

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Hidup Berkesadaran dalam Agama Buddha

Menurut Bhante Nyanabhadra dari hasil wawancara penulis dengan beliau pada tanggal 16 September 2018, Buddha menemukan berbagai metode dan cara agar terbebas dari segala masalah dalam hidup, kemudian Sang Buddha mengajarkannya kepada murid-muridnya, salah satu metode yang diajarkan adalah cara hidup berkesadaran.

Seni Hidup Berkesadaran atau biasa dikenal dengan *mindful living* atau *Mindfulness* adalah sebuah metode yang bisa diterapkan bagi siapa saja yang ingin keluar dari samudera penderitaan. Sepanjang perjalanan hidup, manusia telah mengalami berbagai macam emosi seperti kemarahan, kesedihan, kekecewaan, pertikaian, perpecahan, dan lain sebagainya yang telah membuat hidup seperti didalam sebuah medan perang yang tak pernah usai. Seni Hidup Berkesadaran diyakini dapat mengatasi permasalahan psikologi secara umum yang melibatkan pikiran dan emosi, praktik ini telah banyak membantu menghadirkan kedamaian dan sukacita kepada orang yang sedang bertikai dengan batin dan kehidupannya sendiri. Seni Hidup berkesadaran yang paling populer adalah Meditasi, namun ternyata banyak cara/metode hidup berkesadaran yang telah dikembangkan pada masa kini.

2.1.1. Sejarah Hidup Berkesadaran

Di ambil dari wawancara penulis dengan Bhante Nyanabhadra, Hidup Berkesadaran adalah terjemahan dari bahasa sansekerta yaitu *Smṛti* dan jika dari bahasa Pali adalah *Sati*. Hidup Berkesadaran merupakan sebuah praktik spiritual agama Buddha dan termasuk dalam elemen ke-7 dari 8 Jalan Kebenaran, yaitu :

1. Pengertian Benar ((sammâ-ditthi)
2. Pikiran Benar (sammâ-sankappa)
3. Ucapan Benar (sammâ-vācā)
4. Perbuatan Benar (sammâ-kammanta)
5. Pencarian Benar (sammâ-ajiva) Samâdhi
6. Daya-upaya Benar (sammâ-vâyama)
7. Perhatian Benar (sammâ-sati)
8. Konsentrasi Benar (sammâ-samâdhi)

Hidup Berkesadaran adalah poin ke-7 yang juga dapat diwujudkan dalam 4 bentuk tindakan, yaitu:

- perhatian penuh terhadap badan jasmani (kāyānupassanā)
- perhatian penuh terhadap perasaan (vedanānupassanā)
- perhatian penuh terhadap pikiran (cittanupassanā)
- perhatian penuh terhadap mental/batin (dhammanupassanā)

Keempat bentuk tindakan tersebut bisa disebut sebagai Vipassanā Bhāvanā.

2.1.2. Hubungan Hidup Berkesadaran dengan Psikologi

Dilansir dari www.mindfulness.com di bawah naungan SinapS *Transpersonal Training Development* yang merupakan sebuah perusahaan penyedia jasa pelatihan dan pengembangan sumberdaya manusia yang berfokus pada peningkatan kualitas pengendalian pikiran dan emosi, Hidup Berkesadaran sudah menjadi sebuah pendekatan yang paling sering diaplikasikan oleh para praktisi psikologi, penggunaannya berkembang pesat selama dua dekade ini, hal ini tercermin dari jumlah publikasi ilmiah yang berhasil di data oleh *American Mindfulness Research*, yang terus meningkat sejak tahun 1980 hingga 2016, sebanyak 4000 publikasi. Menurut Duddy Fachrudin, seorang psikolog yang juga menjadi pelatih dari Hidup Berkesadaran pada sebuah perusahaan sumber daya manusia, penelitian tentang pendekatan Hidup Berkesadaran di Indonesia sendiri mulai berkembang 10 tahun belakangan di berbagai Fakultas Psikologi dan Kedokteran.

2.2. Psikologi Perkembangan Remaja

Menurut Latifah (2008) remaja adalah suatu masa transisi yang berada ditengah-tengah masa anak-anak menuju ke dewasa, yang ditandai dengan banyak perkembangan seperti perkembangan biologis, psikologis, moral, agama, kognitif, dan sosial.

Pada masa ini, remaja ditugaskan mengemban perkembangan yang dipusatkan pada penganggulan sikap dan pola perilaku yang kekanak-kanakan untuk mempersiapkan masa dewasa. Tugas perkembangan ini menuntut terlalu

cepat perubahan besar dalam sikap dan pola perilaku remaja. Akibatnya, banyak remaja yang tidak dapat menguasai perubahan tersebut diawal-awal masa remaja (Hurlock, 1990).

Pembagian masa remaja dibagi menjadi dua masa yaitu, masa remaja awal (13 hingga 16 tahun) dan masa remaja akhir (16 hingga 18 tahun) (Hurlock, 1990).

2.2.1. Perkembangan Moral dan Religi Remaja

Menurut Sarwito (1989, hlm. 109) moral dan religi merupakan bagian yang penting dalam jiwa remaja. Sebagian masyarakat berpendapat bahwa moral dan religi bisa mengendalikan tingkah laku remaja sehingga tidak melakukan sesuatu yang merugikan atau yang bertentangan dengan kehendak dan pandangan masyarakat. Tiadanya Moral dan Religi juga sering kali diasumsikan sebagai faktor penyebab meningkatnya penyimpangan/kenakalan remaja.

Agama juga berfungsi untuk menyajikan kerangka moral sehingga seseorang bisa membandingkan tingkah lakunya, baik atau benar. Agama dapat menstabilkan tingkah laku dan bisa menerangkan mengapa dan untuk apa seseorang berada di dunia. Agama menawarkan perlindungan dan rasa aman, khususnya bagi remaja yang sedang mencari eksistensi dirinya (Adams & Gullota, 1983).

2.2.2. Keadaan Emosi Selama Masa Remaja

Menurut Hurlock (1990) masa remaja adalah periode “badai dan tekanan”, suatu masa di mana ketegangan emosi sedang meninggi akibat dari perubahan fisik,

hormonal, psikis, dan sosial. Namun faktor utama meningkatnya emosi adalah karena remaja sedang berada di bawah tekanan sosial dan menghadapi kondisi baru. Sebagian besar remaja pasti mengalami ketidakstabilan dari waktu ke waktu sebagai konsekuensi dari usaha penyesuaian diri pada pola perilaku dan harapan sosial yang baru (hlm. 213).

Emosi sering didefinisikan sebagai perasaan, misalnya pengalaman-pengalaman afektif, kenikmatan, atau ketidaknikmatan, marah, takut, bahagia, sedih, dan jijik. Berdasarkan sebab dan reaksi, emosi dikelompokkan menjadi 3, yaitu:

1. Emosi yang berkaitan dengan perasaan (syaraf-syaraf jasmaniah), perasaan dingin, panas, hangat, sejuk, dan sebagainya. Perasaan ini biasanya muncul karena faktor fisik diluar individu, seperti cuaca, kondisi ruangan, atau tempat individu itu berada.
2. Emosi yang berkaitan dengan kondisi fisiologis, misalnya sakit, merasakan geli, dan sebagainya. Kondisi ini muncul karena faktor kesehatan.
3. Emosi yang berkaitan dengan kondisi psikologis, misalnya cinta, rindu, cemas, takut, marah, dan lain-lain. Munculnya emosi ini dikarenakan faktor psikis.

Menurut Biehler (1972), ciri-ciri emosional remaja dibagi menjadi dua rentang usia, yaitu usia 12-15 tahun dan usia 15-18 tahun.

1. Ciri-ciri emosional usia 12 – 15 tahun

- Cenderung banyak murung dan tidak terbuka
- Bertingkah laku kasar dan acuh
- Kemarahan sering terjadi

- Tidak toleran terhadap orang lain
- Ingin menang sendiri

2. Ciri-ciri emosional usia 15-18 tahun

- “Pemberontakan” remaja merupakan ekspresi dari perubahan mereka dari anak-anak menjadi dewasa
- Mengalami konflik dengan orang tua
- Takut akan masa depan

2.2.3. Orang tua dalam Perkembangan Remaja

Orang tua atau keluarga merupakan lingkungan primer hampir setiap individu, sejak ia lahir sampai ia beranjak dewasa dan membentuk keluarganya sendiri.

Menurut Sarwito (1989, hlm 140) pada bukunya, terlepas dari orang tua pada umumnya yang membantu anaknya dalam melewati berbagai macam masalah yang ada di masyarakat, masih ada saja orang tua yang tidak mampu mengasuh dan mendidik anaknya dengan baik. Padahal peran orang tua sangat penting dalam membantu remaja dalam berkembang, karena walaupun banyaknya masalah di masyarakat, perasaan aman dan bahagia yang timbul pada remaja yang hidup dalam keluarga yang harmonis dan suportif merupakan hal yang bisa mempengaruhi penyesuaian sosial remaja di masa depan (hlm. 150).

2.2.4. Remaja di Sekolah

Menurut Sarwito (1989, 150) Sekolah adalah lingkungan Pendidikan sekunder. Remaja biasanya sudah menduduki bangku SMP dan SMA, yang pada umumnya mereka menghabiskan waktu sekitar 8 jam sehari disekolahnya menurut kurikulum 2013, bahkan lebih jika masih adanya kegiatan ekstrakurikuler. Hampir

sepertiga dari waktunya setiap hari dilewatkan di sekolah. Tidak mengherankan jika pengaruh sekolah terhadap perkembangan jiwa remaja cukup besar dan penting. Pengaruh sekolah tentunya diharapkan positif karena sebagai Lembaga Pendidikan, sekolah mengajarkan nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

Hurlock (1990) pada buku mengatakan bahwa ada 3 macam remaja yang tidak berminat pada pendidikan dan biasanya cenderung membenci sekolah. Pertama, remaja dengan orang tua yang terlalu ambisius, memiliki cita-cita tinggi yang tidak realistis terhadap prestasi akademik anaknya. Jenis kedua adalah remaja yang kurang diterima dilingkungan sekolahnya, terutama oleh teman-teman sekelasnya. Yang ketiga adalah remaja yang mengalami puber lebih awal sehingga ia kurang percaya diri dengan penampilannya karena lebih tua dari usia yang sesungguhnya, seringkali diharapkan berprestasi lebih baik di atas kemampuannya (hlm. 220-221).

2.2.5. Psikologi Pada Remaja Perempuan

Psikologis pada remaja perempuan cukup berbeda dari psikologis yang dimiliki remaja laki-laki. Menurut Silverstein dan Lynch (2002), perbedaan gender dalam simtomatologi depresi telah banyak mendapat perhatian, dan fakta saat ini menunjukkan bahwa tingkat depresi atau stress lebih tinggi terjadi pada remaja perempuan. Sebagai berikut beberapa psikologis yang dimiliki remaja perempuan,

1. Komunikasi dan Keterampilan

Perempuan cenderung lebih mampu mengolah kata-kata dan menggunakan bahasa daripada laki-laki. Perempuan memberikan perhatian khusus terhadap kata-kata, dan bisa membaca bahasa tubuh dan ekspresi wajah orang lain dengan cara yang jauh lebih baik dibandingkan laki-laki.

2. Pemecahan Masalah

Laki-laki pada umumnya diyakini lebih mandiri daripada perempuan, cara mereka menyelesaikan masalahpun cenderung sangat pribadi, tanpa perlu berbicara dengan siapapun. Perempuan disisi lain justru lebih mudah tertekan jika tidak berbagi masalah dengan teman-teman atau keluarga.

3. Cara Berpikir

Perempuan cenderung berpikir dengan lebih mempertimbangkan dan terpengaruh emosi. Perempuan lebih mengedepankan perasaan, sedangkan laki-laki cenderung menggunakan logika dan cenderung mengambil keputusan tanpa terpengaruh emosi.

Menurut para ahli, alasan mengapa remaja perempuan lebih berisiko mengalami depresi karena pengaruh perubahan di masa puber, pikiran negatif seperti kepercayaan diri yang rendah, dan masalah dalam hubungan berelasi.

2.3. Teori Buku

Menurut Kamus Besar Indonesia, Buku merupakan sekumpulan lembaran kertas yang terjilid, dalam lembaran tersebut berisi tulisan maupun kosong. Dapat

disimpulkan, buku merupakan kumpulan bahan, sebagian besar berupa bahan kertas yang kemudian dijilid menjadi satu, yang memiliki halaman didalamnya, serta terdapat tulisan, gambar, maupun simbol disetiap sisi halamannya. Buku adalah suatu benda yang berbentuk karya manusia yang memiliki fungsi sebagai salah satu media komunikasi dan informasi (Suseno, 1997:40).

2.3.1. Jenis-jenis Buku

Menurut Bambang Trim (2012) dalam bukunya, dalam perkembangannya buku dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis buku. Bambang membedakan jenis buku berdasarkan bidang kreativitasnya, yaitu sebagai berikut :

- a. Buku Fiksi, merupakan buku yang penulis ciptakan sesuai dengan yang ada dipikirannya atau diimajinasinya, bukan merupakan buku dengan referensi cerita nyata. Namun ketika membaca buku jenis fiksi ini, pembaca seolah-olah merasa cerita tersebut nyata. Jenis buku ini dibagi lagi menjadi kumpulan cerita pendek, kumpulan puisi, kumpulan drama, serta novel.
- b. Buku Faksi, merupakan buku yang ceritanya berdasarkan cerita nyata dengan tidak menyamakan para pelaku cerita dan dikreasikan dengan imajinasi penulis. Jenis buku ini adalah biografi, autobiografi, kisah nyata, memoar, dan cerita-cerita dari kitab suci.
- c. Buku nonfiksi, merupakan buku berdasarkan data valid tentang pengetahuan tanpa mengurangi isi data yang sudah ada. Jenis buku ini adalah buku referensi, buku petunjuk/panduan, buku pelajaran, kamus, *eniklopedis*, *directory*, peta.

Menurut Bambang Trim, ada 11 pengelompokan lain jenis buku, yaitu sebagai berikut:

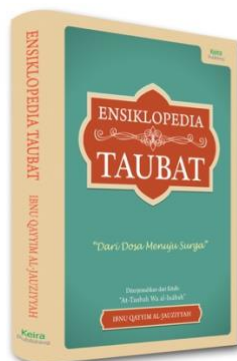
a. Novel, adalah suatu karya fiksi yang tertulis dan bernarasi, biasanya dalam bentuk cerita yang dibuat-buat. Cerita novel berisi kurang lebih 4.000 kata, lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan structural dan sajaknya.



Gambar 2.1 Contoh Buku Novel

(<https://bit.ly/2xFkWnO>)

b. Ensiklopedia, adalah sejumlah buku yang memiliki isi penjelasan-penjelasan ilmu pengetahuan yang sudah tersusun menurut abjad atau kategori.



Gambar 2.2 Contoh Buku Ensiklopedia

(<https://bit.ly/2Ij3o4I>)

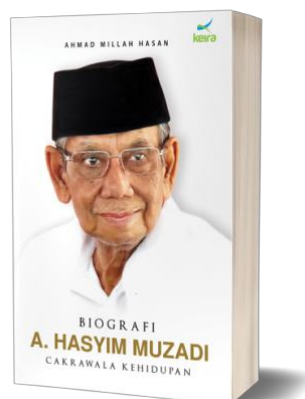
c. Antologi, berisi kumpulan karya-karya sastra, seperti puisi, syair, pantun, cerita pendek, novel pendek, dan prosa.



Gambar 2.3 Contoh Buku Antologi

<https://bit.ly/2NKp4wO>

d. Biografi atau Autografi, adalah buku yang berisi kisah seseorang/tokoh tertentu, mulai dari kehidupan tokoh tersebut, dari lahir, jalan hidupnya, hingga meninggal dunia.



Gambar 2.4 Contoh Buku Biografi

<https://bit.ly/2OeFRHG>

e. Catatan Harian, adalah buku yang berisi catatan-catatan harian dari seseorang/ tokoh tertentu.



Gambar 2.5. Contoh Buku Catatan Harian

(<https://bit.ly/2OUO94H>)

f. Buku panduan, atau biasa disebut buku manual/buku petunjuk, berisi tentang tata cara/panduan dalam melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu.



Gambar 2.6. Contoh Buku Panduan

(<https://bit.ly/2IISxY2>)

g. Buku Fotografi, merupakan kumpulan gambar-gambar yang diambil oleh seorang fotografer menggunakan alat yang disebut kamera.



Gambar 2.7. Contoh Buku Fotografi

(<https://bit.ly/2xFh6uW>)

h. Atlas, berisi kumpulan peta yang dijilid menjadi satu kesatuan hingga berupa buku.



Gambar 2.8. Contoh Buku Atlas

(<https://bit.ly/2NItaWj>)

i. Komik, merupakan suatu karya seni yang berisi gambar-gambar yang disusun hingga membentuk sebuah jalan cerita. Biasanya, komik dicetak pada kertas dengan teks didalamnya.



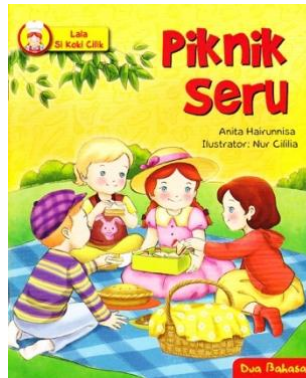
Gambar 2.9. Contoh Buku Komik
(<https://bit.ly/2xT900N>)

j. Dongeng, buku berisi cerita tradisional yang bercerita tentang kejadian yang tidak benar-benar nyata atau tidak dianggap terjadi oleh masyarakat. Namun menyampaikan pesan, ajaran moral yang mendidik, serta menghibur.



Gambar 2.10. Contoh Buku Dongeng
(<https://bit.ly/2N8b4b7>)

k. Cergam, serupa dengan komik, yaitu berupa gambar-gambar yang disusun hingga membentuk sebuah jalan cerita.

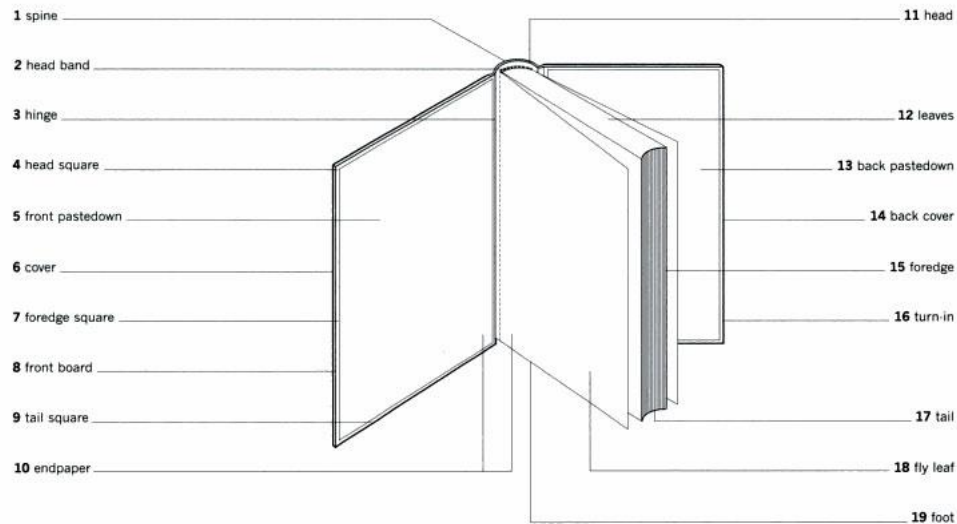


Gambar 2.11. Contoh Buku Cergam
(<https://bit.ly/2xGWouk>)

2.3.2. Anatomi Buku

Menurut DiMarco (2010), desain dari sebuah buku adalah penggabungan dari berbagai teks dan gambar. Elemen desain dan kejelasan tipografi merupakan faktor yang penting didalam sebuah desain buku karena hal tersebut bertujuan untuk menyampaikan sebuah pengetahuan dan pengalaman pribadi pada penikmat/pembacanya (hlm. 112).

2.3.2.1 Komponen Buku



Gambar 2.12. Komponen Buku

(<https://bit.ly/2zszQ3f>)

Haslam (2006) menjelaskan dalam bukunya bahwa komponen buku/ anatomi dari sebuah buku dibagi menjadi 3 kelompok besar yaitu blok buku, halaman, dan grid. Menurut Haslam (2006), buku juga memiliki komponen sebagai berikut :

1. *Spine*

Adalah punggung buku yang menutupi bagian penjilidan/ *binding*.

2. *Head Band*

Penutup yang berfungsi untuk melindungi penjilidan buku, namun tidak dimiliki oleh setiap buku.

3. *Hinge*

Lipatan *endpaper* yang terletak antara *pastedown* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Merupakan pinggiran kecil sisa dari bagian atas sampul buku yang ukurannya lebih besar dibanding lembaran didalam isi buku.

5. *Front Pastedown*

Endpaper yang menempel pada bagian dalam dari *frontboard*.

6. *Cover*

Sebuah karton tebal yang berada pada bagian paling depan buku yang fungsinya dalah melindungi seisi buku.

7. *Foredge Square*

Sisi kecil yang berada pada pinggiran sampul buku dan belakang buku.

8. *Front Board*

Papan/ *Board* yang digunakan pada bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Merupakan sisa dari bagian bawah sampul buku dan bagian belakang buku.

10. *End Paper*

Lembaran kertas tebal yang fungsinya untuk menutupi bagian dalam sampul depan dan menunjang bagian punggung buku.

11. *Head*

Bagian paling atas buku.

12. *Leaves*

Lembaran kertas yang terdapat pada bagian dalam buku.

13. *Back Pastedown*

Bagian *endpaper* yang ditempel pada bagian belakang board belakang.

14. *Back Cover*

Sampul bagian belakang buku.

15. *Foredge*

Sisi bagian depan buku.

16. *Turn-In*

Kertas atau sampul bagian luar buku yang dilipat hingga kedalam sampul buku.

17. *Tail*

Bagian paling bawah buku.

18. *Fly Leaf*

Halaman balik dari *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian paling bawah sebuah halaman buku (hlm. 20).

2.3.3. Ukuran Buku

Ukuran buku yang ada dipasaran sangat bervariasi, namun kebanyakan ukuran yang digunakan oleh masyarakat umum adalah A6, A5, A4, A3, B6, dan B5. Namun, sangat memungkinkan untuk membuat buku dengan ukuran yang berbeda dan bervariasi.

2.3.4. Manfaat & Fungsi Buku

Menurut Pambudi (1981) manfaat buku adalah sebagai sumber dan penyimpanan informasi, sarana pendidikan, dan juga sebagai sarana hiburan. Dalam dunia desain menurut Williamson (1982, hlm. 354-355) buku memiliki fungsi sebagai berikut,

1. Buku untuk dijual, sebuah buku harus menarik minat pembaca untuk membeli, sebuah buku yang harus “dimiliki”.
2. Buku untuk dibuka, dipegang, dan dibawa. Sebuah buku yang nyaman bagi pembacanya, maka dari itu buku perlu dipertimbangkan sesuai dengan kenyamanan pembacanya.
3. Buku untuk dilihat. Penting untuk sebuah buku memiliki konten yang menarik untuk dibaca dan dilihat. Pemilihan huruf, komposisi, dan pemilihan warna sangat penting untuk dipertimbangkan.

4. Buku untuk disimpan. Sebuah buku setelah dibaca akan disimpan, maka dari itu sebuah buku perlu dipertimbangkan dari sisi material agar tidak menurun kualitasnya.

2.3.5 Buku Ilustrasi

Buku memiliki beberapa tipe, salah satunya buku ilustrasi. Menurut Lawrence Zeegen (2009) ilustrasi bukanlah seni maupun desain grafis, tetapi merupakan perpaduan antara seni dan desain grafis.

Buku ilustrasi atau buku bergambar seperti yang dijelaskan Salisbury (2004) adalah istilah dari buku cerita yang menggunakan gambar dengan beberapa baris kata sebagai pelengkap agar pembaca dapat memahami isi dan maksud buku. Fazriah (2009) menjelaskan bahwa dalam buku ilustrasi terdapat karakteristik sebagai berikut.

- a. Penggunaan kalimat yang efektif, singkat dan jelas.
- b. Memiliki konsep yang terbatas.
- c. Memiliki konsep yang mudah dimengerti oleh anak-anak.
- d. Bentuk tulisan yang langsung dan sederhana.
- e. Memuat ilustrasi untuk melengkapi teks.

2.3.5.1. *Layout* Buku Ilustrasi

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* merupakan sebuah metode penyusunan elemen-elemen yang saling berhubungan kedalam suatu bidang

sehingga membentuk susunan yang menarik dan nyaman dilihat atau bisa dibilang artistik. Hal ini juga disebut sebagai manajemen bentuk dan bidang.

2.3.5.1.1. *Grid* pada Layout

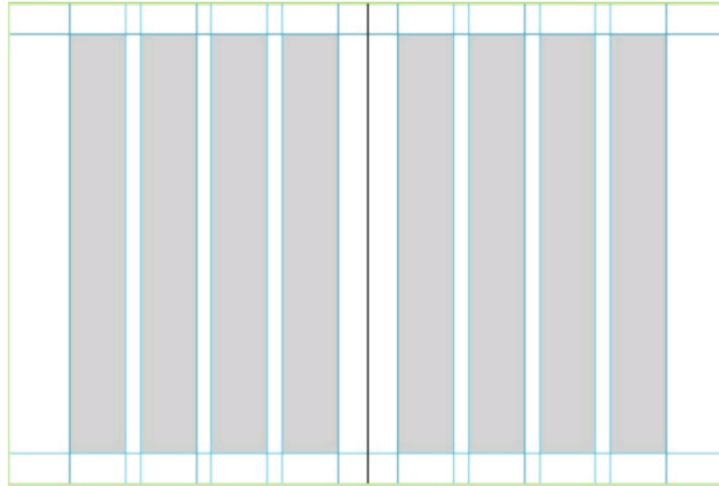
Menurut Gavin Ambrose (2015:84) *Grid* adalah alat dasar dalam mendesain yang digunakan sebagai panduan untuk mengatur tata letak atau posisi elemen desain dalam desain. Richard Poulin (2005) menyatakan bahwa dalam sebuah desain *Grid* memiliki peranan yang cukup penting, *grid* berfungsi untuk membentuk sebuah komposisi vertikal maupun horisontal atau saling bertumpuk. *Grid* juga berfungsi membagi sebuah media desain menjadi beberapa bagian, sehingga dapat disimpulkan bahwa *grid* berperan penting dalam membentuk sebuah komposisi yang berisikan elemen desain. (hlm.26).

Sistem grid digunakan sebagai alat untuk mempermudah membuat sebuah komposisi visual. Melalui *grid* akan mempermudah dalam menjaga konsistensi dalam melakukan repetisi dari sebuah komposisi yang sudah diciptakan. Tujuan utama dari penggunaan *grid* adalah untuk mempermudah menciptakan suatu rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik.

Beberapa macam *Grid* menurut Gavin Ambrose (2015:84), yaitu:

1. *Grid simetris*

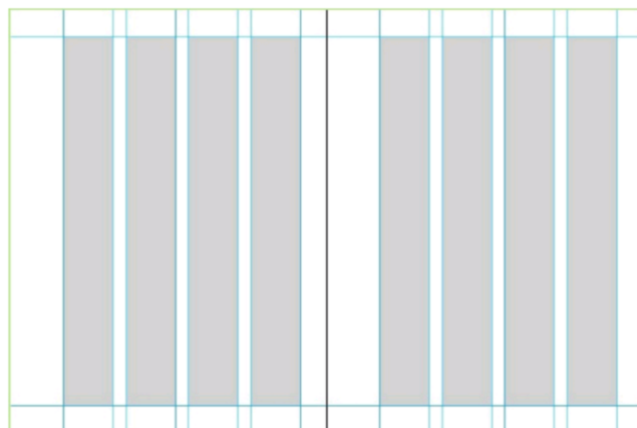
Grid simetris membantu menyajikan komposisi pada halaman *verso* yang merupakan refleksi dari komposisi yang digunakan untuk halaman *recto*, dengan margin dalam dan luar yang sama.



Gambar 2.13. *Grid Simetris*
(*The layout book*, 2015)

3. *Grid Asimetris*

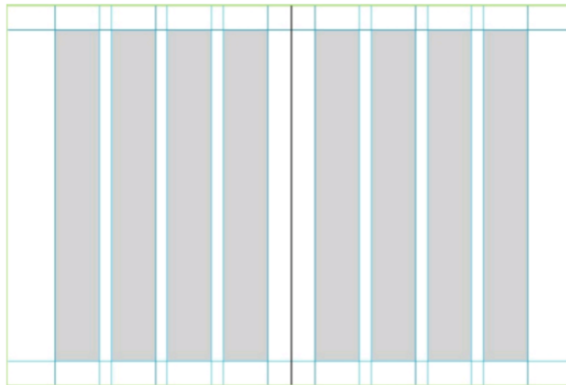
Grid asimetris menggunakan tata letak yang sama pada kedua *recto* dan *verso* halaman. Ilustrasi memiliki empat kolom teks yang sempit, kolom sempit dapat digunakan sebagai margin yang lebar untuk keterangan catatan, ikon, atau elemen lainnya.



Gambar 2.14. *Grid Asimetris*
(*The layout book*, 2015)

3. *Columns*

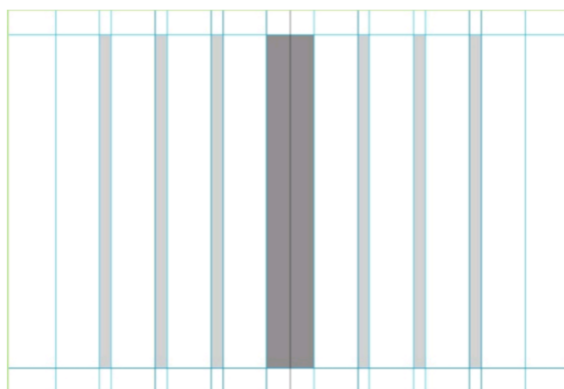
Kolom adalah divisi vertikal komposisi di mana teks biasanya diikuti. Gemuk, kurus dan bahkan miring. Kolom memberikan dampak pada pembacaan teks. Kolom adalah yang berwarna abu-abu.



Gambar 2.15. *Columns*
(*The layout book, 2015*)

4. *Gutter and alley*

Gutter adalah area lipatan pada buku. *Gutter* biasanya menjadi pusat di mana ada dua halaman yang bertemu. Istilah ini juga mengacu pada ruang antara kolom teks dan tepi halaman.



Gambar 3.16. *Gutter and alley*
(*The layout book, 2015*)

2.4. Ilustrasi

Supriyono, R. (2010) mengatakan dalam bukunya bahwa ilustrasi secara umum adalah gambar atau foto yang memiliki fungsi memperjelas teks atau tulisan dan juga gambar atau foto dapat menimbulkan daya tarik tersendiri bagi pembaca.

Dalam membuat sebuah ilustrasi, dibutuhkan beberapa karakteristik:

1. Komunikatif.
2. Menimbulkan rasa penasaran.
3. Orisinal / Ide baru
4. Memiliki daya tarik yang kuat
5. Memiliki kualitas yang baik, dari segi visual dan pengerjaannya.

Karakteristik tersebutlah yang diperlukan agar ilustrasi dapat menarik perhatian pembaca (hlm.51). Harthan (1981) juga menyatakan bahwa ilustrasi memiliki banyak sekalo fungsi diantaranya adalah untuk literasi, instruksi, media pembelajaran, dokumentasi, hiburan, dekorasi, dan lainnya. Namun hal yang menjadi fungsi utama ilustrasi adalah sebagai penjelas suatu teks atau juga memperindah (hlm. 8).

2.4.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Yoyok RM dan Siswandi (2007) ilustrasi memiliki 3 unsur. Salah satunya Jenis-jenis ilustrasi, yaitu:

Gambar ilustrasi dikelompokkan menjadi 5 :

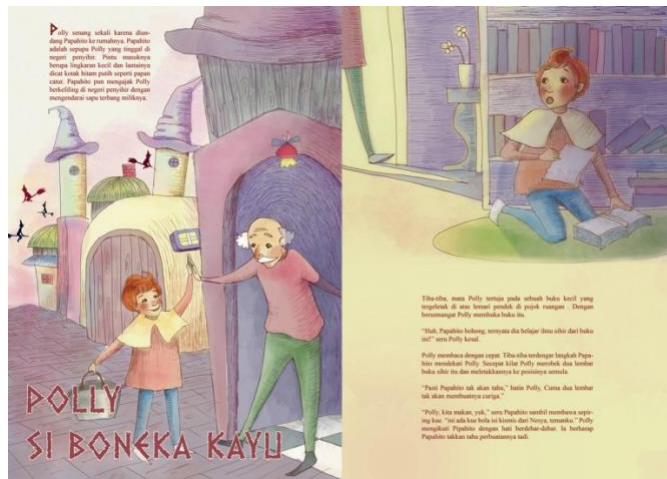
a. Ilustrasi gambar ilmiah, contohnya buku-buku pelajaran dan tabloid,



Gambar 2.17. Ilustrasi gambar ilmiah

<https://bit.ly/2OZJlpm>

b. Ilustrasi karya sastra, contohnya puisi, cerpen, dan novel,



Gambar 2.18. Ilustrasi karya sastra

<https://bit.ly/2OWYnBo>

c. Ilustrasi karya komik atau cerita bergambar,



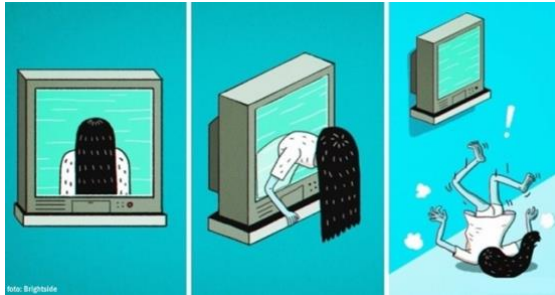
Gambar 2.19. Ilustrasi karya komik
<https://bit.ly/2xIfnon>

d. Ilustrasi karikatur yang memiliki makna sindiran atau kritikan,



Gambar 2.20. Ilustrasi karikatur
<https://bit.ly/2OfLbKW>

- e. Ilustrasi kartun dengan gambar yang bersifat lucu.



Gambar 2.21. Ilustrasi Kartun

(<https://bit.ly/2OVv0zt>)

2.4.2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi Ilustrasi menurut Syamsul Arifin dkk (2009:70) dibagi dalam beberapa jenis:

1. Ilustrasi Deskriptif

Berfungsi menggantikan uraian tentang sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat yang panjang. Uraian verbal dan naratif tersebut sangat efisien karena memerlukan ruang yang cukup banyak dan kurang efektif karena menyita perhatian pembaca pada bagian tertentu. Ilustrasi sering dimanfaatkan untuk melukiskan sesuatu sehingga lebih cepat dan lebih mudah dipahami. Ilustrasi terutama dapat menunjukkan rupa atau wujud suatu benda secara konkrit sesuai aslinya, misalnya foto dan gambar.

2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi dapat memperlihatkan dan menyatakan sesuatu maksud, gagasan, perasaan, situasi atau konsep yang abstrak menjadi nyata secara tepat dan mengena sehingga mudah dipahami. Suasana proses, mimik seseorang dapat diperlihatkan melalui ilustrasi.

3. Fungsi analitis

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda atau system atau proses secara detail, sehingga lebih mudah untuk dipahami. Tahap-tahapan dalam suatu proses dapat lebih jelas diperlihatkan melalui ilustrasi daripada narasi.

4. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi yang biasa dipergunakan dalam bahan ajar, antara lain daftar atau table, diagram, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, simbol dan skema.

2.5. Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa, R. (2011) Desain merupakan bentuk dari komunikasi visual yang fungsinya adalah menyampaikan pesan atau informasi kepada penikmat/*audience*, desain juga merupakan representasi visual/ gambaran dari kumpulan ide yang bergantung pada proses pembuatan, pemilahan, dan pengorganisiran dari elemen-elemen visual didalamnya (hlm. 2). Dalam desain juga terdapat 2 bagian penting didalamnya, yaitu elemen Desain dan juga prinsip Desain.

2.5.1. Elemen Desain

Menurut Supriyono, R. (2010) elemen-elemen yang terdapat didalam desain adalah materi dasar yang tak akan lagi untuk mata manusia karena hampir setiap hari dijumpai pada kehidupan. Merupakan hal penting untuk mengenal elemen desain agar dapat menata elemen-elemen tersebut dengan tepat sehingga dapat menghasilkan komposisi yang menarik, komunikatif, dan menyenangkan *audience* (hlm. 57-86).

Unsur-unsur elemen desain tersebut, yaitu :

a. Garis (*Line*)

Garis merupakan gabungan dari unsur terkecil didalam elemen desain yaitu titik. Garis dapat berbentuk panjang, melengkung, ataupun dapat memiliki sudut, maka dari itu fungsi dari garis sendiri adalah membantu pembaca untuk mengerti alur yang ada dialam sebuah komposisi visual (hlm. 16).

b. Bidang/ Bentuk (*shape*)

Sekumpulan garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki tinggi, lebar, dan luas adalah merupakan sebuah bentuk. Berdasarkan sifatnya objek dua dimensi ini dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata.

c. Tekstur (*Texture*)

Visualisasi dari sebuah permukaan yang dapat diraba/ dirasakan atau dilihat. Tekstur dikategorikan sebagai corak/ *pattern* dari sebuah permukaan benda.

d. Ruang (*space*)

Ruang adalah sebuah jarak antara objek dari objek lainnya. Fungsinya adalah untuk memisahkan dan menyatukan elemen-elemen layout. Ruang dibagi menjadi dua yaitu, objek dan *background*.

e. Ukuran

Nilai besar dan kecilnya suatu hal disebut ukuran. Fungsinya adalah sebagai perbandingan bentuk satu dan lainnya.

f. Warna

Warna merupakan sebuah elemen paling akhir dalam desain yang bersifat simbolik, sekaligus yang terpenting. Warna dibagi menjadi dua, warna yang

timbang oleh cahaya (RGB) dan warna yang dibuat menggunakan unsur tinta atau cat (CMYK).

2.5.2. Prinsip Desain

Menurut Supriyono (2010), prinsip-prinsip desain yang digunakan untuk menghasilkan suatu desain yang baik adalah dengan menggunakan prinsip-prinsip tersebut maka terbentuklah sebuah komposisi *layout* yang harmonis dan menarik (hlm. 86). Berikut prinsip-prinsip desain menurut Supriyono:

1. Keseimbangan (*balance*)

Keseimbangan adalah pembagian sama berat antara elemen-elemen yang digunakan pada sebuah komposisi desain. Keseimbangan dibagi menjadi 2 jenis yaitu, formal dan asimetris (hlm. 87).

2. Tekanan (*emphasis*)

Penekanan dalam sebuah desain digunakan untuk menampilkan hal utama yang ingin disampaikan kepada *audience* dengan elemen-elemen yang kuat.

3. Irama (*rhythm*)

Penyusunan elemen-elemen visual dengan cara yang sama secara berulang-ulang. Dilakukan secara konsisten maupun bervariasi mulai dari perubahan bentuk, ukuran maupun posisi (hlm. 94).

4. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan prinsip paling penting agar keseluruhan desain terlihat harmonis, menarik, dan informatif untuk dilihat (hlm. 202).