pustaka
- b. *Cover* belakang yang berisikan tulisan singkat mengenai isi dari buku, nama atau logo penerbit, elemen visual, serta teks-teks lainnya. (hlm. 123)

Sedangkan menurut Lupton (2008), anatomi buku terdiri dari 3 bagian besar, yaitu bagian depan, isi dan akhir. Semua bagian lalu dijilid dan diberikan *spine*.

1. Bagian Depan

- a. *Cover*
- b. Halaman judul
- c. Halaman *copyrights*
- d. Daftar isi

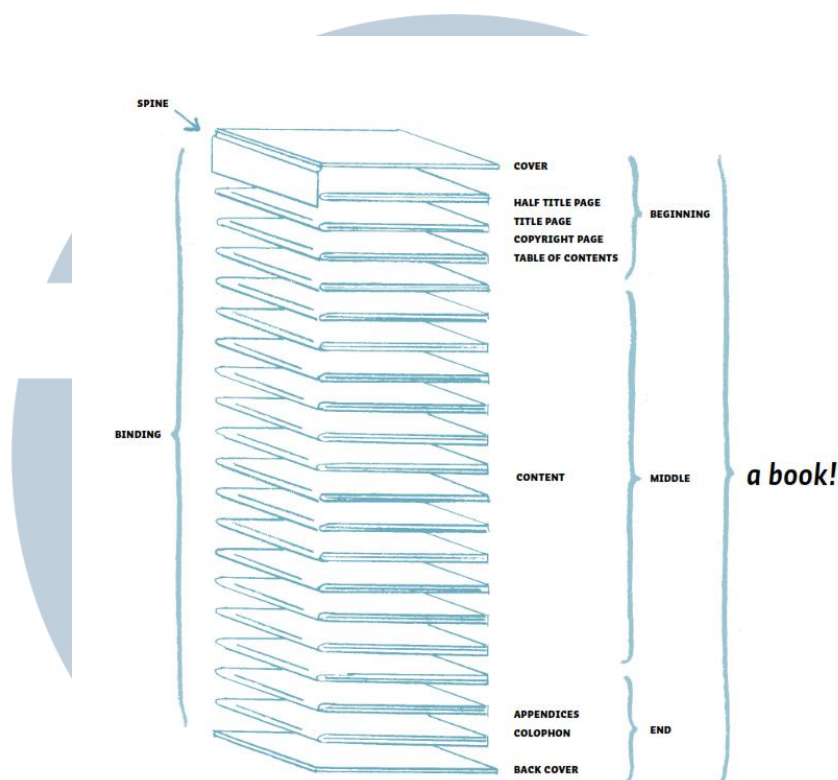
2. Bagian Isi

- a. Konten

3. Bagian akhir

- a. Lampiran
- b. Tanda penerbit
- c. *Cover* belakang (hlm. 32)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.1. Anatomi Buku

(How to Design and Publish Your Own Book / Ellen Lupton, 2008)

2.3.2. Jenis Buku

Menurut Campbell (2012), buku dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu *trade books*, *professional books*, *textbooks*, *mass market paperbacks*, *religious books*, *reference books* dan *university press books*. *Trade books* merupakan buku yang ditujukan kepada pembaca umum, dijual secara komersial. (hlm. 295)

2.3.3. Format Buku

Menurut Haslan (2006), format buku berhubungan dengan tinggi dan lebar dari buku. Format buku terdiri dari 3 jenis, yaitu *portrait*, *landscape* dan *square*. (hlm. 30) Dalam perancangan penulis menggunakan format *portrait*.

2.3.4. Elemen Buku

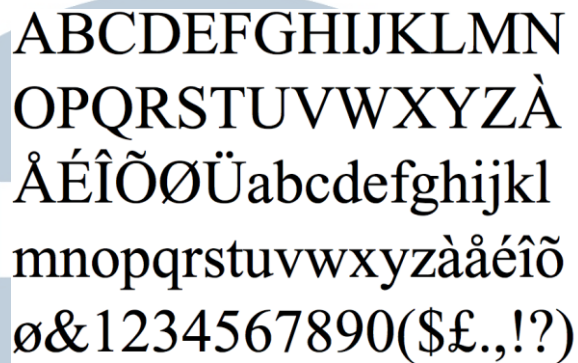
2.3.4.1. Tipografi

Kusrianto (2010), mengatakan bahwa tipografi merupakan teknik dan karya seni yang berkaitan dengan aksara pada media cetak maupun digital. (hlm. 1) Sementara Cullen (2012), berpendapat bahwa tipografi dapat ditemukan dimana saja melintasi beragam media seperti kemasan, media cetak maupun *interface*. (hlm.14)

Landa (2011), mengklasifikasikan huruf menjadi delapan jenis, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script* dan *display*. Dalam perancangan, penulis akan menggunakan jenis huruf *script* sebagai *headline* dan *slab serif* *bodytext*. Penggunaan *script* sebagai headline dilatar belakangi pendapat Anggraini dan Nathalia (2014), yang mengatakan bahwa huruf *casual script* memiliki kesan santai untuk dibaca. (hal. 62) Sementara menurut Supriyono (2010), penggunaan *serif* sebagai *bodytext* dikarenakan huruf *serif* lebih mudah untuk dibaca, terkesan fleksibel sera luwes. (hlm. 34) Selain itu, penggunaan penekanan pada *headline* sebagai judul sebaiknya dilakukan, sebagai contoh tulisan diberi perbedaan ketebalan. (hlm. 31)

1. *Serif*

Huruf ini memiliki karakteristik yaitu tidak memiliki kait. Kait berfungsi untuk memudahkan membaca dan memberi kesan serius. Contoh dari huruf ini adalah Times New Roman, Bodoni dan Garamond.



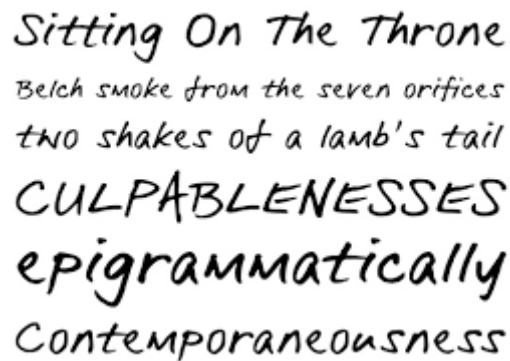
ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÏÖÜabcdefghijkl
 mnopqrstuvwxyzàåéî
 ø&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.2. Contoh Huruf Serif

(<http://www.identifont.com/samples2/adobe/TimesNewRoman.gif>, 2018)

2. Script

Huruf ini merupakan huruf yang menyerupai goresan tangan. Salah satu jenis dari huruf *script* adalah *casual script*. *Casual script* terkesan lebih santai. Contoh dari huruf ini adalah



Sitting On The Throne
 Belch smoke from the seven orifices
 two shakes of a lamb's tail
 CULPABLENESSES
 epigrammatically
 Contemporaneousness

Gambar 2.3. Contoh Huruf Casual Script

(http://typecache.com/image_news/212_1.jpg, 2018)

Agar teks dalam sebuah buku memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, Samara (2004), berpendapat bahwa jarak spasi dan ukuran huruf haruslah dipertimbangkan, bila ukuran dari sebuah huruf kecil, maka harus diimbangi dengan jarak spasi yang besar, bila ukuran huruf besar, maka jarak spasi dibuat kecil. (hlm. 28)

Hal tersebut juga serupa dikemukakan oleh Supriyono (2010), beliau berpendapat terdapat enam hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. *Point Size*

Point size atau yang disebut juga dengan ukuran dari huruf haruslah dipertimbangkan berdasarkan kebutuhan atau maksud yang akan diberikan kepada pembaca.

2. *Style*

Style atau yang disebut juga dengan variasi dipertimbangkan agar ketebalan maupun ketipisan dari huruf menciptakan perbedaan agar tidak membosankan.

3. *Line Length*

Line Length atau yang disebut juga dengan panjang baris haruslah dipertimbangkan. Baris yang terlalu panjang dapat menyebabkan pembaca merasa lelah.

4. *Leading*

Leading atau yang disebut juga dengan spasi baris dipertimbangkan agar tingkat keterbacaannya menjadi tinggi.

5. *Kerning dan Tracking*

Kerning adalah jarak antara satu huruf dengan huruf lainnya, sedangkan *tracking* adalah jarak spasi dalam satu kata.

6. *Alignment*

Alignment atau yang disebut juga dengan penataan baris juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan karena menyangkut

tingkat keterbacaan. Alignment memiliki lima jenis yaitu rata kiri, rata kanan, rata kiri kanan, rata tengah dan tidak beraturan. (hlm. 35-47)

Dalam perancangan, penulis akan menggunakan perataan kiri. Hal tersebut dilatar belakangi pendapat Supriyono (2010), yang mengatakan bahwa perataan kiri memberikan kesan dinamis serta tidak monoton. (hlm. 45)

2.3.4.2. **Layout**

Menurut Ambrose dan Paul (2005), *layout* adalah elemen-elemen desain yang diatur dalam ruang dan sesuai dengan skema estetika secara keseluruhan yang bertujuan agar elemen-elemen visual dan tulisan dapat dimengerti dengan mudah. (hlm. 11)

1. *Margin*

Menurut Graver dan Jura (2012), *margin* merupakan bidang tanpa isi yang berada diantara pinggir dan isi dari sebuah halaman yang berfungsi agar pembaca dapat memusatkan perhatian pada isi dan supaya mata pembaca tidak kelelahan. (hlm. 20) Lebih lanjut lagi, agar dapat terciptanya keseimbangan, maka *margin* pada kiri luar dan kanan luar sebaiknya berukuran dua kali lebih besar dibandingkan dengan *margin* bagian dalam. (hlm. 97)

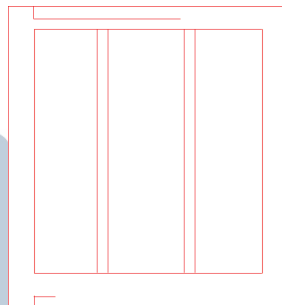
2. *Grid*

Pushalla dan Cullen (2005), berpendapat bahwa dalam sebuah pengembangan desain, diperlukan perencanaan yang baik. Grid berfungsi untuk mengatur komposisi dan mengatur elemen-elemen visual secara dinamis dan harmonis. Elemen-elemen harus dapat memberikan pembaca pandangan yang jelas tentang arah dan pergerakan melalui komposisi visual. (hlm. 60-61)

Menurut Rustan (2014), ada empat jenis grid standar yang paling sering digunakan, yaitu grid satu kolom (*manuscript grid*), grid kolom (*column grid*), grid modular (*modular grid*), dan *hierarchical grid*. Pada perancangan, penulis menggunakan grid kolom dan grid satu kolom. Hal ini dilatar belakangi oleh pendapat Anggraini dan Nathalia (2014), yang berpendapat bahwa grid kolom merupakan grid yang fleksibel, mudah diatur untuk layout publikasi yang ingin mengintegrasikan gambar dengan teks. (hlm. 84) Sedangkan grid satu kolom digunakan untuk halaman dengan teks yang panjang. (hlm. 82)

a. Grid Kolom (*Column Grid*)

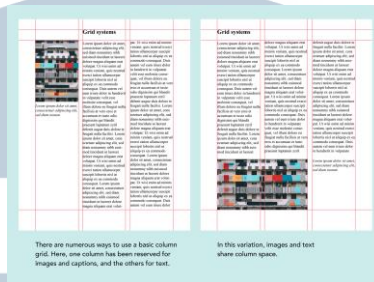
Grid ini memiliki lebih dari satu kolom, dapat terdiri dua maupun tiga kolom. Jumlah kolom dan lebar kolom bebas, bergantung pada isi dari konten tulisan. Biasanya digunakan pada media seperti buku atau majalah.



Gambar 2.4. Grid Kolom (*Column Grid*)

(<https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png> / , 2011)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



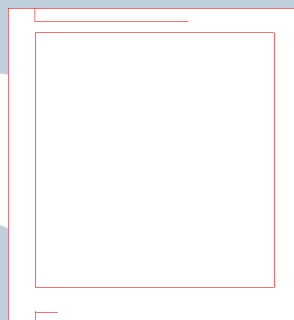
Gambar 2.5. Contoh Penggunaan Grid Kolom

(<http://blog.visme.co/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Column-Grid-magazine-02.png>,2018)

b. Grid Satu Kolom (*Manuscript Grid*)

Grid ini memiliki satu kolom dan merupakan grid yang paling sederhana.

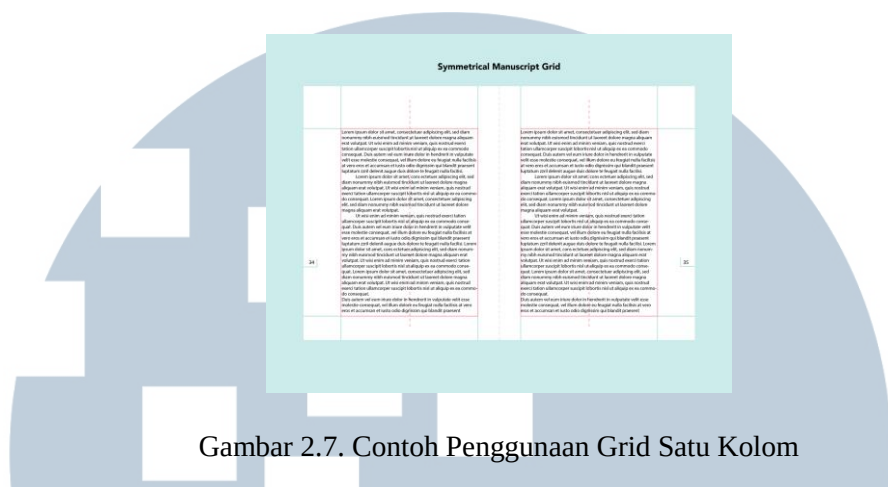
Grid ini banyak digunakan pada buku dengan teks yang panjang.



Gambar 2.6. Grid Satu Kolom (*Manuscript Grid*)

(<https://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/manuscript-grid.png> / , 2011)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.7. Contoh Penggunaan Grid Satu Kolom

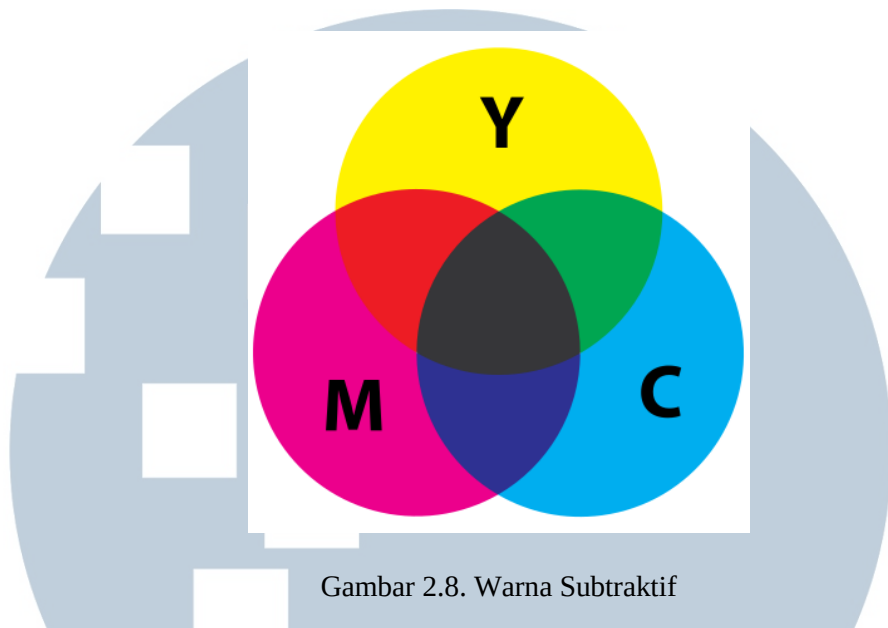
([https://blog.visme.co/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-](https://blog.visme.co/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Symmetrical-Manuscript-Grid-01.png)

[Professional-Looking-Designs-Symmetrical-Manuscript-Grid-01.png](https://blog.visme.co/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Symmetrical-Manuscript-Grid-01.png),2018)

2.3.4.3. Warna

Lupton dan Phillips (2008), berpendapat bahwa teknik pencetakan yang berwarna merupakan hal sangat lumrah saat ini. Berbagai macam warna dan intensitas di media modern dapat memberikan energi pada halaman ataupun layar. Terdapat dua jenis warna dalam teori warna, yaitu warna aditif (RGB) dan warna subtraktif (CMYK). Namun pada teknik pencetakan *offset* maupun *desktop* menggunakan metode CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key) yang merupakan sistem warna subtraktif. Campuran dari Cyan, Magenta dan Yellow akan menghasilkan warna hitam, namun hasilnya tidak terlalu jenih, maka membutuhkan warna keempat, yaitu Key untuk melengkapi keempat proses warna. (hlm. 76)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.8. Warna Subtraktif

(https://en.wikipedia.org/wiki/CMYK_color_model#/media/File:CMYK_subtractive_color_mixin_g.svg, 2018)

Poulin (2011), berpendapat bahwa warna memiliki tiga sifat mendasar, yaitu:

1. *Hue*

Hue merupakan bentuk paling murni dari sebuah warna, identifikasi yang diberikan kepada warna-warna. Sebagai contoh penyebutan warna merah, kuning, biru. Pengidentifikasian ini adalah hasil dari bagaimana kita melihat pantulan cahaya dari objek pada frekuensi tertentu. Sedangkan abu-abu adalah warna netral karena tidak memiliki *hue* yang terlihat.

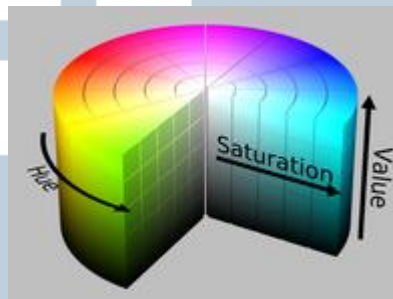
2. *Value*

Value merupakan sebutan untuk gelap atau terangnya sebuah warna. *Value* juga disebut sebagai pencahayaan warna, kecerahan atau nada dan sepenuhnya tergantung pada warna dan intensitas warna. Pencampuran putih kepada sebuah warna menghasilkan *value* yang lebih terang, disebut dengan *tint*. Sedangkan pencampuran warna hitam pada warna

menghasilkan *value* yang lebih gelap, disebut dengan *shade*. Value dapat menghasilkan ilusi berupa jarak dan kedalaman.

3. *Saturation / Chroma*

Saturation adalah terangnya atau kekusamannya warna. *Saturation* adalah banyaknya abu-abu pada sebuah warna. (hlm. 62)



Gambar 2.9. *Hue, Value & Saturation*

(https://en.wikipedia.org/wiki/HSL_and_HSV#/media/File:HSV_color_solid_cylinder_saturation_gray.png, 2010)

2.4. Prinsip Desain Pada Buku

2.4.1. Kesatuan

Supriyono (2010), berpendapat bahwa unsur-unsur desain seperti tipografi, warna dan unsur lainnya dapat dikatakan menyatu bila terlihat harmonis. Beliau menambahkan bahwa ada empat cara untuk membuat kesatuan, yaitu:

1. Mengulang elemen yang sama pada setiap halaman (warna, bidang, garis, grid)
2. Menggunakan unsur-unsur visual yang memiliki kesamaan warna, tema atau bentuk
3. Penggunaan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran dan style (*bold*, *italic* dan sebagainya) (hlm. 97)

2.4.2. Ritme

Supriyono (2010) berpendapat bahwa ritme adalah pola layout yang dibuat dengan pengulangan elemen-elemen. Beliau menambahkan bahwa terdapat dua jenis ritme, yaitu repetisi dan variasi. Ritme repetisi merupakan pengulangan elemen secara konsisten. Sementara ritme variasi merupakan pengulangan elemen disertai dengan perubahan bentuk, warna, ukuran dan posisi. (hlm 94)

Pada perancangan, penulis menggunakan ritme jenis variasi untuk setiap bab buku. Hal tersebut dilatar belakangi oleh pendapat Supriyono (2010), bahwa repetisi variasi menciptakan kesan dinamis dan tidak monoton. (hlm. 95)



Gambar 2.10. Ritme

(https://i2.wp.com/www.trentsizemore.com/wp-content/uploads/2012/11/IMG_2113.jpg?w=1024&ssl=1, 2012)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.11. Penerapan Ritme

(<https://static1.squarespace.com/static/582a2e34725e2521ef3a482c/58e485ceb8a79bb4b869e66b/58b082edb3db2b1cb67fb68c/1491443260099/fullspreads.jpg?format=1500w>, 2017)

2.5. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi merupakan disiplin ilmu yang berada diantara seni dan desain grafis. Ilustrasi adalah gabungan dari ekspresi diri dan representasi visual untuk menyampaikan gagasan dan pesan. (hlm. 6) Sedangkan menurut Supriyono (2010), ilustrasi merupakan gambar maupun foto yang menarik perhatian pembaca dan digunakan untuk menjelaskan konten tulisan. (hlm. 169)

2.5.1. Tujuan Ilustrasi

Male (2007), berpendapat bahwa penggunaan ilustrasi menyampaikan cerita, pendapat, serta menghibur dan sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dari si pembuat ilustrasi. (hlm. 19) Selain itu, penyampaian secara visual memudahkan informasi untuk dimengerti oleh pembaca. (hlm. 88)

2.5.2. Gaya Ilustrasi

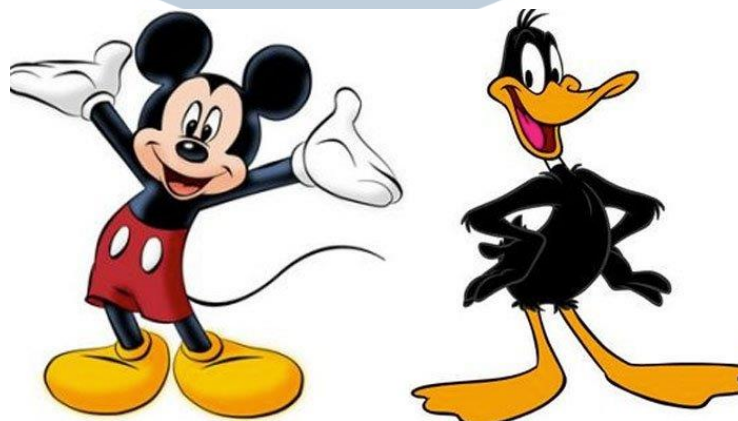
Turner (2008), menjelaskan bahwa ilustrasi dapat bersifat teknik atau nonteknik. Pemilihan jenis ilustrasi sebaiknya disesuaikan dengan tema yang diinginkan. Karya ilustrasi berupa nonteknik memiliki beberapa jenis, yaitu *photo realism*, *scratchboard*, *cartoon*, *lineart*, *stylized realism*, *digital* dan *technical illustration*.

Dalam perancangan, penulis menggunakan gaya kartun. Menurut Supriyono (2010), ilustrasi yang menarik perhatian merupakan ilustrasi yang memiliki daya pikau kuat. Menurut Ekstrom (2013), gaya kartun lebih mudah menunjukkan stereotype visual melalui bentuk atau warna sehingga pembaca dapat lebih mengetahui sifat karakteristik yang ingin disampaikan. (hlm. 12)

2.5.2.1. **Kartun**

Vrhaz (2011), berpendapat bahwa kartun memiliki banyak jenis dan digunakan sesuai dengan kebutuhan. Jenis-jenis tersebut dibagi berdasarkan fungsi serta tampilannya. Berdasarkan jenisnya kartun dibagi menjadi empat jenis yaitu kartun manusia, kartun benda, kartun karikatur tokoh serta kartun binatang. (hal. 2)

Dalam perancangan, penulis menggunakan jenis kartun manusia.



Gambar 2.12. Gambar Kartun

(http://cdn2.tstatic.net/jatim/foto/bank/images/donald-duck-dan-bugs-bunny_20171020_221617.jpg, 2017)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13. Penerapan Gambar Kartun

(<https://3.bp.blogspot.com/->

BLlIKmUb2Sg/WImkyWfANJI/AAAAAAAAAEg/E6ryez5vodcGDEsbz_HD1SnldR3k509PAC
Ew/s320/IMG_3613.JPG, 2018)

2.5.2.2. Karakter

Tillman (2011), berpendapat bahwa dalam menciptakan karakter yang baik, maka visual karakter harus merepresentasikan sifatnya. (hlm. 4) Menurut Cohen (2011), karakter anak-anak yang terkesan lucu memiliki ciri fisik dahi yang besar (hlm. 7) Ia menambahkan, karakter yang terkesan lucu juga memiliki proporsi badan yang kecil dan kepala yang besar. (hlm.14)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.14. Contoh Karakter

(https://vignette.wikia.nocookie.net/powerpuff/images/a/a7/Tumblr_lv8big5jK51qizyws.jpg/revisi
on/latest?cb=20120508020045, 2016)

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA