



### **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. Desain

Menurut Landa dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*” (2011), desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang ditujukan kepada audiens dan bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk informasi. Desain grafis dapat tercipta melalui pemilihan dan penyusunan berbagai macam elemen visual (hlm. 2).

##### 2.1.1 Elemen Formal (*Formal Elements*)

Landa (2011) menekankan bahwa elemen dasar visual dari Desain Grafis adalah sebagai berikut :

#### 1. Garis (*Line*)

Bagian terkecil dari sebuah garis adalah titik, dimana kumpulan titik yang memanjang akan membentuk sebuah garis. Garis, umumnya diketahui memiliki peran besar dalam komposisi dan memiliki keragaman jenis sifat seperti lurus, melengkung, atau kaku, yang dapat mengarahkan mata pengamat.

Garis memiliki berbagai macam kategori, yaitu (Landa, 2011, hlm. 17):

- a. *Solid line*, yaitu tanda memanjang pada permukaan.
- b. *Implied Line*, yaitu garis yang terlihat berkesinambung oleh mata pengamat.

- c. *Edges*, titik temu atau garis batas.
- d. *Line of vision*, disebut juga *line of movement* atau *directional line*, yaitu pergerakan arah pandang pengamat saat melihat suatu komposisi.

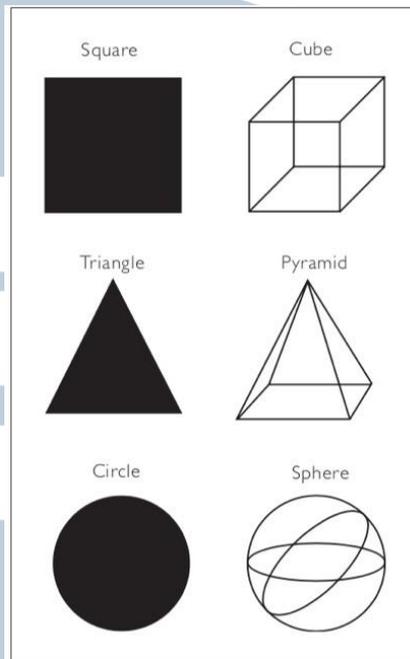
Garis memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Menegaskan suatu bentuk, tepi, wujud, tulisan, dan corak.
- b. Menggambarkan batasan dan mempejelas pembagian area dari sebuah komposisi.
- c. Membantu mengorganisir visual dari suatu komposisi.
- d. Membantu dalam mengarahkan pengamat.
- e. Mendukung pembentukan sifat ekspresif.
- f. Mampu menghasilkan gaya linier (*linear style*)

## 2. Bentuk (*Shape*)

Elemen visual ini terbentuk melalui penggunaan garis, warna, sifat, atau tekstur, baik secara keseluruhan atau sebagian, yang digambarkan secara dua dimensi dan bersifat datar. Semua bentuk tercipta dari tiga bentuk dasar penggambaran, yaitu kotak, segitiga, dan lingkaran.

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. Bentuk Dasar  
(Landa, 2011)

Berikut merupakan jenis-jenis dari bentuk (Landa, 2011, hlm. 17-18):

- a. *Geometric Shape*, disebut juga Bentuk Geometris, merupakan bentuk yang tercipta oleh garis tepi yang lurus, sudut yang terukur, serta lengkungan yang presisi.
- b. *Organic, Biomorphic*, atau *Curvilinear Shape*, disebut juga Bentuk Organik, merupakan bentuk yang bersifat natural dan longgar, namun juga bisa digambarkan secara presisi.
- c. *Rectilinear Shape*, merupakan bentuk yang terbentuk dari komposisi garis lurus atau sudut.
- d. *Curvilinear Shape*, merupakan bentuk perwujudan dari lengkungan.

- e. *Irregular Shape*, merupakan bentuk gabungan dari garis lurus dan lengkungan
- f. *Accidental Shape*, merupakan bentuk yang dihasilkan dari ketidaksengajaan, seperti tumpahan tinta atau gesekan pada sebuah material tertentu.
- g. *Nonobjective* atau *Nonrepresentational Shape*, merupakan bentuk yang secara murni terbentuk dan bukan merupakan representasi dari bentuk apapun.
- h. *Abstract Shape*, disebut juga Bentuk Abstrak, merupakan bentuk yang dimodifikasi dengan maksud mengomunikasikan suatu hal.
- i. *Representational Shape*, disebut juga *Figurative Shape*, merupakan bentuk yang dikenali oleh pengamat sebagai objek yang biasa terlihat pada alam.

### 3. Sosok-Latar (*Figure-Ground*).

Landa (2011, hlm. 18-19) menyatakan bahwa *figure and ground* disebut juga *positive and negative space*, merupakan perpaduan bentuk berupa sosok (*figure*) dan latar (*ground*) pada permukaan dua dimensi, serta dikenal sebagai prinsip dasar dari persepsi visual. Baik sosok dan latar memiliki peran penting dalam pembentukan suatu desain, oleh karena itu seorang desainer harus juga mempertimbangkan latar sebagai bagian utuh dari suatu komposisi. Pada kondisi tertentu, ada istilah yang disebut sebagai *Figure/Ground Reversal*, dimana hubungan antara sosok dan latar dapat merepresentasikan baik sisi positif atau negatif dari suatu bentuk, dimana

latar yang biasanya diidentifikasi sebagai bentuk negatif, bisa diidentifikasi sebagai bentuk positif karena keberadaannya setara dengan sosok. Contohnya bisa dilihat dari corak kotak catur.



Gambar 2.2. Sosok-Latar  
(Landa, 2011)

#### 4. Warna (*Color*).

Warna dapat terlihat hanya jika terdapat cahaya yang memantulkannya. Objek memiliki warna yang disebut sebagai pigmen warna, yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan persepsi warna dari objek tersebut. Ketika cahaya menerangi suatu objek, objek tersebut akan menyerap sebagian cahaya tersebut dan selebihnya dipantulkan kembali.

Warna yang dipantulkan inilah yang disebut sebagai warna subtraktif (*subtractive color*). Warna subtraktif merupakan pigmen warna dari suatu benda baik secara alami maupun buatan. Ada pula warna yang tercipta oleh

cahaya disebut sebagai warna aditif (*additive color*). Warna aditif biasanya ditampilkan pada layar medi digital (Landa, 2011, hlm. 19-20).

5. Tekstur (*Texture*).

Menurut Landa (2011, hlm. 23), tekstur merupakan kualitas atau representasi dari suatu permukaan yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu *tactile textures*, atau disebut juga sebagai *actual textures*, serta *visual texture*. *Tactile textures* merupakan tekstur yang memiliki kualitas permukaan yang sebenarnya dan bisa disentuh dan dirasakan menggunakan indera peraba, sedangkan *visual textures* merupakan tekstur buatan.

### 2.1.2 Prinsip Desain (*Principle of Design*)

Landa (2011) menjabarkan prinsip desain sebagai berikut:

1. Format

Format memiliki peran sebagai batasan dari sebuah desain dalam bentuk bidang, alas, atau substrat. Contoh format adalah kertas, layar *handphone*, spanduk, dan sebagainya. Setiap format dari suatu media memiliki standar ukurannya masing-masing dan dapat menentukan harga. Ukuran dari format ditentukan sesuai dengan kebutuhan serta pertimbangan harga (Landa, 2011, hlm. 24-25).

2. Keseimbangan (*Balance*)

Landa (2011, hlm. 25), mengemukakan bahwa penerapan dari keseimbangan bersifat intuitif. Keseimbangan merupakan suatu stabilitas yang tercipta oleh karena adanya pemerataan berat dari semua komposisi

elemen. Penguasaan dari prinsip keseimbangan memerlukan pemahaman beberapa faktor visual yang terdiri dari berat visual (*visual weight*), penempatan (*position*), dan penyusunan (*arrangement*). Titik berat dari suatu visual yang bisa ditentukan dari ukuran, bentuk, nilai, warna, serta tekstur dari suatu objek. Penempatan dari objek tersebut juga dapat memengaruhi titik berat dari suatu desain karena dapat mengubah persepsi visual.

Berikut merupakan pembagian jenis keseimbangan (hlm. 26-28):

- a. Keseimbangan Simetris (*Symmetry Balance*), merupakan keseimbangan antara elemen yang sama layaknya cerminan dari sisi lainnya. Jenis keseimbangan ini menerapkan pemerataan titik berat yang setara pada tiap sisinya.



Gambar 2.3. *Symmetry Balance*

(Landa, 2011)

- b. Keseimbangan Asimetris (*Asymmetry Balance*), keseimbangan yang tercapai dari penggabungan antara elemen berat dan elemen pengimbang. Elemen dari tiap sisi berbeda, namun tetap seimbang

karena adanya pertimbangan posisi, warna, berat visual, nilai, bentuk, dan tekstur.



Gambar 2.4. *Asymmetry Balance*  
(Landa, 2011)

- c. Keseimbangan Radial (*Radial Balance*), terbentuk karena gabungan dari keseimbangan vertikal dan horizontal yang simetris. Elemen menyebar dari titik tengah komposisi serta mengalami repetisi yang berkelanjutan.



Gambar 2.5. *Asymmetry Balance*  
(Landa, 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

### 3. Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Prinsip yang ditekankan dalam hierarki visual adalah untuk memperjelas atau mengklarifikasi sebuah komunikasi melalui penyusunan informasi. Penerapannya adalah dengan memberikan penekanan pada objek atau elemen tertentu untuk mengarahkan pengamat, dimana objek dominan tersebut akan menjadi hal pertama yang dilihat oleh mata dan seterusnya akan mengalir mengikuti elemen selanjutnya (Landa, 2011, hlm. 28-29).

### 4. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan, disebut juga *Emphasis*, merupakan penyusunan elemen visual dengan mengedepankan elemen yang dianggap sebagai elemen utama atau yang memiliki tingkatan lebih tinggi ketimbang elemen di sekitarnya. *Emphasis* bertujuan untuk menciptakan fokus dari suatu desain, yang disebut juga sebagai *focal point*, sehingga tercipta lah alur. Berbagai cara dapat dilakukan untuk memperoleh suatu penekanan, yaitu melalui penentuan posisi dan penempatan benda, kontras, pengisolasian suatu objek, garis diagonal atau tanda panah, serta struktur diagram (Landa, 2011, hlm. 29).

### 5. Ritme (*Rythm*)

Landa (2011, hlm. 30), menuturkan bahwa ritme dalam desain grafis terbentuk dari adanya repetisi sehingga membentuk pola yang stabil dari suatu elemen. Banyak faktor yang berkontribusi dalam membangun suatu ritme, yaitu warna, *emphasis*, hubungan antara *figure-ground*, keseimbangan, dan tekstur.

Selain itu, pembangunan sebuah ritme haruslah mempertimbangkan dua hal penting berikut:

- a. Repetisi (*Repetition*), merupakan suatu kejadian dimana suatu elemen atau objek mengalami pengulangan beberapa kali sambil mempertahankan konsistensinya.
- b. Variasi (*Variation*), dicapai dari modifikasi pola atau elemen. Modifikasi yang dimaksud bisa berupa warna, ukuran, peletakan, jarak, bentuk, dan titik berat visual. Penerapan variasi yang baik mampu menciptakan elemen kejutan dalam desain.

#### 6. Kesatuan (*Unity*)

Menurut Landa (2011, hlm. 31), kesatuan dapat dicapai ketika elemen-elemen grafis dibuat saling terkait satu dengan yang lainnya agar menciptakan keseluruhan yang utuh. Keutuhan dianggap berasal dari adanya konsep *gestalt* mengenai bagaimana otak akan secara otomatis berusaha untuk menyusun atau mengelompokkan objek atau elemen yang memiliki kemiripan baik dari segi warna, bentuk, dan lain sebagainya.

#### 7. Hukum Gestalt

##### a. *Similarity*

Segala sesuatu yang memiliki karakteristik yang sama dipersepsikan tergolong dalam satu kelompok, sedangkan yang tidak memiliki kemiripan dengan yang lain otomatis akan terpisahkan.

Karakteristik tersebut dapat dilihat dari persamaan bentuk, warna, tekstur, dan arah.

b. *Proximity*

Persepsi visual yang terbentuk berdasarkan jarak antar elemen atau objek. Elemen yang saling berdekatan dalam suatu ruang cenderung dipersepsikan dalam kelompok atau golongan yang sama.

c. *Continuity*

Elemen yang terlihat seolah merupakan lanjutan dari elemen yang sebelumnya, sehingga tampak tersambung serta memberikan kesan bahwa kumpulan elemen tersebut menciptakan suatu alur atau gerakan.

d. *Closure*

Kecenderungan otak untuk menghubungkan elemen yang pada dasarnya berdiri sendiri, sehingga membentuk satu objek, pola, atau kesatuan yang utuh. Hal ini terjadi karena adanya ingatan serta pengenalan terhadap objek keseharian tertentu yang dianggap mirip.

e. *Common Fate*

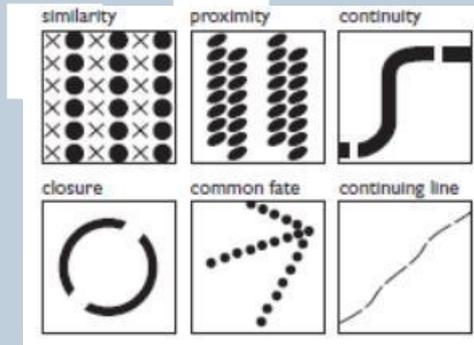
Elemen yang dipersepsikan sebagai satu kesatuan karena bergerak atau menghadap ke arah yang sama.

f. *Continuing Line*

Ketika ada garis yang terpotong-potong, pengamat cenderung untuk tetap melihat garis itu secara keseluruhan dan mengabaikan

patahan-patahannya sehingga garis tersebut tetap terlihat menyatu.

Situasi ini disebut sebagai *implied line*.



Gambar 2.6. Hukum Gestalt  
(Landa, 2011)

## 2.2. Warna

Menurut Morton (1997), warna berperan penting dalam menentukan kesuksesan dan kegagalan dalam sebuah komunikasi, karena merupakan salah satu elemen utama yang mampu meningkatkan nilai visual dari suatu karya. Warna memiliki kekuatan untuk mempengaruhi dan merubah pola pikir serta tindakan, juga menciptakan sebuah reaksi. Perlu diketahui bahwa warna pada layar monitor dan percetakan menghasilkan warna dengan cara yang berbeda. Layar monitor biasanya menggunakan warna RGB (*Red, Green, Blue*) sebagai model warna, sedangkan percetakan menggunakan warna dasar CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*), sehingga warna yang muncul pada keduanya akan berbeda.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat memilih warna sebagai media komunikasi, yaitu:

## 1. Mengetahui target market

Berdasarkan pernyataan Morton (1997, hlm. 15), pemilihan warna tentunya harus memerhatikan tujuan dan untuk siapa desain tersebut akan diberikan. Arti warna dalam suatu masyarakat tiap daerah pastilah berbeda tergantung budayanya, oleh karena itu seorang desainer harus mempertimbangkan dengan matang mengenai warna yang akan ia pakai dalam desainnya, karena pengaruhnya akan sangat besar. Contohnya adalah penggunaan warna ungu yang kurang sesuai jika digunakan sebagai warna utama dari desain logo suatu institusi keuangan, karena pada umumnya ungu melambangkan kemisteriusan, spiritualitas, kreativitas, mistis, bahkan kematian. Tentu hal tersebut bertolak belakang dengan identitas sebuah institusi keuangan yang menekankan kesan aman dan terpercaya. Lain halnya jika desain logo tersebut ditujukan kepada institusi keuangan di Charlotte, Carolina Utara yang terkenal akan tim basketnya yang menggunakan warna ungu sebagai warna identitas mereka. Jika institusi finansial tersebut didominasi dengan wanita, penggunaan warna ungu tentulah menjadi sebuah pertimbangan yang baik. Perlu juga untuk tidak bergantung pada warna yang saat itu sedang populer, karena warna tersebut belum tentu cocok diaplikasikan pada semua hal. Contohnya adalah warna hijau neon yang pada akhir abad ke-20 sangat populer digunakan dalam pakaian dan perabotan rumah tangga, namun tidak diterapkan dalam desain produk makanan, komestik, dan pasta gigi karena memberikan kesan negatif.

2. Menghindari menggunakan warna dari referensi pribadi

Morton (1997, hlm. 16) mengemukakan bahwa sebaiknya menghindari selera personal dalam menentukan suatu warna pada desain, karena apa yang disukai secara individual belum tentu disukai secara umum. Seorang desainer harus mampu membuat pilihan secara objektif dengan menganalisis produk dan tema dari proyek desain tersebut.

3. Menggunakan warna yang umum dikenal masyarakat

Menurut Morton (1997, hlm. 18), pemilihan warna perlu mengedepankan gambaran psikologi serta sifat natural dari sebuah warna yang lazim diketahui masyarakat dari zaman ke zaman. Contohnya warna merah yang dikenal sebagai warna api dan darah, secara psikologi bersifat dinamis dan kuat, sangat bertolak belakang dengan ketenangan.

Morton (1997, hlm. 21) membagi warna menjadi 10 warna utama, yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, ungu, coklat, hitam, abu-abu, dan putih. Tiap warna memiliki simbolnya masing-masing secara umum, yang tentunya akan berbeda dengan budaya dari negara atau daerah tertentu.

Berikut merupakan simbol dari warna secara umum:

1. Merah.

- a. Secara psikologi: dominansi, kehangatan, energi, kekuatan, dinamis, agresi, peperangan atau perkelahian, seksualitas, peringatan, kekerasan, cinta, gairah, dan kegembiraan.

- b. Referensi objek natural: api, darah, daging, mawar, buah-buahan seperti apel, dan batu rubi.

Warna ini diaplikasikan pada objek seperti lampu lalu lintas, serta acara besar seperti natal dan hari *valentine* (Morton, 1997, hlm. 23).

2. Ungu.

- a. Secara psikologi: spiritualitas, mistis, sihir, alam bawah sadar, inspirasi, harga diri, kreativitas, misterius, gairah, imajinasi, sensitivitas, aristokrat, royalitas, kedukaan, kematian, dan keangkuhan.

- b. Referensi objek natural: anggrek dan anggur.  
(Morton, 1997, hlm. 25)

3. Biru.

- a. Secara psikologi: kebersihan, spiritualitas, kepercayaan, kejujuran, ketenangan, pasif, pengertian, konservatif, teknologi, sekuritas, maskulin, dingin, melankolis, introversi, dan depresi.

- b. Referensi objek natural: air, langit, laut, ikan.  
(Morton, 1997, hlm. 27).

4. Hijau.

- a. Secara psikologi: alam, pertumbuhan, kesegaran, kesehatan, pembaharuan, ketenangan, muda, dingin atau sejuk, kedamaian, keberhasilan, namun juga menyimbolkan sifat ketidakdewasaan dan iri hati.

- b. Referensi objek natural: dedaunan dan sayuran, serta alam.  
(Morton, 1997, hlm. 29).
5. Kuning.
- a. Secara psikologi: kebahagiaan, vitalitas, filosofi, optimistis, pencerahan, harapan, komunikasi, namun juga melambangkan ketidakjujuran, egoisme, pengecut, dan pengkhianatan. Warna ini bisa juga melambangkan permulaan karena diasosiasikan sebagai matahari yang dianggap sebagai objek pertama yang tercipta sebelum terbentuknya planet lainnya.
- b. Referensi objek natural: matahari, pasir, bunga matahari, dan emas.  
(Morton, 1997, hlm. 31).
6. Jingga.
- a. Secara psikologi: kebahagiaan, semangat, aktif, kehangatan, energi, namun juga kasar.
- b. Referensi objek natural: api, bunga dan dedaunan pada musim gugur, serta matahari.  
(Morton, 1997, hlm. 33).
7. Coklat.
- a. Secara psikologi: alam, ketahanan, kepercayaan, dapat dipercaya, kehangatan, kenyamanan, realis, dan kebosanan.
- b. Referensi objek natural : tanah, bumi, kayu, batu, dan dedaunan kering.

(Morton, 1997, hlm. 34).

8. Hitam.
  - a. Secara psikologi : kekuatan, kecanggihan, seksualitas, namun juga merupakan simbol dari kematian, pencemaran, kekosongan, dan depresi.
  - b. Referensi objek natural : malam, batu, burung gagak, dan jelaga.

(Morton, 1997, hlm. 35).

9. Putih.
  - a. Secara psikologi: murni, spiritualitas, kepolosan, kesucian, kebersihan, kecanggihan, kejujuran, kehalusan, hambar, steril, namun juga menyimbolkan kematian.
  - b. Referensi objek natural: cahaya, awan, merpati,

(Morton, 1997, hlm. 37).

10. Abu-abu.
  - a. Secara psikologi: netral, futuristik, intelegensi, aman, ketenangan, teknologi, sederhana, dingin, kesedihan, kerusakan, dan kemunduran.
  - b. Referensi objek natural: bebatuan, asap, bayangan, dan awan mendung.

(Morton, 1997, hlm. 39).

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

### 2.3. Tipografi

Menurut Cullen (2012), tipografi merupakan proses dalam memvisualisasikan bahasa, dimana tulisan mampu memancing emosi, mempengaruhi tindakan, menyampaikan suatu kisah, serta menyampaikan informasi. Selain itu, Solomon (1994) mengemukakan bahwa tipografi merupakan seni memproduksi huruf, angka, bentuk, dan simbol melalui pemahaman elemen dasar, karakter, serta prinsip dari desain. Sebagai sebuah seni, tipografi bisa disamakan dengan bidang kesenian lainnya seperti seni melukis, memahat, tari, dan musik, karena tipografi bisa dipandang sebagai karya seni maupun sebagai media komunikasi. Penting bagi seorang desainer untuk memahami dasar dari tipografi agar dapat mengomunikasikan konsep secara efektif berbagai macam elemen visual.

#### 2.3.1 Kategori Huruf

Pembagian kategori gaya tulisan menurut Cullen (2012, hlm. 57) adalah sebagai berikut:

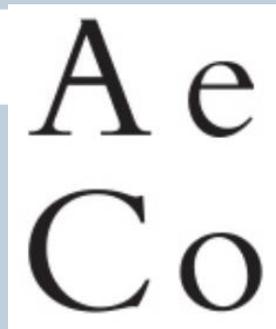
1. *Serif*
  - a. *Humanist*



Gambar 2.7. *Humanist Serif*  
(Cullen, 2012)

Huruf ini berasal dari Roma dan merupakan jenis *typeface* pertama. Berbeda dengan *Blackletter*, *humanist* memiliki ketebalan garis tebal-tipis yang rendah.

b. *Old Style*

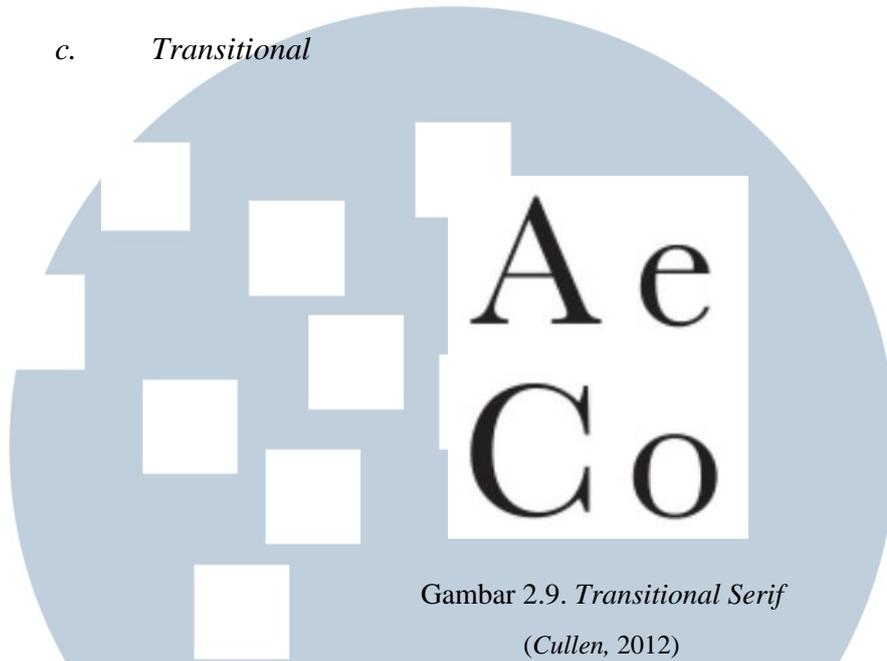


Gambar 2.8. *Old Style Serif*  
(Cullen, 2012)

Merupakan gaya huruf Roma yang dikenalkan pada akhir abad ke-15. Memiliki bentuk yang lebih halus, dan bulat daripada *humanist*. Karakter tebal-tipis garisnya mirip *humanist* namun lebih tebal serta ditandai dengan penggunaan *serif* yang mengurung, miring, dan condong. Contoh jenis huruf ini adalah *Garamond*, *Caslon*, *Times New Roman*, dan *Hoefler Text*.

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

c. *Transitional*



Gambar 2.9. *Transitional Serif*  
(Cullen, 2012)

Merupakan huruf yang merepresentasikan peralihan dari gaya huruf *old style* dan *modern*. Anatomi huruf lebih tinggi dan memiliki *serif* yang lebih lancip daripada *humanist* dan *old style*. Karakter huruf ini terdapat pada *font Century* dan *Baskerville*.

d. *Modern*



Gambar 2.10. *Modern Serif*  
(Cullen, 2012)

Gaya huruf ini memiliki perbedaan tebal-tipis yang sangat kontras. Tidak seperti *humanist*, *old style*, dan *transitional*, anatomi gaya moderen lebih geometris, simetris, ramping, menekankan pada garis vertical, serta memiliki *serif* dengan garis yang tipis. Jenis hurufnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.

2. *Slab Serif*

a. *Egyptian*



Gambar 2.11. *Egyptian Slab Serif*

(Cullen, 2012)

Diidentifikasi dengan penggunaan *serif* yang tebal seperti papan dan garis huruf memiliki ketebalan yang seragam. Salah satu contohnya adalah *Rockwell*.

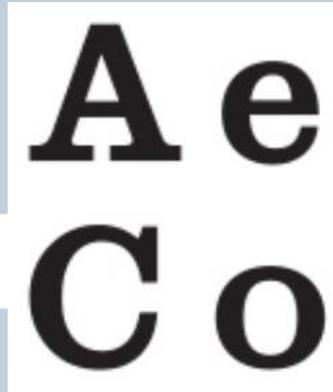
U M N

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

b. *Clarendon*



Gambar 2.12. *Clarendon Slab Serif*  
(Cullen, 2012)

Memiliki *bracketed serif* yang mengotak serta garis huruf yang tebal, namun tetap terlihat transisi tebal-tipis huruf.

3. *Sans Serif*



Gambar 2.13. *Sans Serif*  
(Cullen., 2012)

Terdapat 4 jenis huruf *sans serif* yaitu Grosteque, Geometric, Humanist, dan Transitional. Karakteristik yang menonjol adalah tidak adanya penggunaan *serif* pada anatomi huruf, ketebalan garis yang seragam, tebal-tipis huruf yang sangat minim, serta penekanan pada penggunaan garis vertical. Yang tergolong sebagai *sans serif* adalah Franklin Gothic, Universal, dan Grosteque.

Di luar kategori huruf sebelumnya, Landa (2011, hlm.48) mengemukakan jenis tulisan yang bisa dikenali dari modifikasi berupa penambahan ilustrasi ataupun gaya grafis lainnya. Salah satu kategori huruf tersebut adalah *script*. Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), huruf *script* merupakan huruf yang bentuknya mirip dengan tulisan tangan, yang goresannya serupa dengan pensil, pena, dan kuas. *Script* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *formal script* dan *casual script*. *Formal script* memiliki wujud yang menyerupai goresan pena klasik dan seperti namanya, huruf ini banyak digunakan pada media cetak yang bersifat formal. *Casual script* memiliki sifat yang cenderung santai atau kurang formal dan bentuknya mengikuti goresan yang biasa diciptakan oleh pensil ataupun kuas.

Formal Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

Casual Script

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Gambar 2.14. Huruf *Script*

### 2.3.2 Penggunaan Tipografi

Menurut Lierman (1967) dalam Anggraini dan Nathalia (2014), terdapat 2 hal yang menentukan keberhasilan dalam penggunaan tipografi, yaitu:

#### 1. Legibility

*Legibility* dengan kata lain dapat diartikan sebagai bagaimana suatu huruf dapat dibedakan dengan huruf lainnya. *Legibility* memiliki hubungan erat dengan tingkat kemudahan mata dalam mengenali suatu huruf. Huruf tersebut harus menghindari bentuk yang terlalu abstrak sehingga tidak dikenali. *Legibility* suatu kata/kalimat dapat diidentifikasi melalui tingkat kerumitan atau warna dari huruf tersebut. Namun, *legibility* bukanlah tujuan utama yang harus dicapai dalam setiap desain, karena pada dasarnya tipografi berperan dalam memperkuat arah suatu karya desain. Oleh karena itu, desain perlu mempertimbangkan pemakaian huruf yang sesuai dengan tampilan, tema, atau konsep desain.

#### 2. Readability

*Readability* atau keterbacaan merupakan penggunaan huruf yang berfokus pada relasi antara suatu huruf dengan huruf lainnya sehingga terlihat jelas. Dalam membentuk suatu kata atau kalimat, perlu adanya pertimbangan spasi antar huruf, karena walaupun huruf yang digunakan sudah *legible*, namun apabila susunan huruf susah dipahami atau tidak terbaca, maka teks tersebut bisa dikatakan tidak *readable*. Menentukan spasi antar huruf atau antar teks bisa dilakukan dengan cara dilihat dan dirasakan.

## 2.4. Layout

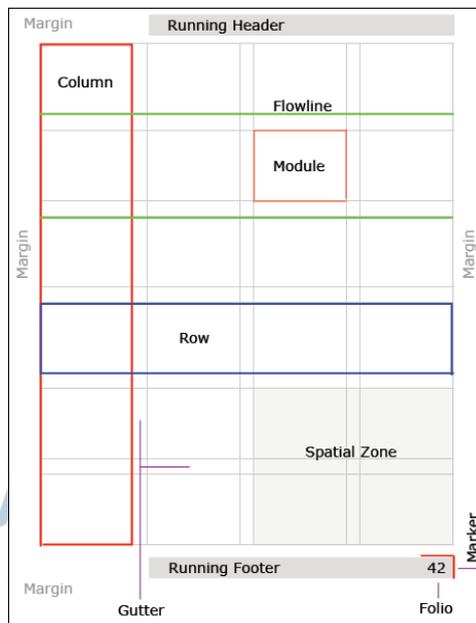
*Layout* bertujuan untuk mengatur kerja sama dari beberapa jenis elemen, seperti teks, gambar, dan lain sebagainya, agar bersifat lebih komunikatif (Anggraini dan Nathalia, 2014, hlm. 74).

### 2.4.1 Grid

*Grid* diartikan pula sebagai kumpulan garis horizontal dan vertikal yang membagi halaman menjadi beberapa unit. *Grid* berfungsi sebagai kerangka bekerja dalam membantu desainer menjaga keteraturan desain serta membentuk keharmonisan visual.

#### 2.4.1.1. Anatomi Grid

Anggraini dan Nathalia (2014) mengemukakan bahwa grid memiliki anatomi sebagai berikut:



Gambar 2.15. Anatomi *Grid*  
(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

1. *Format*

Berfungsi dalam menentukan area dimana desain berada. Misalkan pada koran, format dari koran adalah halaman koran itu sendiri.

2. *Margins*

Ruang negatif antara batas luar konten dan bagian luar dari format.

3. *Flowlines*

Garis mendatar yang membagi ruang menjadi beberapa bidang horizontal.

4. *Modules*

Pengulangan unit individu ruang atau blok bangunan yang menciptakan kolom serta baris.

5. *Spatial Zones*

Disebut juga zona spasial, merupakan modul atau unit ruang yang berdekatan.

6. *Columns*

Merupakan modul atau unit yang memanjang ke bawah atau dalam barisan vertikal. Besar kolom dapat bervariasi tergantung jenis *grid*

dan semakin banyak kolom, semakin fleksibel pula suatu pembuatan *grid*.

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

7. *Rows*

Merupakan modul atau unit yang memanjang ke samping atau dalam barisan horizontal.

8. *Gutters*

Berperan sebagai jarak yang memisahkan kolom dan baris.

9. *Folio*

Tercipta saat nomor halaman diletakan pada format dan biasanya terletak di atas atau bawah komposisi secara konsisten.

10. *Running Header & Footer*

Berupa panduan yang terletak pada bagian atas yang menunjukkan keterangan naskah yang tercantum pada halaman tersebut. Pada bagian ini umumnya terdapat informasi berupa judul, bab judul, judul bagian, penulis, dan lain-lain. Khusus *running header* diletakan pada bagian atas format, sedangkan *footer* di bagian bawah format.

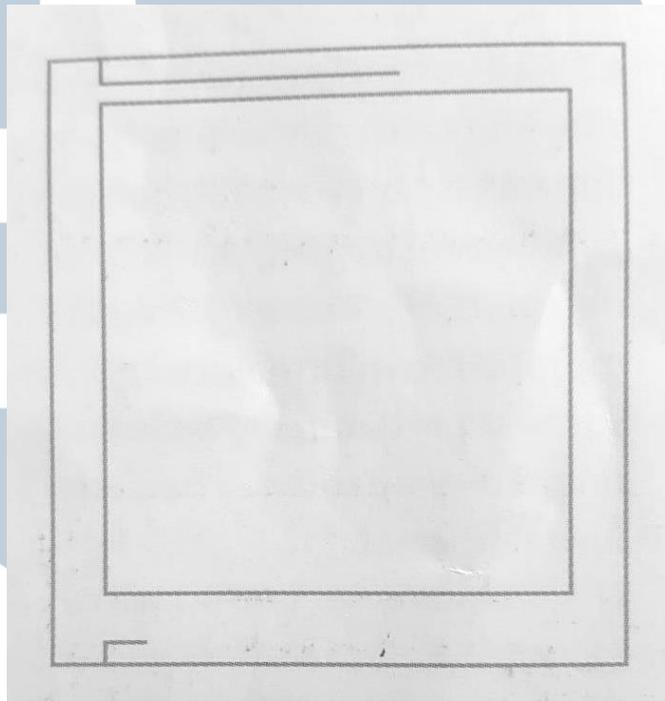
11. *Marker*

Merupakan indikator penempatan informasi pada bagian bawah format, yang umumnya berupa informasi terkait nomor halaman, lokasi folio, dan lain-lain. visual.

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 2.4.1.2. Jenis-jenis Grid

1. *Manuscript Grid*



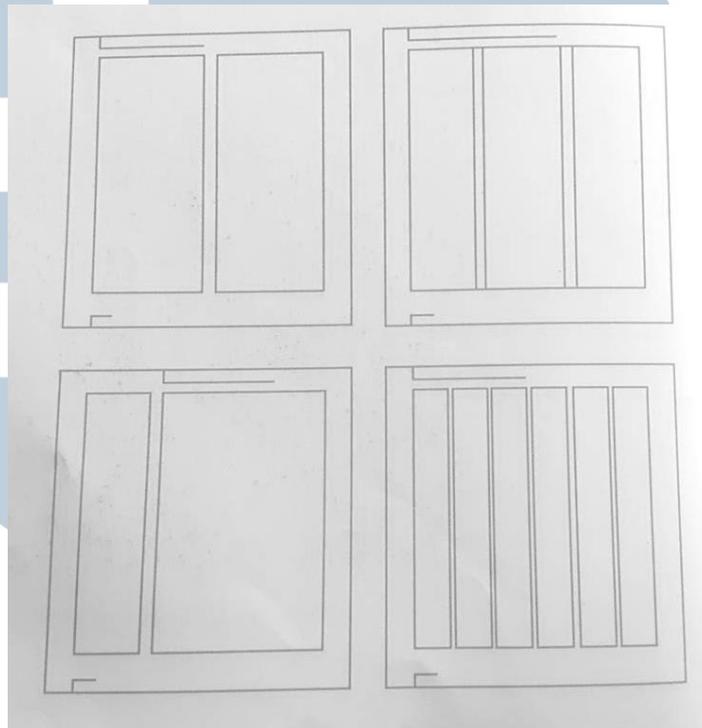
Gambar 2.16. *Manuscript Grid*  
(Anggraini dan Nathalia, 2014)

Disebut *manuscript* karena merupakan *grid* yang biasa diterapkan dalam sebuah naskah, manuskrip, atau surat. *Grid* ini disebut juga *single column grid*, merupakan *grid* yang terdiri dari satu kolom.

Walaupun strukturnya paling sederhana, pengaturannya tetap mempertimbangkan hal-hal khusus seperti visual, kenyamanan membaca, dan stimulasi agar pembaca dapat tetap tertarik terhadap bacaan. Pengaturan margin dan tipografi sangat berperan dalam

menciptakan halaman agar tidak terkesan terlalu kaku. *Layout* ini sering kali dapat ditemukan

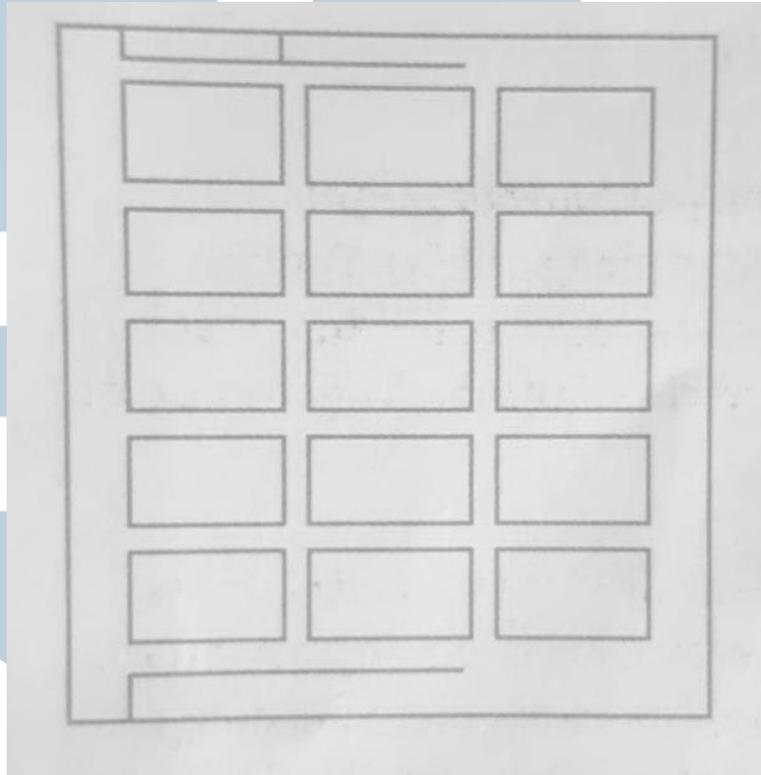
## 2. *Column Grid*



Gambar 2.17. *Column Grid*  
(Anggraini dan Nathalia, 2014)

Merupakan *grid* yang menggunakan beberapa kolom dalam suatu format dan semakin banyak kolom yang dibuat, semakin dinamis pula *grid* yang tercipta. Ukuran dan banyak kolom bebas, tergantung ukuran teks serta informasi yang ingin dikomunikasikan. Perlu diingat bahwa jarak antar kolom sebaiknya tidak begitu dekat, agar pembaca lebih nyaman dalam membaca.

### 3. *Modular Grid*



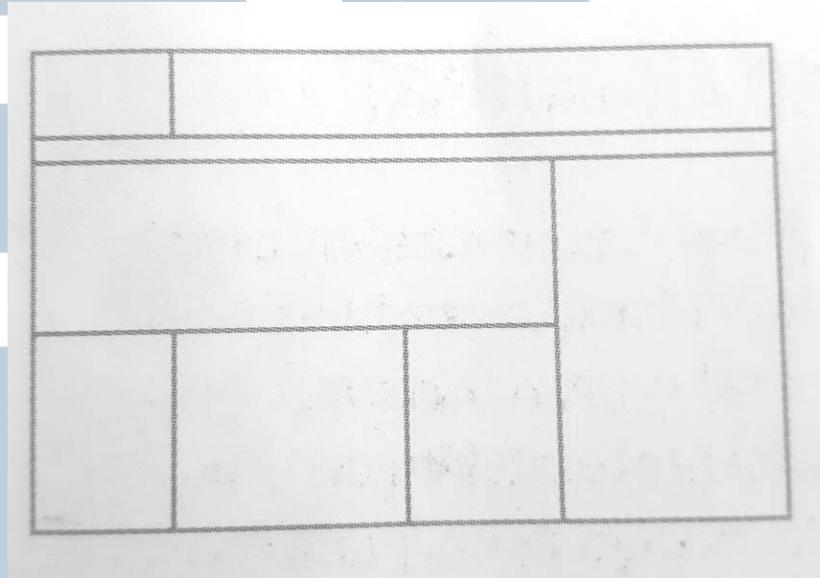
Gambar 2.18. *Modular Grid*

(Anggraini dan Nathalia, 2014)

Modul merupakan istilah dari pertemuan antara divisi vertikal dan horizontal. Oleh karena itu *modular grid* merupakan grid dengan penambahan unit horizontal, sehingga terbentuk pembagian kolom dan baris yang konsisten. *Grid* ini digunakan untuk format yang cenderung lebih kompleks.

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

#### 4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.19. *Hierarchical Grid*  
(Anggraini dan Nathalia, 2014)

*Grid* ini biasa ditemukan pada format *website*. Tata letak disusun berdasarkan kepentingan dari suatu informasi (hierarki), sehingga ukuran dari kolom pun lebih bervariasi dan dinamis.

#### 2.5. Buku

Seperti yang diketahui, buku merupakan media yang berperan sebagai wadah yang terdiri dari halaman yang disatukan dan berfungsi dalam menyimpan, menginformasikan, mejabarkan, serta menyalurkan pengetahuan secara tertulis dalam jangka waktu yang panjang (Haslam, 2006, hlm. 8). Perlu diketahui bahwa walaupun era digital kian hari semakin mengingkat, buku sebagai media cetak tetap memiliki peran penting sebagai sumber dalam ilmu pengetahuan, sehingga

menjadi pilihan utama bagi setiap orang dalam memperoleh informasi (Lyons dan Rayner, 2015, hlm. 39-40).

Guan (2012, hlm. 6-7) menekankan bahwa merancang suatu buku memerlukan perencanaan, dimana seorang desainer biasanya membentuk suatu proses dengan mempertimbangkan keragaman dari berbagai macam jenis karakter buku untuk akhirnya bisa menentukan konsep yang sesuai dengan perencanaan awal. Selain itu, wujud dari buku tersebut harus dibuat berdasarkan kriteria target pembaca. Nathalia, 2014, hlm. 74).

### **2.5.1 Komponen Buku**

Komponen dari mendesain suatu buku menurut Guan (2012, hlm. 8-11) terdiri beberapa hal sebagai berikut:

#### **2.5.1.1. Cover**

*Cover* dari suatu buku bisa disebut juga sebagai kemasan dari buku tersebut. *Cover*, yang menjadi kunci kemenarikan suatu buku, tidak hanya merepresentasikan konten dan sifat buku, namun juga sebagai penyedia judul buku serta berfungsi dalam melindungi buku. Pertimbangan dalam menentukan warna sebuah *cover* buku dapat dilihat dari konten buku serta target pembaca seperti umur, tingkat edukasi, kelas ekonomi, dan lain sebagainya. Secara umum, warna yang cerah cenderung digunakan dalam mendesain *cover* buku dengan konten yang bersifat segar dan energik, yang juga biasa ditemukan dalam desain *cover* buku anak-anak. Desainer memerlukan pengetahuan serta kemampuan untuk mengekspresikan wujud

akhir dari buku tersebut, baik dari segi warna, tekstur, dan bentuk untuk menyentuh perasaan pembaca.

#### **2.5.1.2. Book Spine (Punggung Buku)**

Desain dari tulang buku memiliki peranan penting sebagai bahasa visual dalam menunjukkan karakter dari buku. Hal tersebut dikarenakan bahwa pada beberapa toko buku tertentu, buku diatur 90 derajat menghadap ke dalam untuk menghemat tempat pemajangan, sehingga bagian yang dilihat oleh pembaca pertama kali tentunya adalah tulang buku. Desainer perlu mempertimbangkan komposisi yang unik pada bidang yang tergolong kecil dan ramping serta warna yang cerah dan menarik untuk memberikan dampak visual yang kuat, namun tetap sesuai dengan sifat dan konten buku.

#### **2.5.1.3. Fly Page**

*Fly page* disebut juga sebagai halaman jembatan antara *cover* dan isi buku. *Fly page* memuat *expansion page*, *blank page*, *like page*, *frontispiece*, *inserts* atau *tittle page*, *copyright page*, *inscription*, *thank offering*, dan lain sebagainya. Sebagai bagian yang melengkapi keseluruhan desain, *fly page* haruslah didesain dengan tema yang sama seperti karakter dan isi buku. Desain bisa dibuat dengan menambahkan elemen visual seperti fotografi, kaligrafi, ilustrasi, dan lain sebagainya dengan memanfaatkan berbagai macam material baru untuk menciptakan ide yang inovatif.

#### **2.5.1.4. Contents**

Konten dari buku bervariasi tergantung dari pesan yang ingin disampaikan oleh desainer secara visual. Penggunaan warna dan jenis *font* sebaiknya tidak terlalu beragam agar buku tidak berkesan padat maupun berantakan. Walaupun warna yang digunakan cukup beragam, perlu diperhatikan juga urutan komposisi dari warna. Pada beberapa karya, diberikan sebuah ruang kosong pada halaman untuk memberikan keleluasaan pada halaman.

#### **2.5.1.5. Tata Letak**

*Layout* merupakan desain tata letak pada buku yang memuat tulisan serta elemen visual lainnya, seperti gambar, warna, dan sejenisnya. *Layout* yang baik dapat menarik perhatian pembaca dalam menelusuri isi buku lebih jauh. Dalam mendesain tata letak sebuah buku, tidak disarankan untuk terpaku pada *layout* yang bersikap terlalu kaku dan simetris, serta perlu menghindari ketidakseimbangan yang tercipta akibat terlalu banyak melakukan perubahan tata letak.

#### **2.5.1.6. Copyright Page**

Hal-hal yang perlu dicantumkan dalam halaman *copyright* adalah judul buku, nama pengarang, editor, nama penerbit, nama serta lokasi dari tempat percetakan, nomor lisensi buku, jumlah halaman, dan jumlah kata dalam buku tersebut. Selain itu dapat dicantumkan pula tanggal terbit buku, nomor edisi buku, nomor percetakan, serta ISBN dan harga buku. Ukuran huruf untuk judul buku biasanya dituliskan lebih besar dan selebihnya

disusun berdasarkan pengategoriannya. Bisa juga ditambahkan garis atau kolom untuk menghilangkan kesan kaku pada halaman.

### **2.5.2 Paper Insertion**

Merupakan bagian tambahan pada buku yang dicetak secara terpisah dari halaman buku, yang akan dijilid atau ditempelkan dalam buku. *Paper Insertion* biasanya berisikan informasi singkat, iklan, atau ilustrasi yang dicetak pada kertas atau media yang berbeda.

## **2.6. Penjilidan**

Terdapat berbagai beberapa jenis penjilidan menurut Haslam (2006, hlm. 233) tiga di antaranya adalah: beberapa hal sebagai berikut:

### **2.6.1 Library Binding**

Teknik penjilidan ini dilakukan dengan cara menjahit tiap rangkap kertas secara vertikal atau memanjang, yang akhirnya akan digabungkan bersama rangkap kertas lainnya hingga menjadi satu buku.. Cara penjilidan ini memiliki daya tahan yang tinggi dan diterapkan pada buku yang cenderung akan disimpan dalam jangka waktu yang lama.

### **2.6.2 Case Binding**

Penjilidan ini bisa dibuat secara manual maupun menggunakan mesin. Bahan sampul yang digunakan bersifat kaku atau disebut pula sebagai *hardcover* (*hardback*), yang terbagi menjadi tiga bagian berupa sampul depan, punggung buku, serta sampul belakang. Penjilidan buku ini adalah dengan cara menjahit bagian-bagian halamannya dan menempelkan halaman paling depan dan akhir

pada area sampul buku yang berwarna abu-abu. Sampul buku berupa papan yang biasanya dilapisi oleh bahan berupa kain atau kertas. Selain itu, bisa dilakukan *finishing* dan modifikasi seperti *foil embossing*, penambahan pita, dan lain sebagainya untuk meningkatkan nilai buku tersebut, khususnya dari segi penampilan.

### **2.6.3 Perfect Binding**

Jenis penjilidan dengan menggunakan bahan perekat pada kertas dengan material *paperback*. Jenis penjilidan ini merupakan cara tercepat dan termurah, karena tidak menggunakan teknik penjahitan. Lembaran buku diberi lem dan ditempelkan pada sehelai panjang kain kasa, yang akhirnya direkatkan pada *cover* buku.

### **2.6.4 Concertina Books or Broken-Spine Binding**

Umumnya dikenal dengan nama *Chinese* atau *French binding*. Jenis penjilidan ini memungkinkan buku untuk terbuka selayaknya alat musik *concertina* yang dilipat sedemikian rupa, sehingga bisa dilihat dalam bentuk selebar kertas.

### **2.6.5 Saddle Wire Stitching**

Sering disebut dengan istilah penjilidan menggunakan stapler dan biasa diterapkan untuk menjilid media dengan lembaran yang sedikit atau tipis seperti pamflet, majalah, dan katalog. Buku dengan halaman yang tergolong tipis biasanya menggunakan sistem jilid tengah, sedangkan buku yang memiliki halaman yang banyak dan tebal dijilid dengan menggunakan stapler pada bagian tepinya agar lebih kuat.

## **2.7. Buku untuk Anak**

Menurut Seuling (2015, hlm. 13) dalam bukunya yang berjudul “How to Write a Children’s Book and Get it Published”, bahwa buku cerita anak memiliki banyak jenisnya dengan cakupan yang luas dan tak terbatas. 3 di antaranya adalah sebagai berikut:

### **2.7.1 Jenis Buku Anak**

#### **1. Picture Books:**

Salah satu jenis buku yang biasa ditujukan kepada anak berusia 2-7 tahun biasanya tergolong sebagai picture books. Seperti namanya, picture books menekankan pada penggunaan gambar atau ilustrasi. Picture books bagi anak berusia 2-7 tahun terbagi menjadi 2 jenis, yaitu:

##### **a. Fiksi**

Buku dengan gaya fiksi memungkinkan anak-anak untuk berimajinasi dan mengembangkan pengetahuan anak akan diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar sang anak. Saat menjejak umur 2-7 tahun, seorang anak cenderung untuk lebih memperhatikan sekitarnya dan membutuhkan cerita yang lebih mengandalkan kemampuan untuk berpikir dan berekspresi. Mereka menyukai karakter yang jelas dan alur cerita yang ringan. Gaya ini lebih menekankan pada cerita, sedangkan ilustrasi pada konten fiksi digunakan untuk mengarahkan pembaca, namun juga bisa berperan sebagai ‘pemicu’ yang bisa

membuka kemungkinan bagi anak untuk membayangkan cerita lebih jauh.

b. Nonfiksi

Buku dengan gaya nonfiksi biasanya memuat pengetahuan umum yang dijelaskan dengan cara yang lebih simpel dan mudah dimengerti. Ilustrasi dalam buku digunakan untuk mendukung dan memperjelas konten buku. Gaya ini lebih menekankan pada minimnya penjelasan dan lebih mengandalkan ilustrasi dalam menjelaskan aspek-aspek yang tergolong sulit dimengerti oleh anak. Gaya ini cocok diterapkan dalam buku pembelajaran anak Sekolah Dasar.

2. *Easy to Read Books*

Adapula jenis buku *easy to read* yang ditujukan kepada anak berusia 5-7 tahun. Buku ini biasanya terdiri dari berbagai macam kategori, seperti sejarah, ilmu pengetahuan, biografi, dan fiksi. Ukuran tulisan yang digunakan cukup besar dan memanfaatkan banyak ruang kosong agar lebih santai untuk dibaca. Buku dengan gaya ini masih memanfaatkan penggunaan ilustrasi pada setiap halamannya, namun didesain dengan lebih ‘dewasa’ daripada *picture books* agar sesuai dengan target umur pembaca.

3. *Early Chapter Books*

*Early chapter books* biasa ditujukan kepada anak berusia 7-10 tahun dan memiliki kemampuan untuk menangkap cerita yang lebih berkembang, namun tidak terlalu kompleks. Porsi teks bacaan melebihi atau sebanding

dengan banyak ilustrasi. Ciri-ciri dari gaya ini adalah alur ceritanya yang masih sederhana, pembagian bab yang pendek, ilustrasi yang banyak, dan ukuran huruf yang cukup besar.

## **2.8. Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ilustrasi merupakan suatu gambar yang berfungsi untuk mengomunikasikan sebuah informasi, pesan, atau makna secara visual. Ilustrasi memiliki peranan penting dalam dunia komunikasi visual karena berfungsi dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan penyampaian hal-hal kontekstual.

dengan cakupan yang luas dan tak terbatas. 3 di antaranya adalah sebagai berikut:

### **2.8.1 Fungsi Ilustrasi**

Male (2007, hlm. 86-178) menjabarkan fungsi ilustrasi sebagai berikut:

#### **1. Dokumentasi, Instruksi, Referensi**

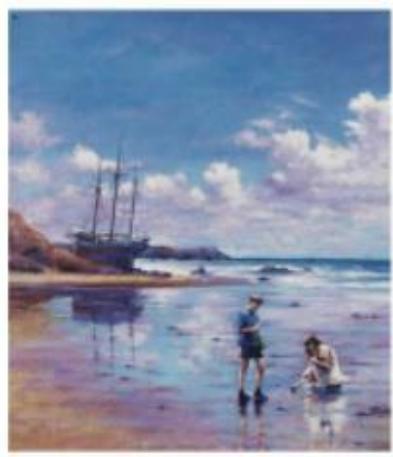
Ilustrasi yang berfungsi sebagai dokumentasi memiliki peranan yang sangat luas dalam bidang pengarsipan dan sering kali dimanfaatkan untuk menambah referensi dan memperjelas suatu instruksi. Gaya ilustrasi yang digunakan biasanya berupa gaya yang bersifat realistik dan literal karena berperan dalam merekam atau mendokumentasikan suatu objek atau kejadian.

#### **2. Komentar**

Ilustrasi dapat dijadikan sebagai alat provokasi dan sering dipakai dalam bidang jurnalistik. Biasanya ilustrasi ini dapat ditemukan dalam media

seperti koran dan majalan dan sering kali mengangkat topik yang berisikan sindiran politik atau isu sosial.

### 3. Dongeng



Gambar 2.20. Ilustrasi Dongeng  
(Male,2007)

Ilustrasi sudah lama telah dijadikan sebagai alat dalam menyampaikan narasi, atau kisah fiktif. Adegan yang digambarkan biasanya dibuat dengan lebih menekankan kesan dramatis, karena keterkaitan ilustrasi ini dalam bidang sastra, puisi, novel, cerita romantis, maupun menyeramkan agar suasana ceritanya dapat lebih tersampaikan. Ilustrasi ini umumnya digunakan pada buku anak, novel grafis, komik, serta cerita yang mengangkat tema fantasi, mistis, maupun mitos.

### 4. Persuasi

Ilustrasi persuasi biasanya dapat ditemukan pada dunia komersial atau periklanan. Ilustrasi ini lebih menekankan pada pemahaman akan target

audiens, seperti segmentasi pemasaran, dan sebagainya karena berfungsi untuk mempromosikan maupun menjual produk atau jasa.

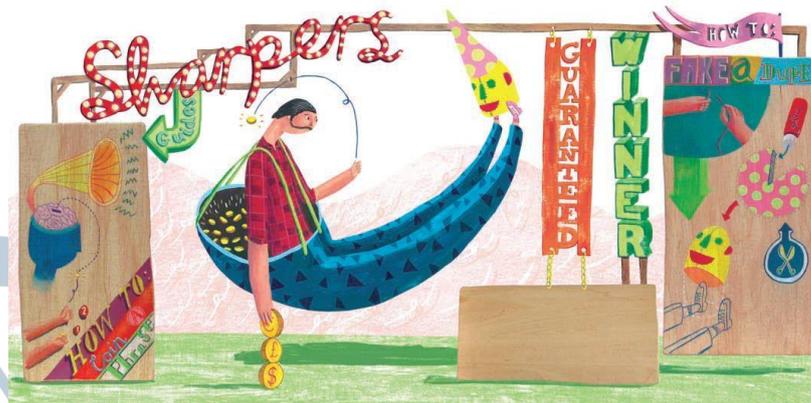
## 5. Identitas Visual

Ilustrasi sebagai identitas visual berkaitan dengan pandangan masyarakat terhadap suatu produk tertentu. Ilustrasi ini digunakan untuk meningkatkan nilai atau citra dari suatu perusahaan agar lebih terkenal dan diakui oleh masyarakat. Selain itu, identitas visual juga berperan dalam perancangan sampul suatu buku. Fungsi dari ilustrasi ini adalah agar buku dapat terlihat lebih unik dan dapat meningkatkan penjualan buku.

### 2.8.2 Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm. 50-51) gaya ilustrasi terbagi menjadi gaya ilustrasi konseptual dan literal.

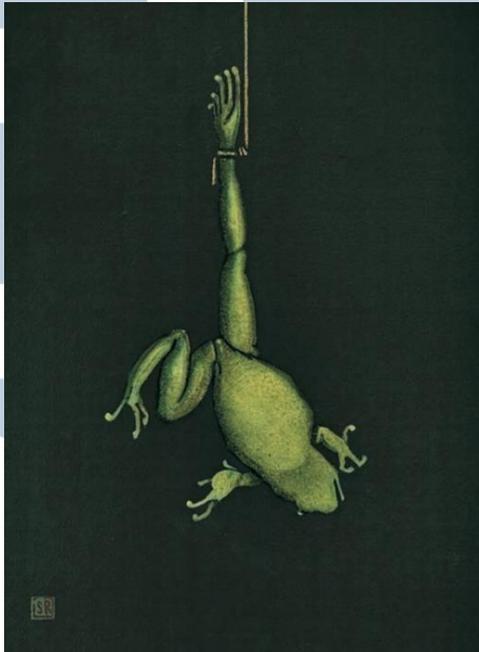
#### 1. Gaya Konseptual



Gambar 2.21. Gambar Konseptual  
(Male, 2007)

Gaya konseptual tidak bergantung pada realitas atau wujud asli dari suatu objek, melainkan merupakan gaya yang biasanya digunakan sebagai bentuk simbolis, representasi, atau perumpamaan dari suatu ide atau konsep. Gaya ini biasanya ditandai dengan gambar yang abstrak, surealis atau distorsi.

## 2. Gaya Literal



Gambar 2.22. Gambar Literal  
(Male,2007)

Gaya literal berfungsi untuk menggambarkan suatu objek secara realistis dan menuju ke arah aktual, sehingga penggambaran gaya ilustrasi ini mengusahakan agar objek yang digambar bisa terlihat semirip mungkin dengan kenyataannya agar memberikan kesan dapat dipercaya. Oleh karena gaya ilustrasi ini digunakan untuk memberi kesan nyata mengenai suatu kejadian, ilustrasi ini banyak dipakai untuk gambar fiksi yang bersifat magis

atau fantasi dan mengandung kejadian yang dramatis agar pengamat bisa terhubung dengan penggambaran kejadian tersebut. Penggambaran literal biasanya diterapkan pada ilustrasi buku fiksi anak-anak untuk menggambarkan tokoh manusia, hewan, atau alien yang dibuat dengan anatomi yang sedikit ditingkatkan, namun tetap dibuat masuk akal dan tetap mempertahankan karakter dari objek yang direpresentasikan agar pengamat tetap bisa mengidentifikasi karakter tersebut. Salah satu jenis gaya visual yang tergolong gaya literal adalah gaya *stylised realism*. Gaya ini menggunakan warna-warna yang bervariasi dan kaya, serta memperhatikan posisi jatuhnya cahaya sehingga terbentuk dimensi warna dari gelap ke terang. Gaya *stylised realism* yang dipengaruhi oleh gaya *expressionism*, memiliki ilustrasi dengan bentuk yang distorsi dan ditingkatkan, karena bertujuan untuk memunculkan sifat atau kepribadian dari suatu karakter. Oleh karena itu gaya ini sangat sesuai dengan perspektif dan persepsi anak-anak, sehingga sering diterapkan dalam buku-buku fiksi anak.

## 2.9. Fabel

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fabel merupakan cerita atau kisah, dimana binatang memiliki watak dan budi manusia serta biasanya berisikan pendidikan moral dan budi pekerti.

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 2.23. Gambar Antropomorfisme  
(Male, 2007)

Male (2007, hlm. 154), mengungkapkan bahwa penggambaran karakter hewan pada buku cerita anak, dapat memunculkan kedekatan psikologis dengan anak. Hal tersebut didukung dengan kenyataan bahwa buku cerita anak kebanyakan didominasi oleh karakter seperti monster, penyihir, atau karakter fiktif lainnya. Antropomorfisme pada hewan merupakan salah satu bentuk penerapan tokoh yang telah banyak digunakan dalam buku cerita anak. Kehadiran hewan dalam buku anak memiliki peran yang sangat mendukung, karena hewan sudah lama dipakai sebagai bentuk penggambaran atau representasi antara karakter yang baik dan jahat. Contohnya tokoh serigala biasanya digambarkan sebagai tokoh yang licik dan jahat, sedangkan kelinci biasanya digambarkan sebagai tokoh yang baik dan lembut. Perlu diketahui bahwa dalam buku cerita anak, tokoh haruslah digambarkan dengan karakter yang direpresentasikan oleh

objek yang sesuai dari segi fisik maupun pandangan masyarakat secara umum agar anak lebih paham.

## **2.10. Candi**

Menurut Sedyawati dkk (2013), dalam bukunya yang berjudul “Candi Indonesia Seri Jawa”, kata “candi” berasal dari kosakata Jawa (baru) yang berarti sebuah bangunan keramat tempat memuliakan Dewa dan diidentifikasi sebagai bangunan sakral dari masa lampau yang terkait dengan Hindu dan/atau Buddha serta terbuat dari batu bata (hlm. 9).

Klokke (1993) menyatakan bahwa candi merujuk pada peninggalan bangunan apapun, baik dalam bentuk stupa, kuil, atau bahkan dalam bentuk sebongkah batu yang memiliki nilai sejarah, budaya, dan agama. Candi sebagai salah satu peninggalan sejarah di Indonesia.

### **2.10.1 Relief Candi**

Sutardi (2007, hlm.3) menyatakan bahwa relief dapat disebut pula sebagai karya seni lukis timbul dan biasanya dipahat pada papan atau dinding suatu bangunan.

Menurut Klokke (1993), relief pada candi di Indonesia berperan sebagai salah satu bentuk dokumentasi dari penggambaran kisah-kisah dari adegan tertentu.

Kisah-kisah yang biasa ditemukan di candi Indonesia berisikan kisah Tantri yang salah satunya merupakan kisah Panchatantra.

## **2.11. Panchatantra**

Menurut Edgerton (1965), kisah Panchatantra merupakan kisah karya penulis dari India bernama Pandit Vishnu Sharma. Panchatantra berperan penting dalam

perkembangan dunia literasi di dunia dan ceritanya telah banyak diadaptasi serta diterjemahkan ke berbagai macam bahasa, termasuk bahasa Inggris, Persia, Arabia, dan Syria. (hlm. 1) Panchatantra diestimasi sudah ada jauh sebelum perkembangan cerita lainnya, sehingga terdapat kemungkinan bahwa kisah fabel Aesop pun mengadaptasi beberapa kisahnya dari Panchatantra. Hal tersebut dapat terbukti dari adanya kemiripan dari beberapa kisah antara Aesop dan Panchatantra (hlm. 15). Perlu diketahui bahwa kisah Panchatantra memiliki beberapa ciri-ciri dari segi gaya cerita. Yang paling mencolok dari kisah Panchatantra adalah bahwa kisah ini lebih menekankan pada penggunaan karakter hewan ketimbang manusia sebagai tokoh dari kisah-kisahnya, dimana tokoh binatang pada Panchatantra berbicara, berpikir, serta bertindak layaknya manusia (Klokke, 1993, hlm, 60-61).

Kisah Panchatantra juga merupakan kisah yang berperan sebagai media penyampaian pesan mengenai nilai dan moral. Dari keseluruhan cerita, kisah Panchatantra bersifat lebih netral dan mendunia, karena tidak membahas mengenai tokoh agama atau Dewata yang biasanya banyak ditemukan di kisah relief lainnya.

