



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 Grafis

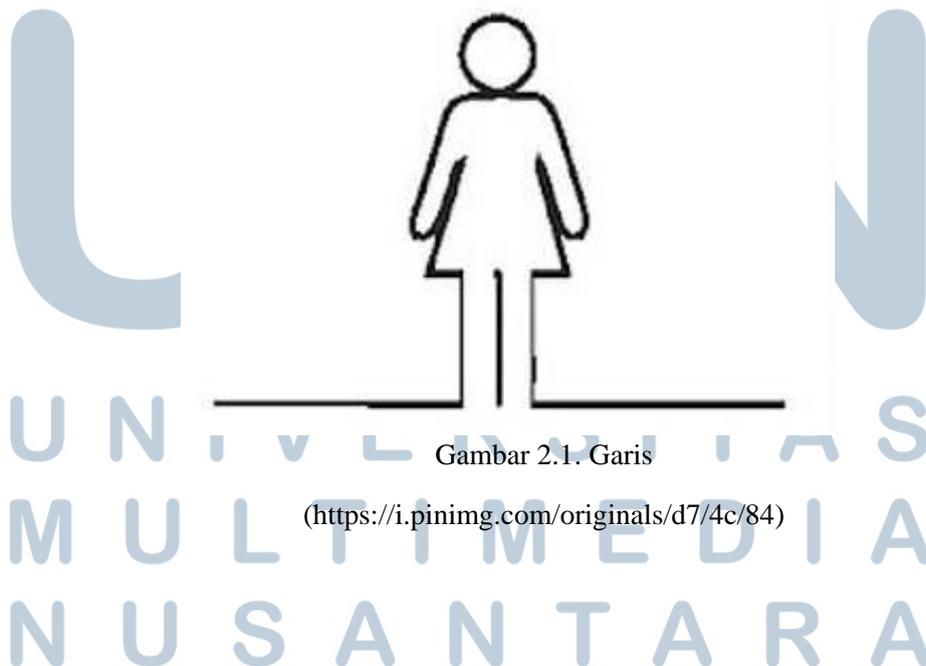
Landa (2010, hlm. 16) mengatakan bahwa desain grafis merupakan perwujudan dari representasi ide dengan teknis seleksi dan konfigurasi elemen-elemen visual menjadi suatu bentuk visual dengan tujuan untuk menyampaikan suatu pesan.

2.1.1. Elemen Desain

Landa (2010, hlm. 16-23) membagi elemen desain menjadi beberapa bagian, yakni:

1. Garis

Garis merupakan penggambaran dari suatu titik yang memanjang bergerak ke titik lain dan dapat diukur dari panjangnya.

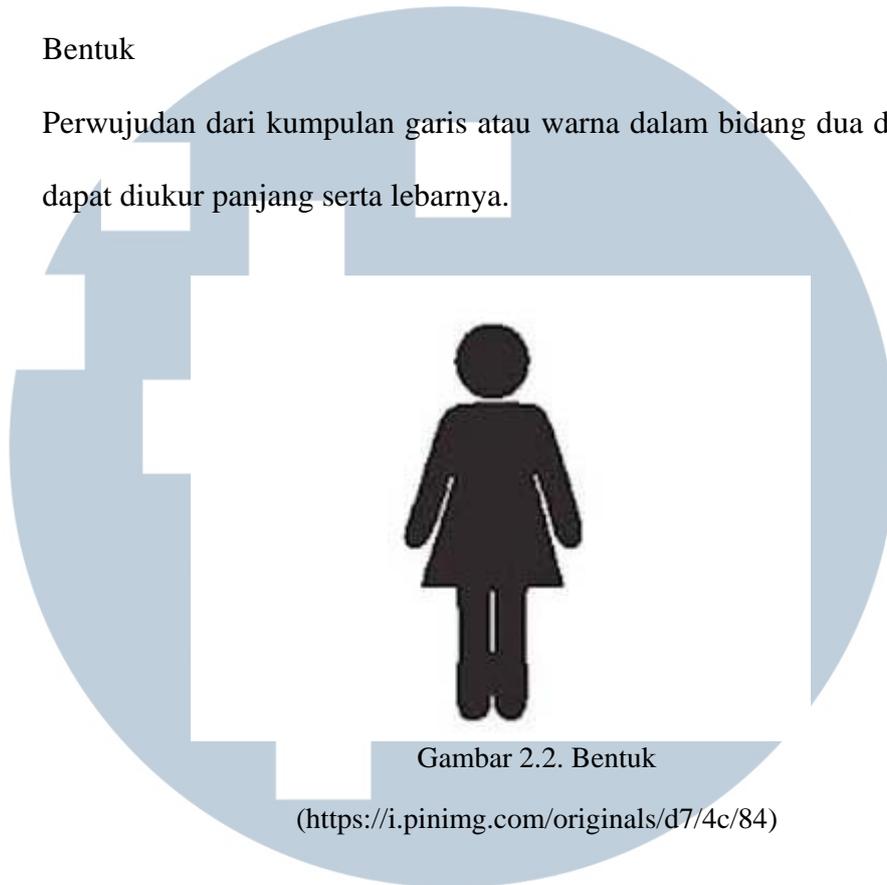


Gambar 2.1. Garis

(<https://i.pinimg.com/originals/d7/4c/84>)

2. Bentuk

Perwujudan dari kumpulan garis atau warna dalam bidang dua dimensi dan dapat diukur panjang serta lebarnya.

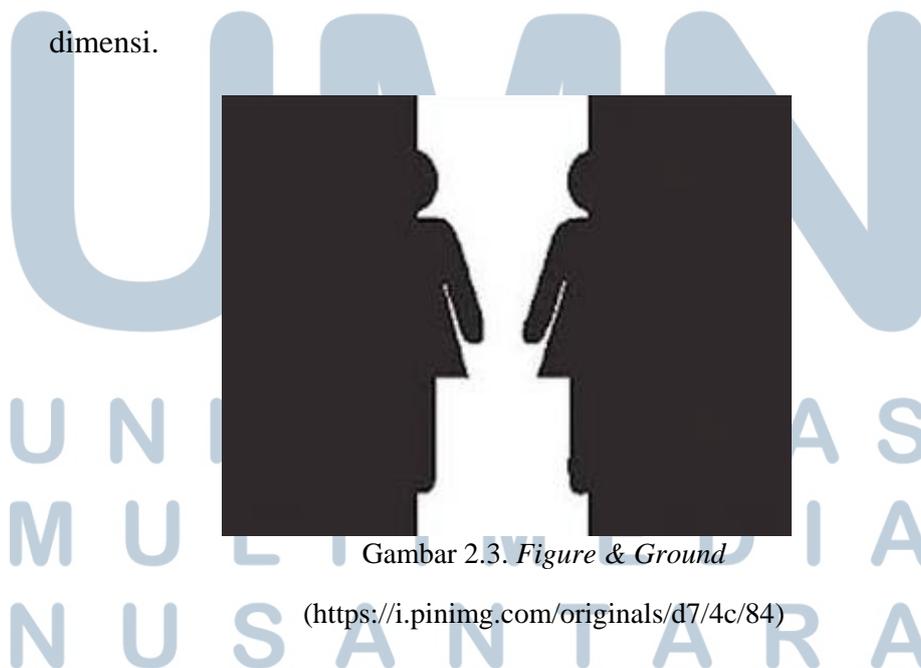


Gambar 2.2. Bentuk

(<https://i.pinimg.com/originals/d7/4c/84>)

3. *Figure & Groundt*

Persepsi yang tercipta dari bertemunya dua atau lebih bentuk pada bidang dua dimensi.



Gambar 2.3. *Figure & Ground*

(<https://i.pinimg.com/originals/d7/4c/84>)

4. Tekstur

Permukaan suatu objek yang memberikan simulasi saat disentuh.



Gambar 2.4. Tekstur

(<https://i.pining.com/originals/d7/4c/84>)

5. Warna

Sebuah persepsi yang ditangkap oleh mata dari suatu objek yang merefleksikan cahaya. Didasari oleh temperaturnya, Landa membagi warna menjadi *warm color* yang terdiri dari merah, jingga, kuning dan *cool color* yang terdiri dari biru, ungu, hijau (hlm.21).



Gambar 2.5. Warna

(<https://i.pining.com/originals/d7/4c/84>)

Poulin (2011, hlm. 59-60) mengatakan bahwa warna merupakan elemen yang berpengaruh penting secara visual dalam proses menarik atensi, pembeda, emosi serta pesan yang disampaikan.

a. Elemen warna

Poulin (hlm.62) membagi warna menjadi tiga elemen, yakni :

- 1.) *Hue*, merupakan nama yang berfungsi sebagai identifikasi warna, seperti, merah, kuning, biru.
- 2.) *Value*, tingkatan gelap hingga terang dalam warna, terdiri dari *tint, shade, dan tone*.
- 3.) *Saturation*, Tingkatan warna dari terang, *vibrant* dan intens hingga ke muram.

b. Psikologi warna

Menurut Moriaka dan Stone (2006, hlm. 26-31), setiap warna memiliki kesan psikologisnya masing-masing, yakni seperti :

- 1.) Merah, energi, marah, cinta, berani.
- 2.) Kuning, ceria, semangat, harapan.
- 3.) Biru, teknologi, depresi, sedih.
- 4.) Hijau, subur, jujur, serakah, racun.
- 5.) Ungu, mistik, kekayaan, imajinasi.
- 6.) Jingga, ramah, kreativitas, energi.
- 7.) Putih, jujur, polos, murni.
- 8.) Hitam, elegan, takut, kesendirian.



Gambar 2.6. Psikologi Warna

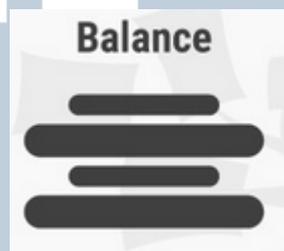
(<https://www.hipwee.com/wp-content/uploads/2017/09/hipwee-psych-of-colors.jpg>)

2.1.2. Prinsip Desain

Penjelasan prinsip desain menurut Landa (2010, hlm. 25-31), yakni :

1. Keseimbangan

Elemen visual yang tertata dan terdistribusi secara seimbang sehingga memberikan persepsi harmonis kepada audiens.

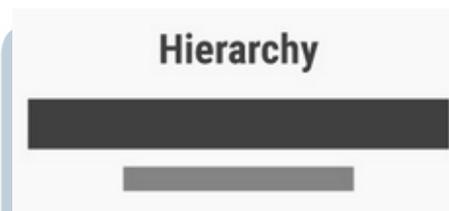


Gambar 2.7. Keseimbangan

(<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-principles>)

2. Hirarki

Elemen yang ditekankan agar dapat dilihat dahulu dari elemen lainnya, dan dapat memandu audiens dengan urutan.



Gambar 2.8. Hirarki

(<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-principles>)

3. Ritme

Repetisi dari kumpulan elemen visual sehingga menciptakan kestabilan.

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

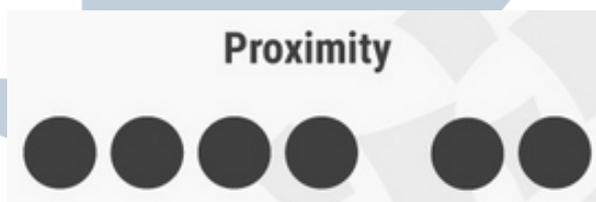


Gambar 2.9. Ritme

(<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-principles>)

4. Kesatuan

Kumpulan elemen visual yang ditata sedemikian rupa untuk menciptakan komposisi utuh yang memberi sebuah gambaran besar.



Gambar 2.10. Kesatuan

(<https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-principles>)

2.2. Buku

Buku berdasarkan penjelasan Haslam (2006, hlm. 9) merupakan sebuah wadah yang terbentuk dari kumpulan halaman tercetak dan tersimpul guna menampung lalu menyampaikan suatu pengetahuan kepada para pembacanya tanpa mengenal tempat dan waktu.

2.2.1. Buku Anak

Seuling (2005, hlm. 17-18) membagi buku anak yang berusia delapan hingga dua belas tahun menjadi dua jenis, yakni :

1. Fiksi

Pada umumnya anak dengan usia berikut mulai mengapresiasi sastra dengan gemar membaca buku dalam tema apapun, seperti petualangan, humor, sejarah, fantasi, dan keluarga. Buku ini tidak boleh berakhir dengan menggantung karena anak akan merasa kecewa karena menganggap ada kesalahan terhadap cerita.

2. Non Fiksi

Pada usia ini, anak mempunyai rasa haus akan informasi yang besar, sehingga topik yang dapat diangkat berupa, panduan, biografi, sejarah, atau bahkan buku yang hampir serupa dengan pengalaman hidup mereka. Informasi yang terdapat pada buku tidak boleh sederhana guna untuk memberikan kesan kepada anak bahwa mereka mengetahui sedikit tentang topik yang dibahas. Dalam proses meningkatkan minat baca anak terhadap buku non fiksi, penting untuk memperhatikan ilustrasi, desain, serta informasi yang akurat.

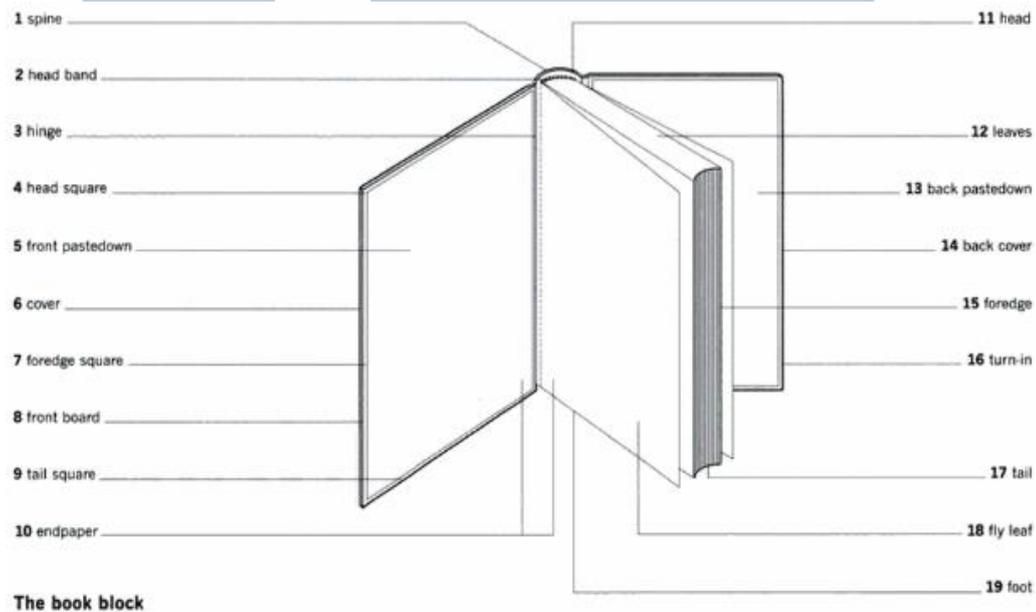
Seuling (hlm. 104-111) juga menyebutkan bahwa anak-anak menyukai informasi yang langsung dan sederhana ditambah dengan hiburan yang dapat merangsang imajinasi mereka sehingga, fakta yang diangkat tidak perlu terlalu berlebihan. Anak-anak juga menyukai judul yang unik dan lucu.

2.2.2. Anatomi Buku

Haslam (2006, hlm. 20) menjelaskan bahwa secara garis besar anatomi buku dapat dibagi tiga, yakni blok buku, halaman, dan *grid*, di mana masing-masing pembagian

tersebut memiliki lagi komponen-komponen pembentuknya tersendiri. Anatomi buku terdiri dari :

1. Blok buku



Gambar 2.11. Blok Buku

(Sumber : Haslam, 2006)

a. *Spine*

Penggalan sampul yang menutupi bagian penjilidan.

b. *Head Bound*

Tepian terluar pada bagian sampul yang memberikan perlindungan lebih terhadap bagian penjilidan.

c. *Hinge*

Lipatan pada *endpaper* antara bagian *pastedown* dan *fly leaf*.

d. *Head Square*

Tepian terluar pada bagian sampul yang memberikan perlindungan lebih terhadap lembaran buku.

e. *Front Pastedown*

Endpaper yang melekat ke bagian dalam *front board*.

f. *Cover*

Sebuah karton atau kertas tebal yang melindungi keseluruhan isi dari buku.

g. *Foreedge Square*

Perlindungan kecil pada pinggiran tepi sampul depan dan belakang buku.

h. *Front Board*

Board yang dipakai pada bagian depan buku.

i. *Tail Square*

Sebuah sisa pada tepi pinggiran di bagian bawah sebuah sampul dan belakang buku yang berukuran lebih besar dibanding dengan lembaran buku.

j. *End Paper*

Kertas tebal yang menjadi pelindung sisi dalam sampul dan menumpu punggung buku. Kertas ini direkatkan pada dua sisi yakni, *board* dan *fly leaf*.

k. *Head*

Penggalan atas buku.

l. *Leaves*

Kertas-kertas yang ada di dalam buku. bagian kanan disebut *recto* dan sebaliknya *verso*.

m. *Back Pastedown*

Endpaper yang merekat ke bagian dalam *board* belakang.

n. *Back Cover*

Sampul buku bagian belakang.

o. *Foredge*

Tepian depan buku.

p. *Turn-in*

Tepi berlebih pada sampul yang dapat dilipat ke dalam.

q. *Tail*

Bawah buku.

r. *Fly Leaf*

Sisi balik dari *Endpaper*.

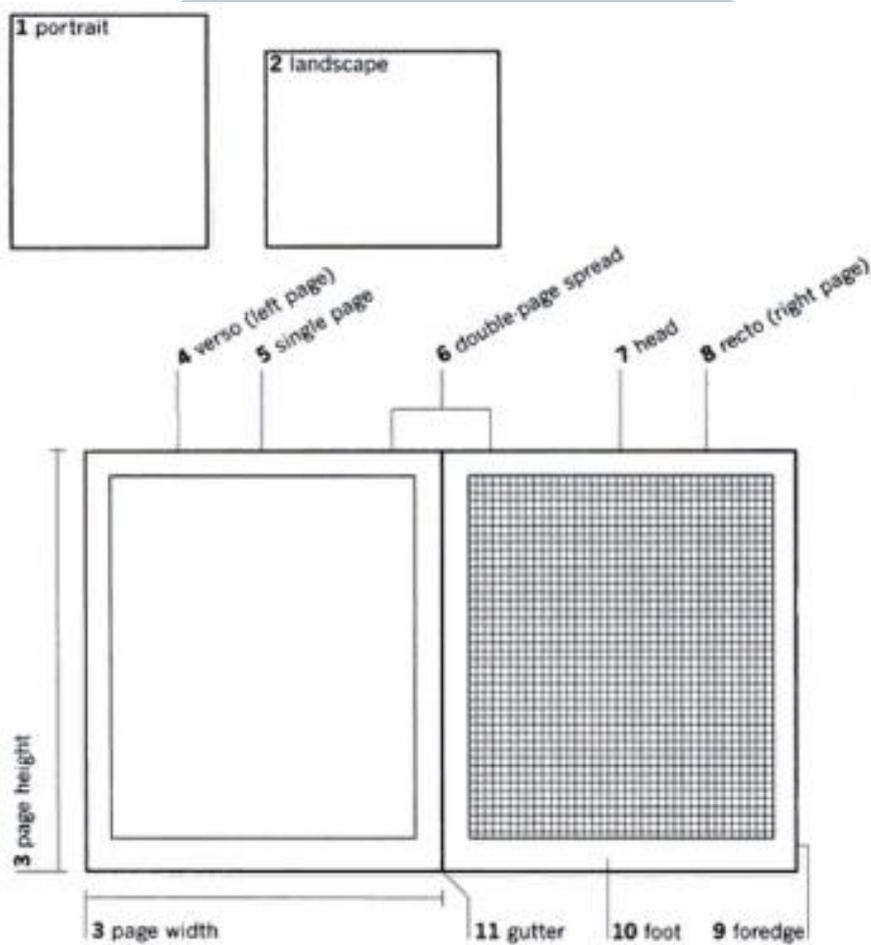
s. *Foot*

Bagian bawa pada kertas.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Halaman



Gambar 2.12. Halaman

(Sumber : Haslam, 2006)

a. *Spine*

Penggalan sampul yang menutupi bagian penjilidan

b. *Portrait*

Format halaman di mana rasio tinggi melebihi lebar.

c. *Landscape*

Format halaman di mana rasio lebar melebihi tinggi.

d. *Page Height and Width*

Besar kecilnya halaman.

e. *Verso*

Halaman kiri.

f. *Single Page*

Selembbar halaman pada sisi kiri.

g. *Double Page-Spread*

Gabungan antar sisi kiri dan kanan yang membentuk satu halaman.

h. *Head*

Bagian atas pada buku.

i. *Recto*

Halaman kanan.

j. *End Paper*

Kertas tebal yang menjadi pelindung sisi dalam sampul dan menumpu punggung buku. Kertas ini direkatkan pada dua sisi yakni, *board* dan *fly leaf*

k. *Foredge*

Bagian depan pada buku.

l. *Foot*

Bagian bawah pada buku.

m. *Gutter*

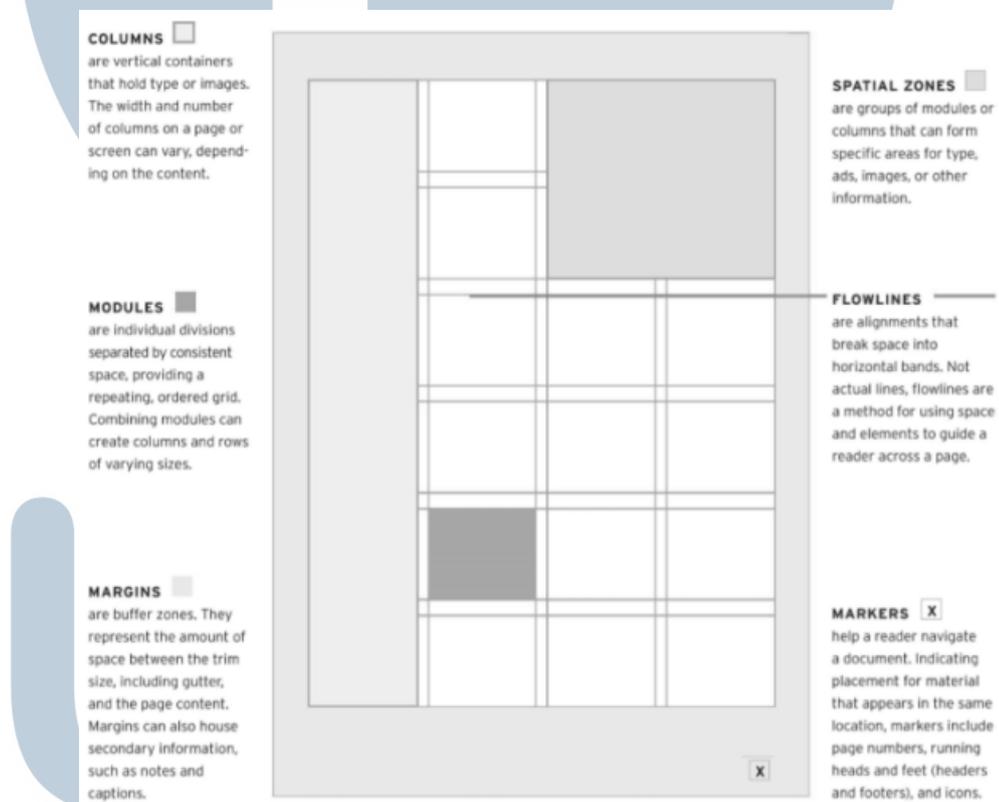
Margin dan *binding* pada buku.

3. Grid

Grid menurut Tondreau (2009, hlm. 8) berguna terhadap penata-letakan dalam ruang atau bidang terhadap keseluruhan struktur informasi yang ditujukan kepada pembaca. Tondreau membagi elemen *grid* menjadi dua (hlm.10-11), yakni :

A. Komponen *Grid*

Komponen *grid* dibagi menjadi enam komponen, yaitu :



Gambar 2.13. Komponen Grid

(Sumber : Tondreau, 2009)

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

a. *Columns*

Wadah yang ukurannya dapat disesuaikan untuk menampung teks dan gambar.

b. *Module*

Satuan ruang yang terpisah dengan jarak selaras dan memberikan susunan repetitive.

c. *Margins*

Ruang kosong pada tepian kertas untuk memberi jarak terhadap konten dan sebagai wada informasi tambahan.

d. *Spatial Zones*

Sebuah ruang yang disisihkan dari gabungan beberapa *Columns* dan *Modules*.

e. *Flowlines*

Jarak pemisah yang berorientasi horizontal.

f. *Markers*

Bidang yang memberikan informasi halaman, terdiri dari, *running heads, feet, dan icons* (hlm. 10).

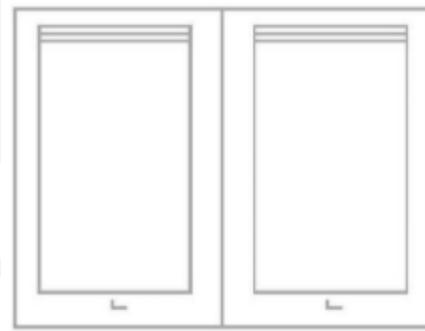
B. Struktur Grid

Struktur Grid dibagi menjadi lima bagian sederhana, yaitu :

a. *Single-Column Grid*

Pada umumnya teks panjang seperti buku atau laporan bahkan esai mewadahi *grid* ini.

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

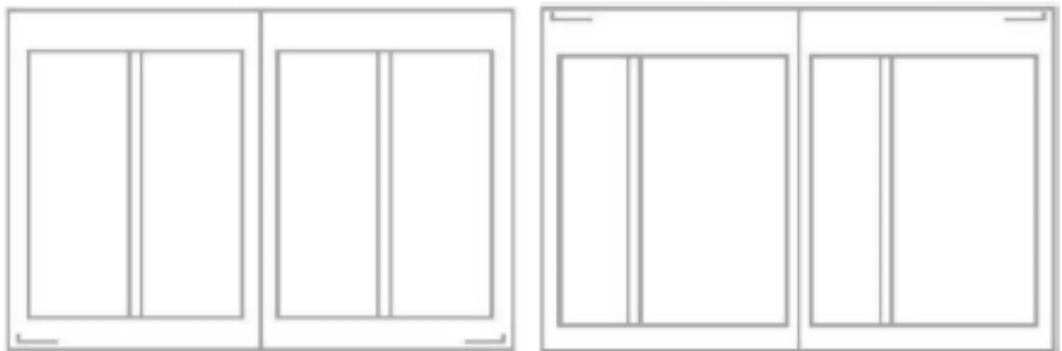


Gambar 2.14. *Single Column Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009)

b. *Two-Column Grid*

Penggunaan *grid* dua kolom dapat membantu penata-letakkan teks atau informasi yang banyak. masing-masing kolom dapat memiliki ukuran yang sama ataupun berbeda.

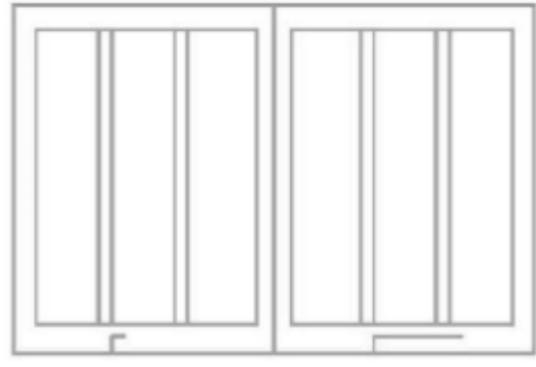


Gambar 2.15. *Two Column Grid*

(Sumber : Tondreau, 2009)

c. *Multicolumn Grids*

Grid yang memberikan fleksibilitas lebih dalam penata-letakan konten dibandingkan dengan satu dan dua *grid* kolom.

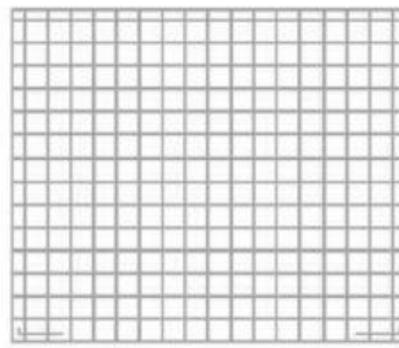


Gambar 2.16. *Multicolumn Grids*

(Sumber : Tondreau, 2009)

d. *Modular Grids*

Grid berukuran lebih kecil karena terbentuk dari bertemunya kolom vertikal dan horizontal yang dapat memuat konten kompleks, seperti koran, kalender, bagan, dan tabel.

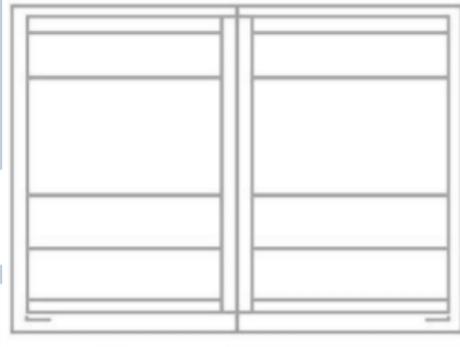


Gambar 2.17. *Modular Grids*

(Sumber : Tondreau, 2009)

e. *Hierarchical Grids*

Grid yang membentuk kolom horizontal dengan ukuran tak menentu dalam halaman.



Gambar 2.18. *Hierarchical Grids*

(Sumber : Tondreau, 2009)

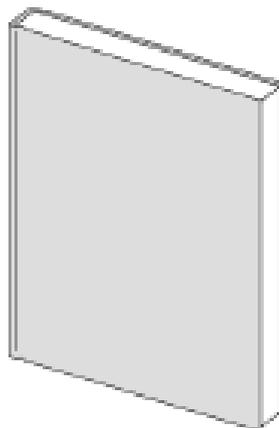
2.2.3. Penjilidan

Lupton (2008, hlm. 120-121) menerangkan bahwa dalam proses penjilidan buku terdapat beberapa teknik, yakni :

1. *Case (Hardcover)*

Dalam proses penjilidan ini, kumpulan halaman disatukan dengan disulam, kemudian ditempel dengan *casenya* (sampul depan, punggung, sampul belakang) dengan tape linen yang memberikan ketahanan serta fleksibilitas.

Setelah menyatu sisi-sisi buku dirapihkan dengan pemotongan.

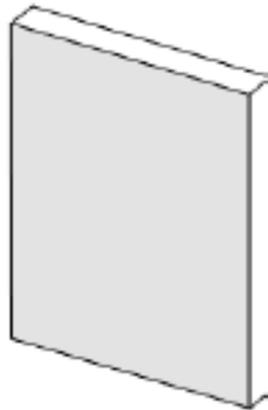


Gambar 2.19. *Case (hardcover)*

(Sumber : Lupton, 2008)

2. *Perfect*

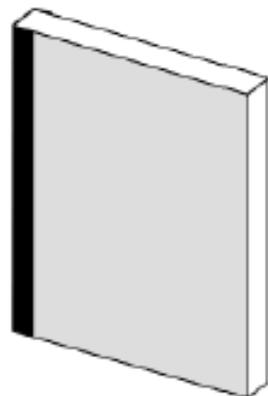
Teknik penjilidan perfect dimulai dengan menempelkan lembaran-lembaran halaman menjadi satu kemudian direkatkan pada sampul buku.



Gambar 2.20. *Perfect*
(Sumber : Lupton, 2008)

3. *Tape*

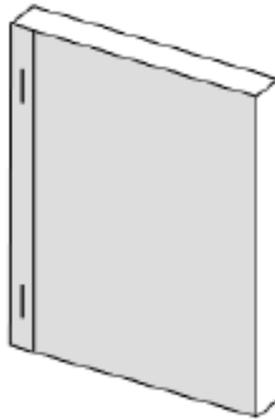
Pada proses penjilidan tape seluruh lembar halaman beserta sampul depan dan belakang ditumpuk menjadi satu kemudian sisi direkatkan dengan lakban panas.



Gambar 2.21. *Tape*
(Sumber : Lupton, 2008)

4. *Side Stitch*

Proses penjilidan tape dimulai dengan menumpuk seluruh lembar halaman beserta sampul depan dan belakang kemudian disatukan dengan staples.

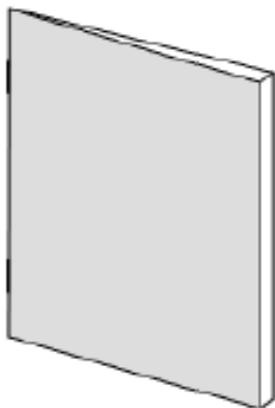


Gambar 2.22. *Side Stitch*

(Sumber : Lupton, 2008)

5. *Saddle Stitch*

Teknik *saddle stitch* pertama-tama dimulai dengan mencetak lembaran-lembaran halaman beserta sampulnya dalam format spread kemudian disatukan dan dibukukan dengan staples.

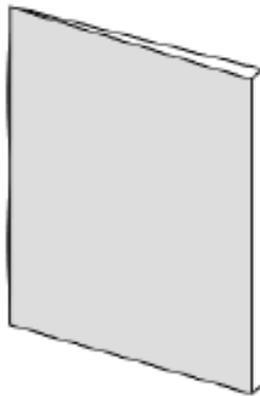


Gambar 2.23. *Saddle Stitch*

(Sumber : Lupton, 2008)

6. *Pamphlet Stitch*

Penjilidan *pamphlet stitch* pada tahap awalnya sama dengan *saddle stitch* namun dalam proses pembukuan digunakan penyulaman dengan benang dan jumlah halaman dibatasi hanya hingga 36 halaman.

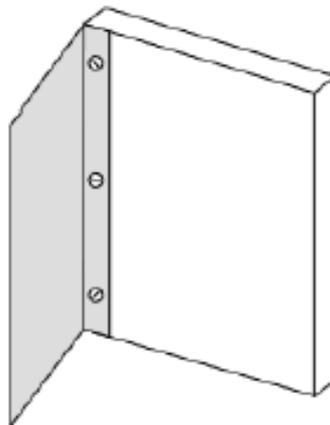


Gambar 2.24. *Pamphlet Stitch*

(Sumber : Lupton, 2008)

7. *Screw and Post*

Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan lembaran halaman dan sampul kemudian disatukan dengan mengebor sisi lalu diikat dengan sekrup.

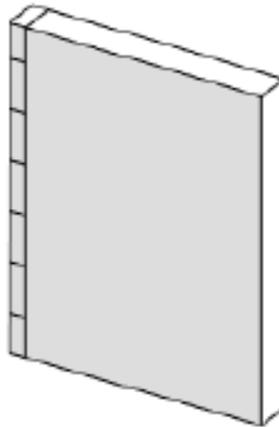


Gambar 2.25. *Screw and Post*

(Sumber : Lupton, 2008)

8. *Stab*

Stab atau Japanese binding membukukan kumpulan halaman dan cover yang dengan cara dijahit



Gambar 2.26. *Stab*
(Sumber : Lupton, 2008)

9. *Spiral*

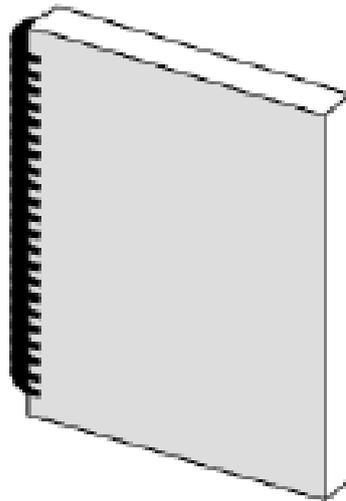
Lembaran halaman serta cover yang tertumpuk rapih dilubangi menggunakan mesin dan dijelujuri dengan kawat besi.



Gambar 2.27. *Spiral*
(Sumber : Lupton, 2008)

10. *Plastic Comb*

Teknik penjilidan yang sama prosesnya di awal dengan spiral namun dibukukan dengan plastik



Gambar 2.28. *Plastic Comb*

(Sumber : Lupton, 2008)

2.2.4. **Tipografi**

Poulin (2011, hlm. 47) mengatakan bahwa tipografi merupakan sebuah teknik yang digunakan dalam perancangan dengan elemen huruf sebagai sarana penyampaian pesan.

2.2.4.1. **Penggunaan Tipografi**

Sihombing (2015, hlm. 54) mengungkapkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam penggunaan tipografi, yakni :

1. *Legibility*, merupakan tingkat keterbacaan berdasarkan bentuk anatomi huruf,
2. *Readability*, sebuah tingkat keterbacaan yang dilihat dari posisi tata letaknya.

2.2.4.2. Tipografi Buku Anak

Dalam pemilihan *font* pada buku anak ada beberapa hal yang perlu diperhatikan (Story, M. (2017). The Best fonts for children's books. Diambil dari <http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books> : 13 Maret, 12:22), yakni sebagai berikut :

1. *Simple Shades*, sederhana dan dapat dibaca dengan mudah.



Gambar 2.29. *Simple Shades*

(Sumber : <http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books/>, 2017)

2. *Avoid Extremes*, penggunaan versi dari *font* yang umum.



Gambar 2.30. *Avoid Extremes*

(Sumber : <http://marie-story.com/the-best-fonts-for-childrens-books/>, 2017)

3. *Go Big*, Pemilihan ukuran *font* yang cocok untuk anak, yakni sekitar 15-20pt.
4. *Keep It Clear*, Rasio teks yang tidak lebih banyak dari ilustrasi.

2.3. Ilustrasi

Zeegen (2009, hlm. 6) mengatakan bahwa ilustrasi bukanlah wujud dari seni maupun desain grafis namun sebagai disiplin merupakan pertemuan antar keduanya. Menurut Male (2007, hlm. 10) ilustrasi adalah seni yang dapat

menyampaikan suatu konteks yang diterapkan melalui wujud visual dan disuguhkan kepada target yang dituju. Dengan ilustrasi, impresi dan pola pikir seseorang dapat diubah.

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Male (2007, hlm.10) dalam bukunya mengatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi yang terbagi menjadi lima, yakni :

1. Dokumentasi

Ilustrasi sebagai sarana dokumentasi berguna untuk membantu pembaca dalam memahami suatu konteks yang sukar dipahami dengan hanya teks saja.

Umumnya ilustrasi dapat digambarkan secara literal, meniru foto, gambar berurur, sederhana, berkonsep, dan diagram yang kemudian akan disesuaikan dengan tema dan target yang dituju.



N U S A N T A R A
Gambar 2.31. Ilustrasi Dokumentasi
(Sumber : Male, 2007)

2. Komentar

Digunakan pada umumnya untuk membantu menjelaskan suatu pernyataan opini, seperti politik yang digambarkan secara karikatur. Ilustrasi ini sering disebut sebagai ilustrasi editorial yang banyak dipakai dalam jurnalistik.



Gambar 2.32. Ilustrasi Komentar

(Sumber : Male, 2007)

3. Story Telling

Ilustrasi yang berguna untuk memberi gambaran terhadap suatu cerita fiksi dan pada umumnya banyak terdapat pada buku cerita anak dibanding dewasa.



Gambar 2.33. Ilustrasi *Story Telling*

(Sumber : Male, 2007)

4. Persuasi

Banyak digunakan pada kampanye dan iklan yang berguna untuk membujuk ataupun memengaruhi seseorang.



Gambar 2.34. Ilustrasi Persuasi

(Sumber : Male, 2007)

5. Identitas

Ilustrasi yang digunakan untuk memberi identitas visual kepada suatu *brand* atau bahkan buku. Penerapan dalam brand ditujukan kepada target agar lebih mudah dikenali, serta membantu penjualan seperti misalnya buku.

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 2.35. Ilustrasi Identitas

(Sumber : Male, 2007)

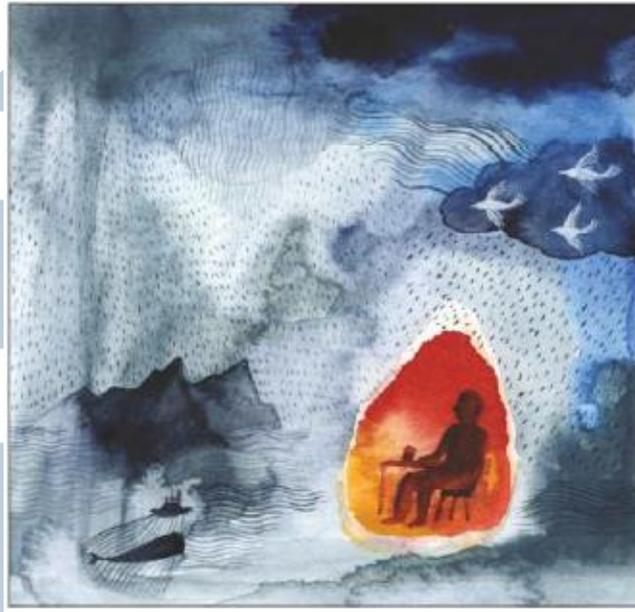
2.3.2. Gaya Ilustrasi

Male (2007, hlm. 61) berpendapat bahwa gaya ilustrasi merupakan suatu gaya atau cara penggambaran suatu ilustrasi, dan membaginya menjadi dua bagian, yakni :

1. Konseptual

Gaya konseptual merupakan cara penggambaran ilustrasi yang pada umumnya tidak berdasar pada bentuk nyata namun lebih kepada ide sehingga menghasilkan ilustrasi yang imajinatif. Contohnya seperti surealisme dan abstrak.

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 2.36. Ilustrasi Gaya Konseptual

(Sumber : Male, 2007)

2. Literal

Gaya literal menghasilkan ilustrasi dengan penggambaran yang berbentuk nyata dan memberikan kesan tersebut. Gaya literal dibagi dua, yakni *hyperrealism*, digambarkan dengan aspek-aspek yang memberi kesan nyata terhadap ilustrasi dan *stylized realism*, memiliki sifat lebih ekspresif.

Gerakan ekspresionisme merupakan gaya yang berpengaruh terhadap *stylized realism* di mana ditekankannya penggambaran yang berlebihan, distortif, dan warna cenderung terang. Ilustrasi dengan penggambaran seperti ini pada umumnya berguna sebagai hiburan, ataupun menonjolkan sifat atau fisik dari subjek yang digambar, sehingga tepat terapannya pada buku anak.



Gambar 2.37. Ilustrasi Gaya Literal

(Sumber : Male, 2007)

2.3.3. Ilustrasi Anak

Menurut Salisbury (2004, hlm. 64), dalam proses pembuatan ilustrasi anak ada aspek-aspek yang perlu diperhatikan, yakni :

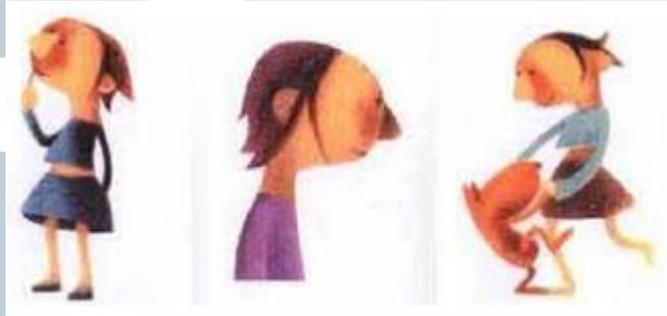
1. Fisik

McCloud (2006, hlm. 70) berpendapat bahwa dalam penggambaran fisik suatu karakter pada ilustrasi dapat memberikan perbedaan antara karakter-karakter tersebut. Fisik karakter dapat digambarkan dengan perbedaan tinggi, berat, hidung, bentuk tubuh atau bahkan detail kecil seperti kumis (hlm. 71).

Dalam proses penggambaran ilustrasi anak, Salisbury (2004, hlm. 66) mengatakan bahwa meskipun dapat diterapkannya distorsi pada fisik, keramahan juga harus terlihat karena jika tidak dapat mengurangi minat anak untuk melihat ilustrasi tersebut.

2. Gestur

Menurut Salisbury (2004, hlm. 64) gestur berfungsi untuk memberikan impresi atau suatu pesan kepada pembaca melalui cerminan pribadi serta perasaan karakter tersebut.



Gambar 2.38. Gestur

(Sumber : Salisbury, 2004)

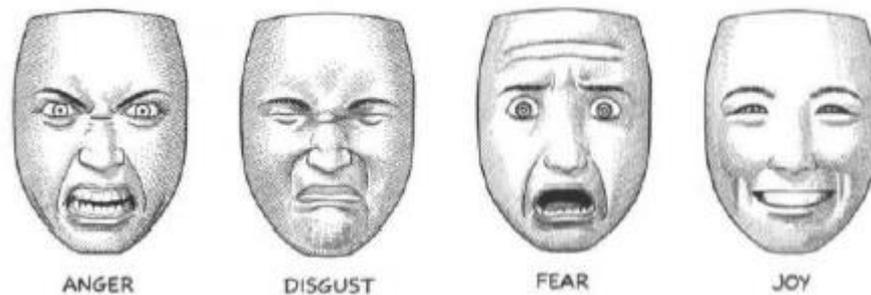
3. Konsistensi

Salisbury (2004, hlm. 64-65) mengatakan bahwa penting untuk menerapkan konsistensi pada karakter dalam situasi yang berbeda-beda.

4. Ekspresi

Menurut McCloud (2006, hlm. 80), Dalam proses penyampaian suasana hati karakter, dibutuhkan penggambaran ekspresi wajah agar lebih mudah untuk ditangkap. McCloud (hlm. 83) membagi emosi dasar manusia menjadi enam, yakni, marah, jijik, senang, takut, kaget, sedih. Kemudian emosi-emosi dasar ini dapat membentuk emosi lain.

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



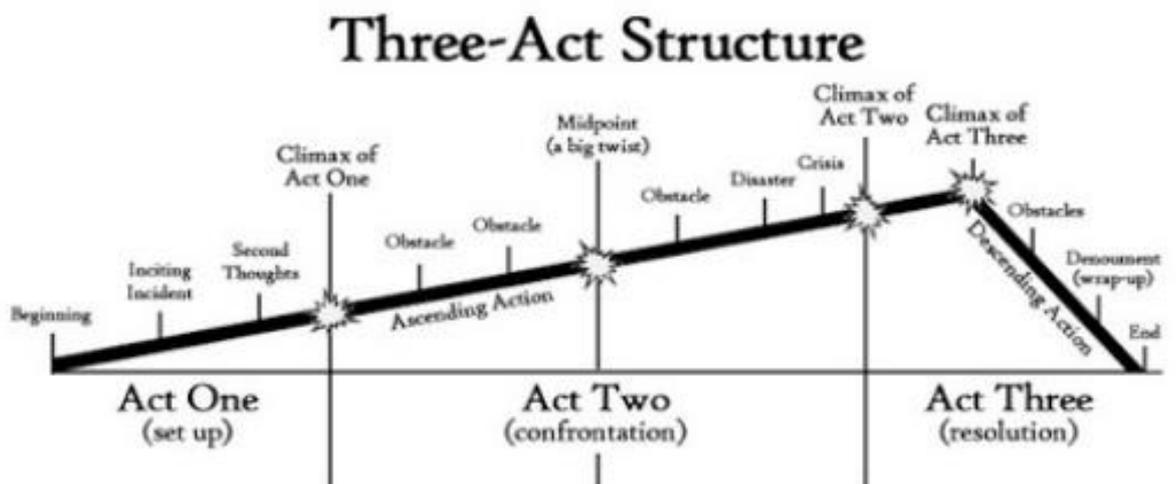
Gambar 2.39. Ekspresi Wajah

(Sumber : McCloud, 2006)

2.4. Cerita

Definisi cerita menurut Iglesias (seperti yang dikutip oleh Sullivan, Schumer, & Alexander, 2008) adalah sebuah proses berjalannya kisah seseorang yang berjuang untuk mendapatkan apa yang ia inginkan. Cerita dibagi menjadi tiga unsur, yakni terdiri dari karakter, tujuan karakter, dan konflik.

2.5.1. Three Act Structure



Gambar 2.40. Three Act Structure

(Sumber : <http://booksdirect.tumblr.com/post/64059205162/three-act-structure>)

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut Calvisi (2012, hlm. 31), pada dasarnya cerita dapat tersusun menjadi *three act structure*, yakni :

1. *Act One* atau *Exposition*

Bagian ini menunjukkan latar belakang protagonis dan terjadinya sebuah peristiwa yang mau tidak mau menarik protagonis ke dalam alur cerita.

2. *Act Two* atau *Complication*

Merupakan bagian saat protagonis mulai menghadapi rintangan di mana pada akhirnya protagonis tersebut akan memutuskan pilihan dan menanggung resiko dalam proses pencapaian tujuannya. *Act Two* terbagi menjadi dua bagian, yakni :

a. *Rising Action*

Konflik yang terbentuk agar narasi dapat berjalan, dibentuk dari :

- Tokoh terhadap tokoh itu sendiri, yaitu sebuah konflik internal yang dialami tokoh itu, misalnya melawan hawa nafsu, mengambil keputusan, atau kebiasaan buruknya,
- Tokoh terhadap tokoh lain, konflik eksternal yang dialami oleh dua tokoh seperti perkelahian pedang atau bahkan pertentangan emosional, dan
- Tokoh terhadap kekuatan yang lebih besar, Sebuah konflik di luar kendali yang dihadapi seorang tokoh.

b. *Climax*

Sebuah puncak dalam cerita di mana seorang tokoh menjumpai konflik dan mulai menuntaskannya.

3. *Act Three* atau *Resolution*

Dimulai dengan protagonis yang mulai menyiapkan rencana untuk mengalahkan antagonis, umumnya disebut *falling action* kemudian diselesaikan dengan *denouement* atau bagian akhir dengan perubahan tokoh menjadi normal seiring berjalannya waktu.

2.5. Karakter

Costello (2004, hlm. 64-74) menyatakan bahwa dalam setiap cerita umumnya terdapat dua karakter yang bertentangan, yakni :

1. Protagonis, merupakan karakter yang berjalan mengikuti plot dan mengalami perubahan seiring berjalannya cerita, dan terbagi menjadi dua jenis, yakni :
 - a. *Insiders*, karakter yang merasa nyaman pada dunianya sendiri, sehingga ia harus keluar dari dunia itu.
 - b. *Outsiders*, karakter yang merasa tidak nyaman pada dunia luar.
2. Antagonis, di mana merupakan lawan dari protagonis.

2.5.1. Teknik Pembentukan Karakter

Menurut Tasrif (1982, hlm. 12) proses pembentukan karakter dapat dipaparkan sebagai berikut :

1. Cara Analitik

Perancang melakukan proses analisa terhadap keterangan latar belakang tokoh yang diangkat.

2. Cara Dramatik

Membuat sebuah dialog pada karakter tentang bentuk, pikiran, reaksi, pandangan, lingkungan, serta watak.

Waluyo (2003, hlm. 14-19) juga mengatakan bahwa pembentukan atau perancangan karakter dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni :

1. Fisik

Mencakup : umur, jenis kelamin, ciri khas fisik, suku, raut, hobi, tinggi, kurus, dan sebagainya.

2. Psikis

Mencakup : agama, mental, moral, tempramen, ambisi, keadaan emosi, dan sebagainya.

3. Sosiologis

Mencakup : ras, jabatan, lingkungan, kelas sosial, dan sebagainya.

2.6. Diskriminasi Gender

Diskriminasi gender berdasarkan pengertian Volart (2004, hlm. 2) merupakan proses disimilasi terhadap satu gender kepada gender lain dan pada umumnya yang terjadi adalah pemojokan posisi wanita dengan membuat persepsi bahwa mereka memiliki status dan kemampuan yang lebih rendah dari pria.

Menurut Djunaedi, W., dan Muzayyanah, I. (2008, hlm 1) dalam Pendidikan Islam Adil Gender di Madrasah, terdapat lima bentuk dari diskriminasi gender itu sendiri, yakni, pelabelan, penomorduaan, pemiskinan, kekerasan, dan beban ganda.

2.6.1. Diskriminasi Gender Sejak Dini

Diskriminasi gender sendiri sudah dimulai sejak sekolah dasar (Zulfiyan, A. (2017). *Diskriminasi Gender di Lingkungan Sekolah Berbahaya*. Diambil dari <https://magdalene.co/story/diskriminasi-gender-di-lingkungan-sekolah-berbahaya> : 11 Maret, 12:22), Diskriminasi ini diterima secara tidak sadar oleh anak perempuan karena terimplementasinya system gender biner di sekolah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *American Association for the Advancement of Science* (Cimpian, A., et al (2017). *Gender stereotypes about intellectual ability emerge early and influence children's interests*. Diambil dari 10.1126/science.aah652 : 11 Maret, 16:54) terhadap anak laki-laki dan perempuan berusia lima hingga tujuh tahun. Di mana hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa anak laki-laki dan perempuan berusia lima tahun memilih suatu sosok panutan yang masih berdasar pada gender mereka masing-masing. Sedangkan pada usia enam hingga tujuh tahun di mana pada masa itu mereka mulai bersekolah, dan didapat bahwa anak perempuan mulai mengalihkan preferensi tersebut kepada gender berlawanan namun tidak sebaliknya untuk laki-laki.

2.7. Kartini

Raden Ajeng Kartini merupakan tokoh Indonesia yang dikenal sebagai pionir kebangkitan wanita pribumi (Wicaksana, 2018, hlm. 1). Pane (2018, hlm. 2) menceritakan Kartini berasal dari kalangan priyayi dengan adat istiadat yang sangat mengekang hak wanita pada masa itu. Namun keluarga Kartini mulai menerapkan pemikiran yang maju, di mana itu dimulai pada kakek Kartini, Pangeran Ario Tjondronegoro, Bupati Demak, yang terkenal suka akan kemajuan. Ayah Kartini,

R.M. Adipati Ario Sosroningrat mewarisi pemikiran ayahnya tersebut dan kemudian diampu pada anak-anaknya.

Karena hak istimewa bangsawan pada masa itu yang dapat mencicipi pendidikan, Kartini dapat mahir berbahasa Belanda. Namun saat memasuki usia pingitan Kartini tidak diperbolehkan keluar, ia pun tidak dapat melanjutkan sekolahnya ke tahap yang lebih tinggi. Kartini mulai haus akan informasi dan pengetahuan di mana itu ia dapat dengan membaca buku. Keterbatasan ini pula yang membuat Kartini menghasilkan beberapa tulisan yang diterbitkan di *De Hollandsche Lelie*, dan juga sering bertukar pemikiran dengan sahabat penanya di Belanda (Pane, 2018, hlm 5-12).

Perjuangannya dalam emansipasi wanita berhenti pada tahun 1904 karena beliau meninggal setelah melahirkan anak pertamanya di usia 25 tahun. Semasa hidupnya Kartini berhasil mendirikan sekolah perempuan pertama di Rembang (Pane, 2018, hlm 8).

Pemikiran Kartini yang tertuang dalam kumpulan surat dibukukan oleh Mr. J.H. Abendanon dengan judul “Habis Gelap Terbitlah Terang” pada tahun 1911 (Pane, 2018, hlm. 11).

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