



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

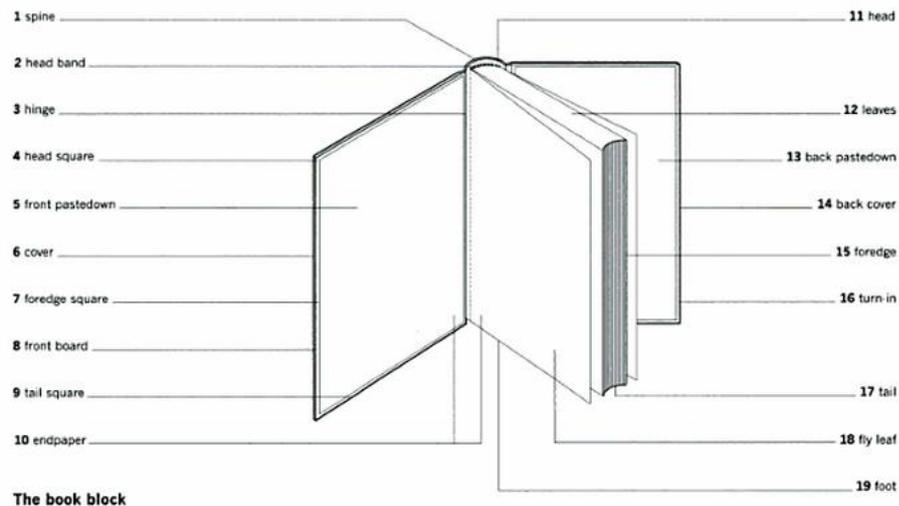
2.1 Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai lembar kertas yang berisi tulisan ataupun kosong dan dijilid menjadi satu. Buku teks merupakan buku pelajaran dalam bidang studi tertentu, yang merupakan buku standar, yang disusun oleh para pakar dalam bidang itu untuk maksud dan tujuan instruksional, yang dilengkapi sarana-sarana pengajaran yang serasi dan mudah dipahami oleh para pemakainya di sekolah-sekolah dan perguruan tinggi sehingga dapat menunjang suatu program pengajaran. (Tarigan, hlm. 13)

Buku dapat menjadi sarana untuk menyampaikan berbagai informasi. Informasi yang ingin disampaikan pun dapat ditampilkan dalam bentuk teks maupun gambar, hal ini tergantung dari tujuan dibuatnya buku tersebut dan siapa targetnya

2.1.1 Elemen buku

Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menjelaskan bahwa, elemen dari buku terbagi menjadi tiga kelompok yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid* (hlm. 20-21)



Gambar 2. 1 *The Book Block*

(*Book Design/Haslam, 2006*)

1. *The Book Block*

a. *Spine*

Bagian dari sampul buku yang menutupi punggung buku.

b. *Head band*

Pita yang digunakan untuk mengikat bagian buku. Biasanya diwarnai untuk memperindah tampilan buku.

c. *Hinge*

Lembaran tebal yang direkatkan kepada halaman sampul dan isi. Biasanya terdapat pada bagian paling awal dan akhir buku.

d. *Head square*

Pelindung bagian atas buku yang terbentuk dari sampul dan karton yang lebih besar dibandingkan lembaran isi buku di dalamnya.

e. *Front pastedown*

Halaman yang ditempelkan pada bagian karton depan pada sebuah buku.

f. *Cover*

Kertas tebal atau karton yang ditempel atau digunakan pada bagian paling depan. Berfungsi sebagai pelindung isi dari buku.

g. *Foredge square*

Pelindung bagian tepi pada buku yang terbentuk dari sampul dan karton.

h. *Front board*

Karton sampul yang terletak pada bagian depan sebuah buku.

i. *Tail square*

Pelindung bagian bawah buku yang terbentuk dari sampul dan karton yang lebih besar dibandingkan lembaran isi buku di dalamnya.

j. *Endpaper*

Bagian satunya dari *hinge*. Direkatkan kepada halaman awal kertas.

k. *Head*

Bagian atas pada buku.

l. *Leaves*

Lembaran sisi kanan dan sisi belakang yang disatukan atau dijilid.

m. *Back pastedown*

Endpaper yang direkatkan pada bagian dalam paling belakang buku.

n. *Back cover*

Sampul karton pada bagian belakang buku.

o. *Foredge*

Bagian tepi buku

p. *Turn-in*

Kertas atau kain pada bagian tepi buku yang biasanya dilipat dari bagian luar sampul ke bagian dalam.

q. *Tail*

Bagian bawah buku.

r. *Fly leaf*

Halaman sebaliknya dari *endpaper*.

s. *Foot*

Bagian bawah suatu halaman.

2. *The Page*

a. *Portrait*

Format dimana tinggi halaman lebih besar dibanding lebarnya.

b. *Landscape*

Format dimana tinggi halaman lebih kecil dibanding lebarnya.

c. *Page height and width*

Ukuran halaman.

d. *Verso*

Halaman kiri atau sisi belakang pada halaman suatu buku.

e. *Single page*

Halaman tunggal yang direkatkan atau digabungkan pada bagian kirinya.

f. *Double-page spread*

Dua halaman berhadapan dimana isinya disesuaikan dengan *gutter* halaman. Dibuat menyerupai *single page*.

g. *Head*

Bagian atas buku.

h. *Foreedge*

Bagian tepi pada buku.

i. *Foot*

Bagian bawah buku.

j. *Gutter*

Garis tepi pada halaman yang biasanya disesuaikan dengan area penjilidan buku.

3. *The Grid*

a. *Folio stand*

Garis yang menunjukkan posisi dari angka folio.

b. *Title stand*

Garis yang menunjukkan posisi judul.

c. *Head margin*

Garis tepi yang berada pada bagian atas halaman.

d. *Interval / column gutter*

Spasi vertikal yang membagi kolom satu dengan lainnya.

e. *Gutter margin / binding margin*

Garis tepi pada bagian dalam kertas yang paling dekat dengan area penjilidan.

f. *Running head stand*

Garis yang menunjukkan posisi grid pada *running head*.

g. *Picture unit*

Pembagian pada *grid* pada kolom yang membagi garis dasar. Biasanya dipisahkan dengan *dead line* atau garis yang tidak terpakai.

h. *Dead line*

Garis spasi antara *picture units*.

i. *Coloumn width / measure*

Lebar dari kolom yang menentukan panjang dari masing-masing garis.

j. *Baseline*

Garis dasar terdiri dari tinggi yang ditentukan dengan spasi bagian bawah yang ada pada setiap tinggian yang ditentukan tersebut.

k. *Coloumn*

Spasi berbentuk kotak pada *grid* yang digunakan untuk mengatur isi. Ukurannya biasanya berbeda-beda, namun lebih tinggi dibanding lebar.

l. *Foot margin*

Garis tepi pada bagian bawah halaman.

2.1.2 Jenis Buku

Menurut Johan Wahyudi (2013), berdasarkan isinya buku dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Fiksi

Buku fiksi adalah jenis tulisan yang hanya berdasarkan imajinasi. Hasil tulisan hanya rekaan si penulisnya. Jadi, jenis-jenis karya seni berikut ini merupakan karya Fiksi : Cerita pendek (cerpen), novel, cerita sinetron, telenovela, drama, film drama, film komedi, film horor, film laga.

2. Non Fiksi

Buku nonfiksi adalah tulisan-tulisan yang isinya bukan hasil imajinasi/rekaan si penulisnya. Hal-hal yang terkandung di dalamnya adalah nyata., benar-benar ada dalam kehidupan kita. Jadi, jenis-jenis karya seni berikut ini merupakan karya nonfiksi : Artikel, opini, resensi buku, karangan ilmiah, skripsi, tesis, tulisan-tulisan yang berisi pengalaman pribadi si penulisnya (seperti diari, *chiken soup for the soul*, laporan perjalanan wisata), berita di koran/majalah/tabloid, film dokumenter, dan masih banyak lagi.

2.2 Buku *Pop-Up*

Robert (seperti dikutip Kusuma, 2013) mengatakan bahwa *pop-up* berasal dari bahasa inggris yang berarti “muncul keluar” sedangkan buku *pop-up* dapat diartikan sebagai buku yang berisi catatan atau kertas bergambar tiga dimensi yang mengandung unsur interaktif sehingga pada saat dibuka seolah-olah ada sebuah benda yang muncul dari dalam buku.

Buku *pop-up* dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Mulai dari gambar yang terlihat memiliki tampilan tiga dimensi dan kinetik, gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka atau bagiannya digeser dapat bergerak sehingga dapat membentuk seperti benda aslinya bahkan ada buku *pop-up* yang dapat mengeluarkan bunyi. Hal-hal seperti ini membuat ceritanya lebih menyenangkan dan menarik untuk dinikmati.

Sabuda (seperti dikutip Kusuma, 2013) menjelaskan bahwa ada hal lain yang membuat buku *pop-up* menarik dan berbeda dari buku cerita ilustrasi biasa. Hal menarik tersebut adalah pembaca seperti menjadi bagian dari hal yang

menakjubkan itu karena mereka memiliki andil ketika membuka tiap halaman buku. Jenis kejutan yang diberikan pun berbeda-beda sehingga pembaca tidak merasa bosan.

2.2.1 Sejarah Buku *Pop-Up*

Menurut Alit Ayu Dewantari (2014) penggunaan buku *pop-up* dimulai dari abad ke 13, pada awalnya *pop-up* digunakan untuk mengajarkan anatomi, matematika, pembuatan perkiraan astronomi, menciptakan sandi rahasia, dan meramalkan nasib. Pada masa itu teknik ini disebut *movable book* (buku bergerak), dengan melibatkan peran mekanis pada kertas yang disusun sedemikian rupa sehingga gambar/objek/beberapa bagian pada kertas tampak bergerak, memiliki bentuk atau dimensi.

Moveable book pertama kali diterapkan di Eropa dan mulai diproduksi secara massal seiring berkembangnya *movable type* oleh Johannes Gutenberg. *Movable book* pertama kali muncul dengan teknik *volvelles* (atau yang kini dikenal sebagai teknik *rotary*), yakni melibatkan peranan poros pada susunan mekanis kertas. Teori tentang *Volvelles* ini dicetuskan oleh Matthew Paris dan Ramon Llull

Selama berabad-abad lamanya, buku seperti ini hanya digunakan untuk membantu pekerjaan ilmiah, hingga abad ke 18, teknik ini mulai diterapkan pada buku yang dirancang sebagai hiburan terutama ditujukan untuk anak-anak.

2.2.2 Metode Pembuatan *Pop-Up*

Menurut Mark Hinner (1968, Hlm. 6), diperlukan beberapa langkah dalam pembuatan *pop-up*, yaitu:

2.2.2.1 Pemotongan atau *cutting*

Untuk proses pemotongan dapat menggunakan gunting, tetapi akan lebih baik bila kita menggunakan *cutter* yang tajam. Kita harus menggunakan penggaris besi untuk mengarahkan *cutter* pada saat memotong. Untuk melindungi permukaan yang digunakan untuk memotong kita harus menggunakan tatakan atau alas potong.

2.2.2.2 Penggoresan atau *Scoring*

Lipatan yang tajam dan akurat diperlukan untuk kesuksesan pengerjaan. *Scoring* merupakan cara menandai lipatan dengan goresan. Untuk menghasilkan goresan yang akurat, gunakan penggaris dan ujung pena yang sudah habis tintanya, selain itu juga dapat menggunakan *cutter* yang sudah tumpul untuk menandai lipatan sehingga akan lebih mudah dilipat atau ditekuk.

2.2.2.3 Pelipatan atau *Folding*

Dari tanda goresan yang telah dibuat, kemudian dilipat sesuai dengan tanda goresan tersebut. Penggaris besi juga dapat digunakan untuk membantu menghasilkan lipatan yang lebih rapih.

2.2.2.4 Pengeleman atau *Glueing*

Glueing atau pengeleman dilakukan untuk melekatkan bagian-bagian tertentu pada mekanisme *pop-up* ke bidang buku. Memberikan lem pada kertas lalu menempelkannya dengan cepat adalah hal yang dibutuhkan untuk menghasilkan hasil yang terbaik, tetapi jangan sampai mengotori

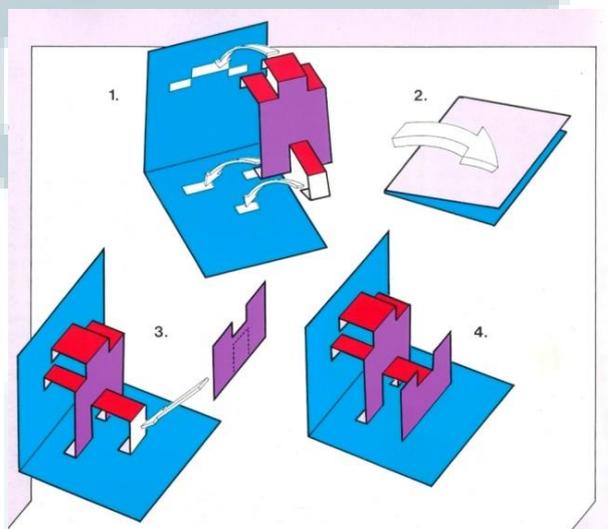
karya. Disarankan untuk menggunakan lem yang memiliki bahan dasar minyak bumi (petroleum) seperti UHU atau *bostic clear*.

2.2.3 Mekanisme *Pop-Up*

Dalam buku *Paper Engineering* (Hiner. 1986, hlm. 8) dijelaskan tentang sepuluh jenis mekanisme yang digunakan dalam pembuatan buku *pop up*, yaitu:

1. *Multiple Layers*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 11) teknik ini adalah teknik yang paling sederhana untuk membuat masing-masing gambar atau foto yang datar menjadi memiliki kesan kedalaman. Hasil mekanisme ini dapat dilihat ketika buku dibuka dengan sudut 90 derajat.

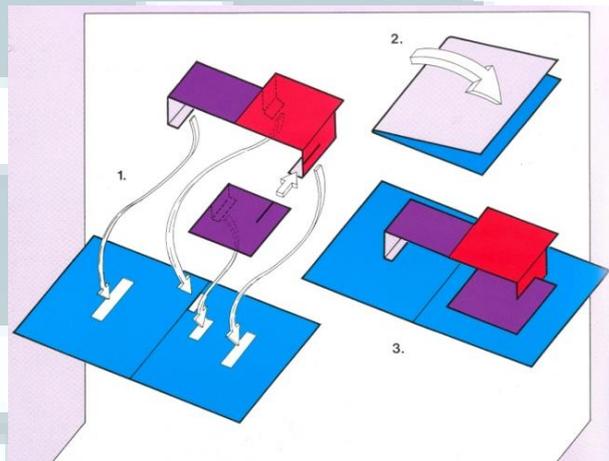


Gambar 2. 2 *Multiple layers*

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 8)

2. *Floating Layers*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 15) teknik *floating layers* hampir sama dengan *multiple layers*, hanya saja buku harus dibuka sampai 180 derajat untuk memperlihatkan hasilnya.



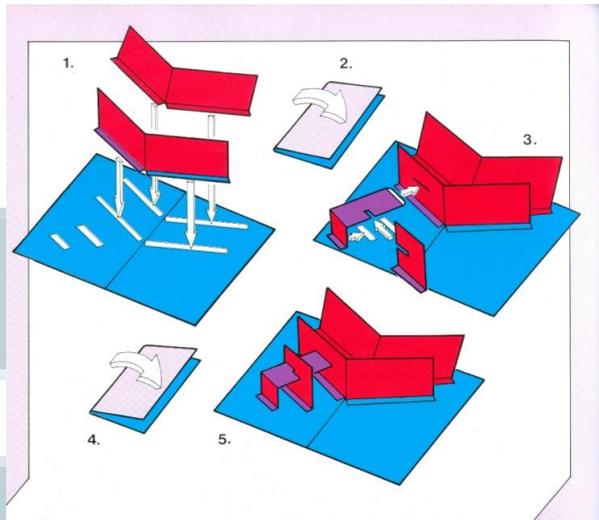
Gambar 2. 3 *Floating Layers*

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 12)

3. *V-fold*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 19) *v-fold* merupakan teknik yang dibuat dengan menggunakan lipatan yang membentuk huruf “V” agar dapat tercipta efek dimensional.

U M N

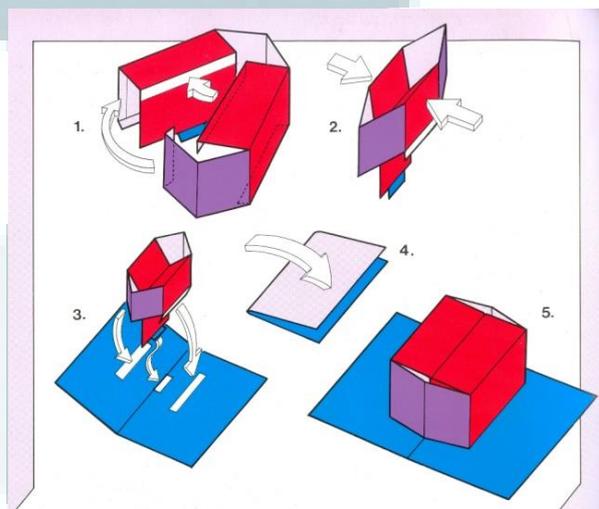


Gambar 2. 4 V-fold

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 16)

4. *Magic Box*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 23) *magic box* merupakan teknik *pop-up* yang menimbulkan efek dimensional dengan bentuk kotak atau memiliki volume.

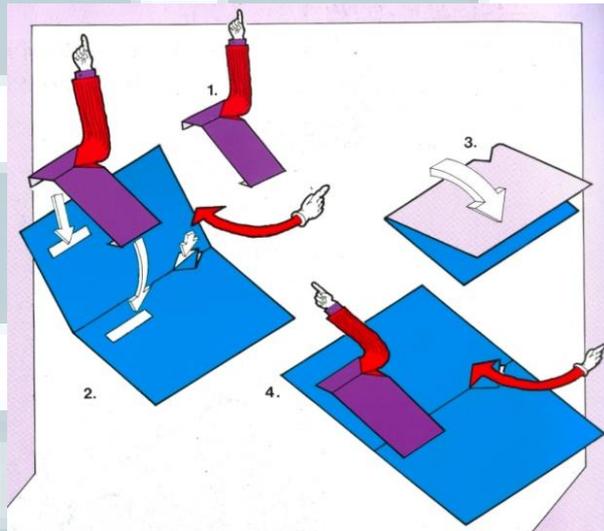


Gambar 2. 5 Magic Box

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 20)

5. *Moving Arms*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 24) teknik ini menciptakan efek gerakan sederhana pada sebuah objek ilustrasi. Ketika membuka dan menutup buku, mekanisme ini akan bekerja dan menciptakan pergerakan yang dramatis.

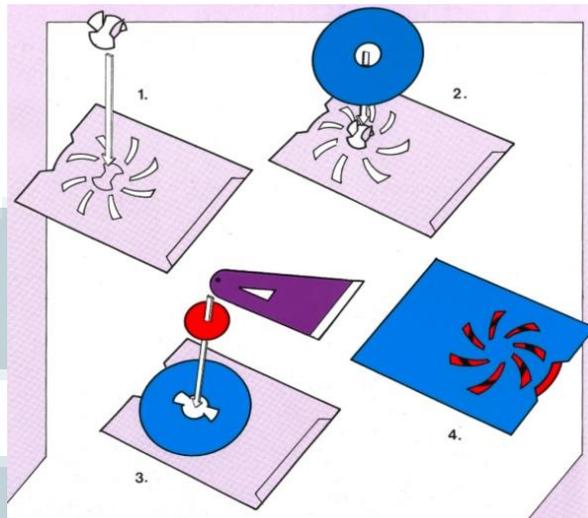


Gambar 2. 6 *Moving Arms*

(Paper Engineering For Pop-Up And Cards, 1986, Hlm. 24)

6. *Rotating Disk*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 31) teknik ini dibuat untuk menciptakan efek piringan yang dapat berputar pada porosnya. Hal terpenting dari teknik ini adalah desain dari bagian poros tengah kertas agar disk dapat berputar dengan baik.

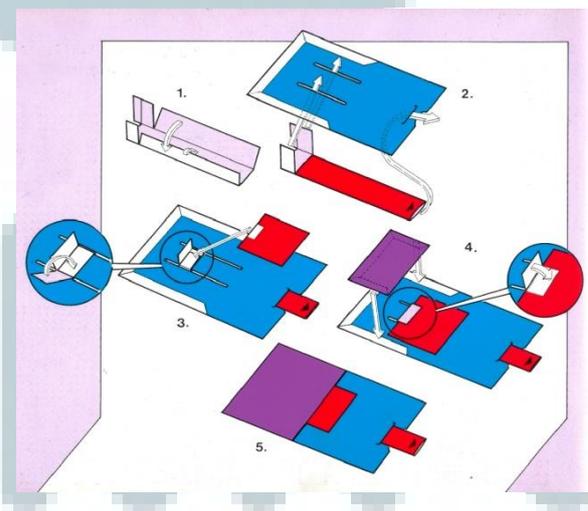


Gambar 2. 7 Rotating Disk

(Paper Engineering For Pop-Up And Cards, 1986, Hlm. 28)

7. Sliding Motion

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 35) teknik ini dapat membuat ilustrasi bergerak ketika *pull-tab* ditarik dan didorong. Oleh karena itu, desain *pull-tab* harus memiliki struktur yang kuat agar tidak mudah rusak.

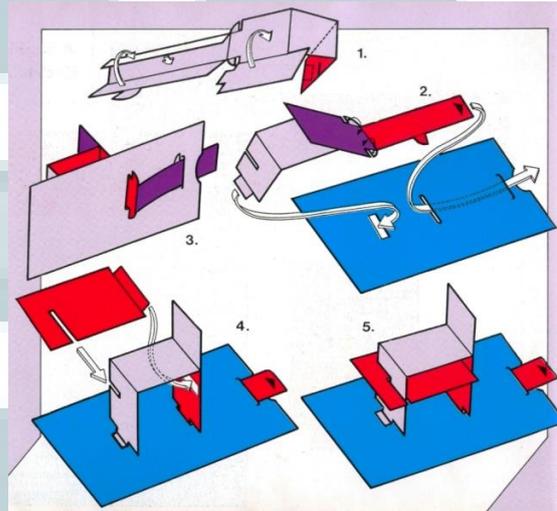


Gambar 2. 8 Sliding Motion

(Paper Engineering For Pop-Up And Cards, 1986, Hlm. 32)

8. *Pull-up Planes*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 36) teknik ini adalah teknik yang dapat mengejutkan pembacanya. Ketika *pull-tab* ditarik, sebuah bidang akan bangkit dari tempatnya.

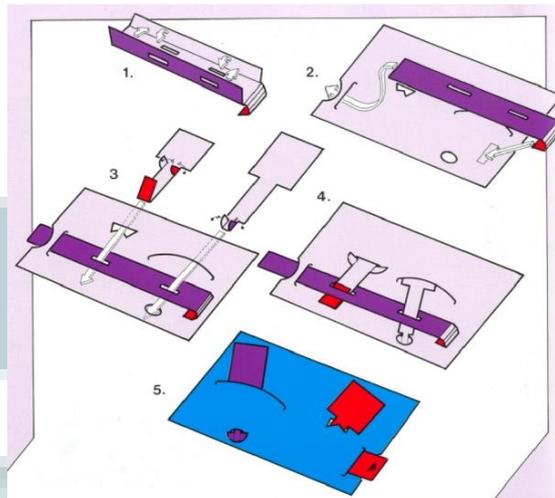


Gambar 2. 9 *Pull-Up Planes*

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 36)

9. *Pivoting Motion*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 40) teknik ini mengkonversi gerak garis lurus dari *pull-tab* dalam gerakan berayun dari depan ke belakang. Untuk menggunakan teknik ini, kedua objek yang akan digerakkan membutuhkan poros dan saling berhubungan. Jika salah satu digerakkan ke depan maka objek yang satunya akan bergerak kebelakang seperti mengayun.

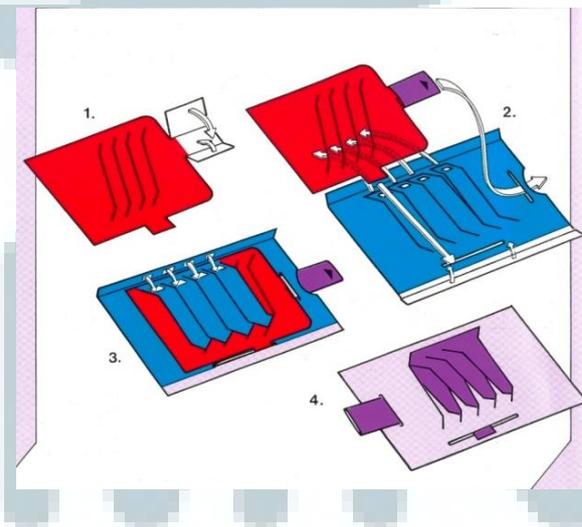


Gambar 2. 10 Pivoting Motion

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 40)

10. *Dissolving Scenes*

Menurut Mark Hiner (1986, hlm. 44) teknik ini akan membuat sebuah gambar menghilang dan memunculkan gambar yang baru ketika *pull-tab* ditarik atau didorong.



Gambar 2. 11 Dissolving Scenes

(*Paper Engineering For Pop-Up And Cards*, 1986, Hlm. 44)

2.3 Elemen-Elemen Desain

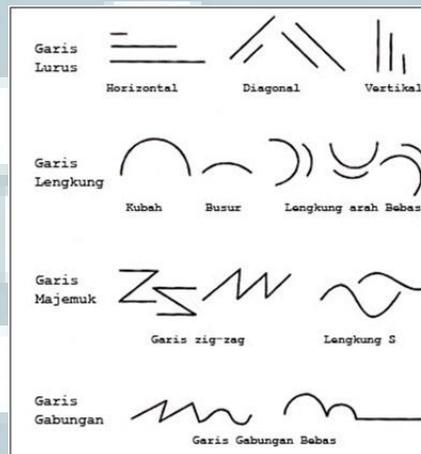
Menurut Rakhmat Supriyono (2010, hlm.57) saat belajar desain komunikasi visual, terlebih dahulu harus mengenal materi-materi dasar dan mengetahui cara penataannya sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang harmonis, menarik, komunikatif, dan menyenangkan pembaca. Berikut adalah elemen-elemen desain yang ada:

2.3.1 Garis (*Line*)

Wujud garis sangat beragam, garis lurus mempunyai kesan kaku dan formal. Garis lengkung mempunyai kesan lembut dan luwes. Garis zigzag terkesan keras dan dinamis. Garis yang tidak beraturan mempunyai kesan fleksibel dan tidak formal. Berbagai macam garis tersebut dapat digunakan untuk mempresentasikan citra produk, jasa, korporasi atau organisasi (Rakhmat Supriyono, hlm. 58).

Selain itu garis juga dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai elemen desain yang artistic. Garis dapat dimodifikasi sedemikian rupa sesuai dengan *image* yang diinginkan, seperti dibuat putus-putus, digradasikan, dibuat tebal-tipis, dan sebagainya. desain komunikasi visual tidak terikat oleh aturan atau ketentuan dalam penggunaan garis, jika memang tidak diperlukan maka garis tidak harus digunakan. Garis adalah elemen visual yang dapat digunakan dimana saja dengan tujuan untuk memperjelas dan memudahkan pembaca. dalam penerapannya garis sering digunakan di tepi halaman sebagai *margin*, sebagai batas kolom, pembeda foto (*frame*), ataupun hanya sebagai pengisi bagian kosong (Rakhmat Supriyono, hlm. 59).

Walaupun tidak ada aturan yang mengikat, dalam penggunaan garis sebagai elemen desain haruslah memiliki konsep dan tujuan yang jelas. Penggunaan garis yang kurang tepat akan berpotensi mengganggu komposisi halaman dan membingungkan pembaca (Rakhmat Supriyono, hlm. 60).



Gambar 2. 12 Garis (*Line*)

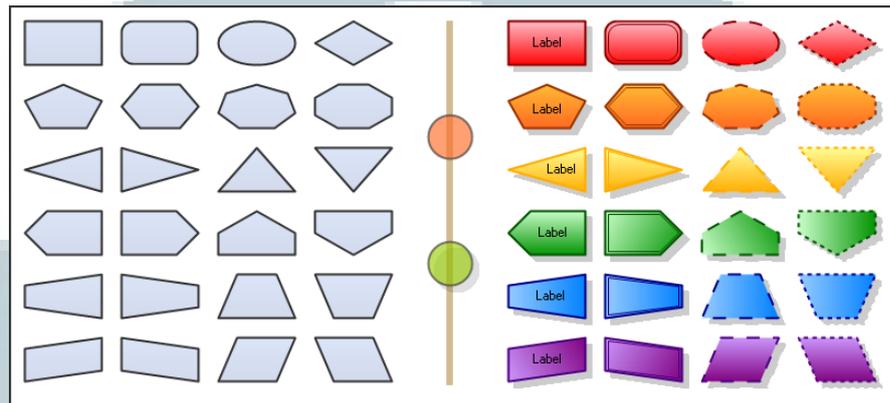
(<https://sulartopo.files.wordpress.com/2013/10/garis.jpg>)

2.3.2 Bidang (*Shape*)

Menurut Rakhmat Supriyono (2010, hlm. 66), segala bentuk apapun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang. Bidang dapat berupa bentuk-bentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran dan sebagainya) dan bentuk-bentuk yang tidak beraturan. Bidang geometris memiliki kesan formal, sedangkan bidang-bidang non-geometris memiliki kesan tidak normal, santai dan dinamis.

Selain itu, area kosong dalam sebuah layout atau komposisi juga dapat dikategorikan sebagai bidang. Bidang kosong (*blank space*) bahkan bisa dianggap sebagai elemen desain, seperti halnya garis, warna, bentuk, dan sebagainya.

Bidang kosong antara judul, foto, ilustrasi, dan unsur visual lainnya dapat diatur sedemikian rupa yang bertujuan untuk menambah kenyamanan dalam membaca (Rakhmat Supriyono, hlm. 68).

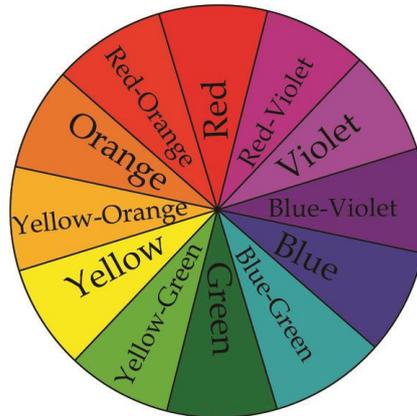


Gambar 2. 13 Bentuk (*Shape*)

(<http://www.carettasoftware.com/blog/gui-design-studio-4-3-released/557/>)

2.3.3 Warna (*Color*)

Menurut Rakhmat Supriyono (2010, hlm 70), warna adalah salah satu elemen visual yang dengan mudah dapat menarik perhatian pembaca. Penggunaan warna harus dilakukan secara hati-hati karena apabila pemakaian warna kurang tepat maka dapat merusak citra, mengurangi keterbacaan, dan bahkan menghilangkan gairah baca. Kekuatan warna sangat dipengaruhi oleh background, warna merah akan tampak lebih menyala di atas latar hitam dan akan lebih redup apabila diletakkan di atas latar putih.



Gambar 2. 14 Color Wheel

(<http://masculine-style.com/color-basics-part-2/>)

Berikut arti warna menurut Fraser (2004, hlm. 18) yaitu:

1. Perak: Cahaya bulan, alkimia, kekuatan spiritual, semua yang berbentuk cair (air raksa), misterius, intelek, keselarasan, dan kesadaran diri. Seperti emas, warna ini tergantung pada tekstur untuk membedakannya dari seperti sebut saja abu-abu.
2. Emas: Salah satu warna matahari dan warna tradisional uang. Berharga, warna yang membangkitkan rasa keamanan, dan kelimpahan. Warna yang hangat, dan warna seperti sirup yang membuat orang merasa santai.
3. Merah: Gairah, bahaya, kemarahan, cinta, seks, membangkitkan perasaan yang kuat apapun itu. Menurut ilmu tasawuf suku Indian dan terapis holistik, warna merah adalah warna yang terendah dari tujuh chakra, atau pusat energi, yang terletak di dasar tulang belakang.
4. Hijau: Alam, keberuntungan, pembaruan, awal baru (bibit, tanaman), oksigen, uang, kemakmuran, menyembuhkan, pekerjaan, kesuburan, sukses, sehat, dan keselarasan.

5. Biru: Ketenangan, kedinginan, ketenangan (Bunda Maria), introspeksi, kebijaksanaan, kesendirian, ruang, kebenaran, kecantikan, perhitungan, dan berhubungan dengan es.
6. *Turquoise*: Menurut *Bristish New Age* guru David Icke, *turquoise* adalah ‘warna mistik dari alam semesta’. Pada tahun 2002, para penemu di Universitas Johns Hopkins, menemukan warna cahaya galaksi adalah *turquoise*. Sayangnya, lalu kemudian direvisi menjadi krem pucat. *Turquoise* berhubungan dengan perasaan sukacita, kemurahan hati, kekayaan, dan ekspansif.
7. Cokelat: Tanah, kayu, stabilitas, dan kehangatan.

Menurut (Fraser, 2004, hlm. 49), warna bisa dilihat dari segi psikologis warna:

1. Abu-abu: Netralitas psikologis, kurang percaya diri, kelembaban, depresi, hibernasi, dan kurang energi.
2. Cokelat: Keseriusan, kehangatan, alam, membumi, keandalan, dukungan, kurang humor, berat, dan kurang kecanggihan/kerumitan.
3. *Violet*: Kesadaran spiritual, pengurangan, pengelihatan, mewah, keotentikan, kebenaran, kualitas, mementingkan diri sendiri, kemunduran, penekanan, dan rendah diri.
4. Hitam: Kerumitan, mewah, keamanan, perasaan keamanan, keefisienan, penindasan kedinginan, ancaman, dan keberatan.
5. Biru: Kecerdasan, komunikasi, kepercayaan, keefisienan, ketenangan, tugas, logika, kedinginan, refleksi, tenang, kedinginan, sikap acuh tak acuh, kurang emosi, dan tidak bersahabat.

6. Merah: Keberanian fisik, kekuatan, kehangatan, energi, dasar pertahanan diri, stimulasi, maskulin, kegembiraan, tantangan, penyerangan, dampak visual, dan ketegangan.
7. Hijau: Keselarasan, Seimbang, kesegaran, kasih sayang universal, istirahat, restorasi, keyakinan, lingkungan, kesadaran, keseimbangan, damai, kebosanan, stagnasi, kelelahan, dan hambar.

Asosiasi warna dalam bahasa dan perasaan menurut Feisner (2008, hlm. 118) adalah sebagai berikut:

1. Hitam: Kecanggihan/kerumitan (dalam *fashion*), kekuatan, seksualitas, dan memiliki reputasi baik (dalam bisnis), kematian, kekosongan, depresi (semua hal terlihat gelap/hitam), ketidak-setujuan (tanda hitam), dan kesialan.
2. Putih: Kesucian, kelahiran, kebersihan, kesterilan, tidak berdosa, kedamaian, pemberdayaan, menyerah (bendera putih), kekecutan (bulu putih), menutupi, dan penyimpangan keadilan (menutupi kesalahan).
3. Abu-abu: Warna hitam dan putih yang seimbang menghasilkan otoritas dan kebenaran. Menyirtakan kebingungan, hilangnya perbedaan, umur (sarang laba-laba, debu, rambut), kecerdasan, teknologi, dan kerja (laki-laki dalam pakaian abu-abu).
4. Merah: Cinta (mawar merah), keberuntungan, gairah (merah berdarah), keseksian (lipstik merah, mobil sport merah), perayaan (baju santa), dan hal-hal yang dikenang (tanggal merah pada kalender, hari libur), penting (*red carpet*), simpatik (palang merah), baru (seperti *hot news*), perang (seragam merah menunjukkan warna darah dari luka), revolusi, dan anarki (bendera

merah), prostitusi (daerah lampu merah), iblis, bahaya (rambu lalu lintas), api, hutang (dalam bisnis), dan sistem pemerintahan birokrasi (birokrasi).

5. Merah jambu: Sehat, cantik, feminim, manis, dan kekanakan.
6. Oranye: Kehangatan, keberhasilan, kecerahaan, keceriaan, bumbu, kekurangan, dan bahaya (sandi OSHA).
7. Cokelat: Tanah, kayu, kopi/cokelat, nyaman, keamanan, suram, melankolis, dan kebosanan.
8. Kuning: Keceriaan, matahari, emas, kebahagiaan, daya hidup, harapan, optimis (pita kuning), hati-hati (rambu lalu lintas), penyakit (penyakit kuning), pengkhianatan, dan kekecutan (*yellow streak*, bersifat pengecut).
9. Hijau: Lingkungan, pertumbuhan, pembaruan dalam musim semi, kesuburan (manusia hijau), kesegaran, alam (*green thumbs*), muda, sehat, damai, tenang (ruangan hijau di teater atau studio televisi), hal yang dingin dan menyegarkan, kekayaan (*greenbacks*), racun, iri, tidak berpengalaman, tidak dewasa, mudah ditipu, ketakutan, mual (*green around the gills*), kementahan, keasaman, dan alien (*little green Martians*).
10. Biru: Spiritualitas, Keabadian (di Cina), Kesucian (di agama Yahudi), Krishna (dalam Hindu), royalti, aristokrat (darah biru), terbaik (pita biru, *blue-chip stocks*), surga, kedinginan, kebenaran, ketenangan, kekolotan, kesetiaan, dapat diandalkan (*true blue*), keamanan, teknologi tinggi (IBM dikenal sebagai *Big Blue*), hal yang bahari (seragam angkatan laut), mementingkan diri sendiri, kesedihan, depresi (*the winter blues*), dingin, salju,

tidak terduga (*out of the blue*), kelas rendah (pekerja pabrik), saru (lelucon cabul), dan pencela.

11. Ungu, Violet dan Indigo: Keberanian, aristokrat, spiritualitas, misteri, kesombongan, keangkuhan, berkabung, kematian, dan kekerasan.

2.3.4 Gelap Terang (*Value*)

Menurut Rakhmat Supriyono (2010, hlm. 78), salah satu cara untuk menciptakan kemudahan dalam membaca adalah dengan menggunakan elemen-elemen visual secara kontras gelap-terang. Kontras sangat dipengaruhi oleh background dan elemen-elemen lain di sekitarnya. Di dalam desain komunikasi visual kontras dapat digunakan untuk menonjolkan pesan atau informasi sekaligus menciptakan citra. Penggunaan warna yang kurang kontras dapat menciptakan kesan kalem, damai, statis, dan tenang. Sebaliknya, komposisi warna-warna kontras memberikan kesan dinamis, enerjik, riang, dramatis, dan bergairah.

2.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar baik berupa foto atau lukisan yang mampu memperjelas isi buku. Ilustrasi adalah hasil visualiasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk.

Zeegen (2009, Hlm. 6) mengatakan bahwa ilustrasi adalah salah satu media penyampaian pesan yang langsung dalam komunikasi visual. Oleh karena itu, ilustrasi harus dapat menggabungkan ekspresi dan gambaran untuk menyampaikan suatu pesan dan ide. Hal ini ditujukan untuk berkomunikasi,

mengajak, memberi informasi, mendukung atau menghibur dengan jelas dengan menggunakan gaya ilustrasi yang sesuai .

2.4.1 Sejarah Ilustrasi

Menurut Desain Grafis Indonesia (2007) Sejarah panjang ilustrasi tidak dapat dilepaskan dari dunia buku. Di Indonesia, karya ilustrasi dapat kita jejak melalui artifak-artifak visual naratif yang ada. Menurut khasanah visual naratif, di Indonesia tidak kalah panjang dengan sejarah visual naratif di belahan dunia yang lainnya. Catatan-catatan visual di garca-garca goa yang bertebaran dari Leang-leang di Sulawesi sampai goa Pawon di Jawa Barat menjadi penanda bertutur visual era pra- sejarah. Gambar-gambar pada lembar-lembar lontar ataupun pada media Wayang Beber menandai era pra modern.

Di era kolonialisasi muncul media-media modern seperti majalah atau surat kabar. Melalui media surat kabar ataupun majalah tersebut terjadi transfer ilmu (ilustrasi) baik teknis maupun gagasan dari ilustrator asing (penjajah) kepada para Ilustrator bumi putra. Walaupun istilah 'Ilustrasi' bukan dari kamus bahasa kita sendiri, secara substantif artifak-artifak visual/gambar tersebut memiliki kesamaan secara fungsional, menjelaskan atau menerangkan.

Dari rentang waktu antara tahun 1920-1960 (di Indonesia) dari artifak yang berhasil dikumpulkan (dalam media massa) akan memberi gambaran dinamika Ilustrator dan karya Ilustrasinya. Pengklasifikasian artifak temuan terdiri dari dua jenis: ilustrasi untuk rubrikasi dan ilustrasi yang menjelaskan cerita atau artikel.

2.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Menurut Wigan (2006), terdapat delapan jenis ilustrasi yaitu:

1. *Caricature*

Ilustrasi dengan gaya gambar yang selalu didistorsi atau dilebih-lebihkan pada bagian yang paling menonjol. Ditujukan sebagai bentuk humor dan sindiran.

2. *The Decorative*

Ilustrasi dimana gambar digunakan sebagai unsur dekorasi pada dunia periklanan, desain, dan percetakan.

3. *Social Comment*

Ilustrasi yang digambarkan untuk memberikan sindiran tentang isu-isu yang berkembang di masyarakat.

4. *Reportage*

Ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian dan pada zaman sekarang telah tergantikan oleh fotografi.

5. *Underground Urban*

Ilustrasi yang dikenal sebagai graffiti. Merupakan mural pada tembok yang biasanya menggunakan *spray-painting* untuk menggambarinya.

6. *Street Art*

Ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan atau mengekspresikan pendapat yang biasanya bertentangan dengan keadaan yang ada.

7. *Storytelling*

Ilustrasi yang ditujukan untuk menyampaikan cerita dalam bentuk narasi dan

sekarang sudah mulai berkembang menjadi buku komik dengan *bubble text*, label, dan bingkai sebagai elemennya.

8. *Fantastic Worlds*

Ilustrasi yang menggambarkan dunia dalam imajinasi yang sangatlah berbeda dengan kenyataan yang ada.

2.5 **Tipografi**

Menurut Dalton Sihombing (2001, hlm. 58), tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif. Pada dasarnya, huruf memiliki energy yang dapat menaktifkan gerak mata, sehingga dalam penggunaannya harus memperhatikan kaidah-kaidah estetika, kenyamanan keterbacaannya, dan interaksi huruf terhadap ruang dan elemen-elemen visual di sekitarnya. Dalam desain tipografi, *legibility* memiliki pengertian sebagai kualitas huruf atau naskah dalam tingkat kemudahan untuk dibaca. Tingkat keterbacaan ini tergantung pada tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri, ukuran, serta penataannya dalam sebuah naskah.

Interval ruang antar huruf dan kata memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap *legibility*. Susunan huruf yang terlalu rapat akan mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf yang terlalu renggang akan sangat mempengaruhi kecepatan dalam membaca (hlm. 61).

Naskah yang panjang hendaknya dicetak dengan menggunakan huruf dari kelompok regular. Apabila huruf *bold* digunakan dalam sebuah naskah maka ketebalannya akan banyak sekali memberi pengaruh terhadap *legibility* dan keindahan rancangan. Huruf *bold* akan membuat ruangan terkesan penuh dan

padat. Huruf yang digunakan untuk judul biasa disebut *display type* dan ukuran minimum yang digunakan untuk *display type* adalah 14 pt (hlm. 63).

Rustan (2010, hlm. 79) mengatakan bahwa *typeface san serif* cocok digunakan untuk anak-anak ketika awal masa pembelajaran membacanya. *Typeface San serif* juga lebih mudah dikenal oleh anak-anak karena bentuknya yang sederhana .

2.6 Serangga (Insekta)

Menurut Syerif (2014, hlm. 66) Insekta atau serangga adalah kelas utama dari hewan beruas atau *anthropoda*. Ciri utama dari serangga adalah memiliki tiga pasang kaki sehingga mereka disebut pula dengan *hexapoda* yang dalam bahasa Yunani berarti berkaki enam.

Tubuh serangga terdiri dari tiga bagian utama yaitu bagian kepala yang berfungsi sebagai pusat kegiatan makanan dan tempat menerima informasi dari luar tubuh, bagian dada yang berfungsi sebagai bagian yang mengatur gerakan kaki dan sayap. Serta bagian perut yang berfungsi sebagai tempat untuk mencerna dan membuang kotoran serta bereproduksi (Syerif, hlm. 70).

2.6.1 Serangga Pembawa Penyakit

Menurut Syerif (2014, hlm. 114) serangga pembawa penyakit dalam kehidupan manusia masuk ke dalam kategori serangga hama. Serangga hama adalah serangga yang dianggap merugikan dalam kegiatan sehari-hari manusia. Contoh serangga pembawa penyakit bagi manusia antara lain nyamuk yang menyebarkan penyakit melalui darah manusia dan lalat yang menyebarkan penyakit melalui makanan yang dihinggapinya.

2.6.1.1 Lalat

Menurut Syerif (2014, hlm. 116) lalat merupakan serangga yang termasuk ke dalam ordo *Diptera*. Lalat memiliki mata majemuk yang terdiri dari ribuan lensa yang sangat peka terhadap gerakan sehingga lalat mampu mengenali ancaman berdasarkan lokasi.

Lalat mengalami metamorfosis sempurna, tahap perkembangan biakan lalat dimulai dari telur, lalu menjadi larva, kemudian menjadi pupa dan yang terakhir adalah lalat dewasa. Larva lalat dikenal dengan sebutan belatung dan belatung mengalami tiga kali pergantian kulit sebelum menjadi pupa. Pupa lalat berwarna cokelat gelap dan setelah organ tubuh lalat berkembang sempurna maka lalat muda akan keluar dari pupa dan berkembang menjadi lalat dewasa.

Lalat dapat menyebabkan penyakit seperti tifus, disentri, polio, dan diare. Hal ini disebabkan karena lalat menyukai tempat-tempat kotor, saat hinggap di tempat-tempat kotor tersebut maka kotoran akan menempel pada kakinya. Setelah itu lalatpun terbang dan hinggap pada makanan sehingga kotoran tersebut akan tertinggal di sana, hal inilah yang menyebabkan manusia tertular penyakit karena kotoran tersebut mengandung kuman-kuman penyakit.

1. Lalat Rumah (*Musca Domestica*)

Menurut Dr. Budiman Chandra (2007, hlm. 29) lalat rumah atau *Musca Domestica* adalah jenis lalat yang paling sering dijumpai oleh manusia karena tinggal di sekitar lingkungan hidup

manusia. Keseluruhan siklus hidupnya berlangsung antara 10 sampai 14 hari, dan lalat dewasa dapat hidup sekitar satu bulan.

2.6.1.2 Nyamuk

Menurut Darlyne dan Bill (2013, hlm. 161) nyamuk adalah serangga yang tergolong dalam ordo *Diptera*. Serangga ini menjadi “musuh” manusia pada malam hari karena biasa menghisap darah. Ciri-ciri fisik nyamuk adalah memiliki 2 sayap yang bersisik, tubuh yang langsing, dan memiliki enam kaki yang panjang. Pada nyamuk betina, bagian mulutnya membentuk proboscis panjang yang digunakan untuk menembus kulit manusia. Hal ini dikarenakan hanya nyamuk betina yang menghisap darah manusia, nyamuk betina harus memberikan nutrisi pada telur-telurnya dan telur-telur nyamuk tersebut membutuhkan protein yang terdapat dalam darah untuk berkembang. Nyamuk mengalami empat tahapan dalam siklus hidupnya, yaitu telur, larva, pupa, dan nyamuk dewasa. Hal ini menandakan bahwa nyamuk mengalami metamorphosis sempurna.

Menurut Syerif (2014, hlm. 115), sebagian nyamuk dapat menyebarkan penyakit yang disebabkan oleh protozoa dan penyakit bawaan virus. Nyamuk *Aedes Aegypti* menyebarkan DBD (Demam Berdarah *Dengue*), demam kuning, dan cikungunya. Nyamuk *Anopheles* menyebarkan penyakit malaria. Sedangkan nyamuk *Culex fatigans* menyebarkan penyakit kaki gajah.

1. Nyamuk *Anopheles*

Menurut Dr. Arlan Prabowo (2004, hlm. 5) nyamuk *Anopheles* adalah nyamuk yang menularkan penyakit malaria. Penyakit malaria disebabkan oleh parasite malaria yaitu suatu protozoa darah yang termasuk ke dalam genus plasmodium. Nyamuk *Anopheles* betina hanya mengigit pada malam hari.

Menurut Dr. Nurfanida Librianty (2015, hlm. 26) gejala utama dari malaria adalah badan terasa dingin yang kemudian diikuti oleh demam panas yang berlangsung sekitar empat sampai enam jam, menggigil, nyeri persendian, sakit kepala, mual dan muntah.

2. Nyamuk *Aedes Aegypti*

Menurut Dr. Nurfanida Librianty (2015, hlm.23) nyamuk *Aedes Aegypti* menularkan penyakit Demam Berdarah *Dengue* (DBD). Nyamuk *Aedes Aegypti* hanya mengigit pada siang hari. Ciri utama dari nyamuk ini adalah bintik-bintik putih pada tubuhnya dan nyamuk ini banyak terdapat di daerah perkotaan. Gejala dari prnyakit DBD adalah demam tinggi selama 2 sampai 7 hari, yang mulai turun pada hari ke 3 atau ke 7 , nyeri otot atau nyeri sendi, dengan timbul ruam maupun tidak, kadang disertai dengan sakit kepala dan mual .serta pada hari ke 3 dan ke 5 timbul gejala pendarahan seperti ruam, bintik merah pada tubuh, mimisan, muntah darah maupun BAB darah.

2.6.1.3 Kecoa Amerika

Menurut Syerif (2014, hlm. 117) kecoa adalah hewan yang sudah ada di bumi sejak 300 juta tahun silam. Kecoa sangat memungkinkan menyebarkan dan menularkan penyakit kepada manusia karena kebiasaan dan habitat hidupnya. Kecoa tinggal di rumah atau tempat tersembunyi dan memakan hampir segala macam makanan. Baunya tidak sedap, ditambah kotoran dan kuman yang ditinggalkannya.

Fakta unik dari tubuh kecoa adalah kecoa masih dapat hidup walaupun kepalanya terpisah dari badan, hal ini karena alat pernapasan kecoa berupa sepuluh buah lubang yang terletak di bagian atas dadanya. Tetapi, kecoa bisa saja mati dalam keadaan terlentang. Hal ini karena ia akan mengerak-gerakkan kakinya terus menerus untuk mencoba membalikkan tubuhnya kembali dan lama-kelamaan otot-ototnya akan menjadi kaku dan mengganggu pernapasannya.

U
M
M
N