



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. Tahun Baru Imlek

Menurut Danandjaja (2007), hari raya Tahun Baru Imlek atau juga disebut Festival Musim Semi merupakan salah satu pesta rakyat yang utama bagi masyarakat Tionghoa, baik di Tiongkok maupun di negara – negara lain. Hari raya ini biasanya dirayakan pada akhir bulan Januari atau minggu – minggu awal di bulan Februari berdasarkan pada penanggalan China. Perayaannya dilakukan selama 15 hari tanpa membedakan agama dan kepercayaan karena perayaan ini menjadi salah satu tradisi penting masyarakat etnis Tionghoa. Bukan lagi menjadi hari raya keagamaan melainkan sudah menjadi tradisi dan budaya bagi etnis Tionghoa tanpa memandang agama apapun. Hal ini bermakna sebagai ucapan syukur atas berkat dan pengharapan dan pertolongan kepada Tuhan untuk tahun yang lebih baik lagi (hlm. 366).

Danandjaja (2007) menjelaskan sebelum hari raya Tahun Baru Imlek, biasanya orang – orang etnis Tionghoa yang tinggal jauh akan pulang ke rumah orangtua untuk merayakannya bersama. Kemudian, satu minggu menjelang Imlek orang – orang akan membersihkan rumah. Setelah itu, anggota keluarga laki – laki akan memberikan sesaji kepada Dewa Dapur dan menurunkan kertas merah bergambarkan Dewa Dapur. Setelah satu minggu dari membersihkan rumah, kertas merah yang baru akan dipasang (hlm. 366). Untuk mempersiapkan hari raya Tahun Baru Imlek biasanya orang – orang akan menyediakan makanan – makanan yang identik dengan Imlek seperti kue keranjang, dodol, buah – buahan

dan sebagainya (hlm. 369). Pada tengah malam memasuki Tahun Baru Imlek orang – orang akan mengucapkan selamat “*Kiong Hi Fa Coi!*” dengan menyoja, yaitu meyatukan kedua tangan dengan mengepal. Pada pagi harinya, seluruh anggota keluarga mandi akan dilakukan soja kepada orangtua dengan cara berlutut (*pai kui*). Maka, orangtua akan memberikan *angpau*. Setelah itu, orangtua beserta anak – anaknya berkunjung ke rumah kakek dan nenek, paman dan bibi yang berusia lebih tua untuk memberi hormat (hlm. 372).

2.2. Buku

Rustan (2009, hlm. 122) menjelaskan bahwa buku merupakan suatu media untuk digunakan untuk menyampaikan informasi yang terdiri dari kumpulan lembaran halaman yang dijilid. Informasi disampaikan melalui buku dapat berupa pengetahuan, cerita, laporan penelitian dan lain sebagainya. Dari adanya berbagai macam bentuk informasi tersebut, buku bedakan menjadi beberapa jenis, seperti buku cerita, majalah, komik, novel, ensiklopedi, kamus dan buku terbitan berkala. Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa buku terdiri dari kumpulan lembar halaman yang dijilid dan diberi *cover* pada bagian depan dan belakang untuk melindungi buku. Dengan demikian, memungkinkan buku dapat dibawa kemana saja (hlm. 9).

2.2.1. Komponen Buku

Dalam melakukan perancangan, perlu diketahui komponen buku secara rinci dan sesuai dengan fungsinya. Secara umum, buku terbagi menjadi tiga komponen sebagai berikut :

1. Bagian Depan

Terdapat 7 komponen pada bagian depan buku yang terdiri dari *cover* depan, judul, informasi penerbit dan perijinan, ucapan terima kasih yang disampaikan penulis, kata pengantar, kata sambutan, daftar isi.

2. Bagian Isi

Berisi bab – bab dan sub – bab. Pembahasan disetiap bab berisi topik yang berbeda.

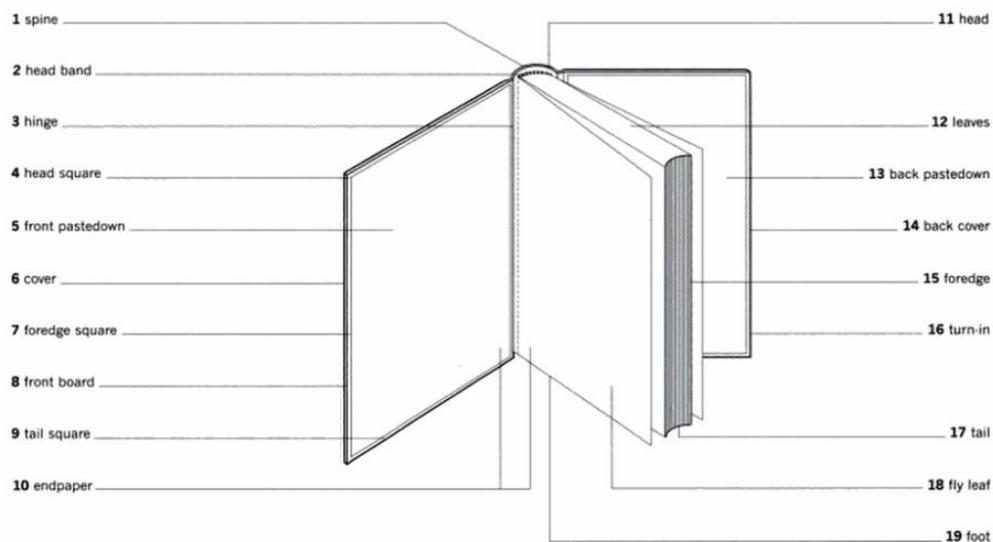
3. Bagian Belakang

Pada bagian belakang terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan *cover* belakang. Pada *cover* belakang biasanya berisi sinopsis buku atau testimoni, harga, penerbit dan elemen visual lain (Rustan, 2009, hlm. 123).

2.2.2. Anatomi Buku

Haslam (2006, hlm. 20) menjelaskan secara teknis dalam proses pembuatan buku, anatomi buku perlu diketahui. Berikut adalah anatomi buku yang perlu diketahui.

UMMN



Gambar 2.1. Anatomi Buku
(Book Design, Haslam, 2006, hlm. 20)

1. *Spine* : terletak pada bagian pinggir buku atau punggung buku. Berguna untuk mempersatukan setiap jilid buku.
2. *Head band* : terletak pada bagian terluar. Pada bagian ini benang untuk jilid akan diikat
3. *Hinge* : berupa lipatan yang menghubungkan antara *cover* depan dengan pinggir buku atau *cover* belakang dengan pinggir buku. Cara kerjanya seperti engsel pada pintu yang memungkinkan untuk membuka atau menutup buku.
4. *Head square* : ujung *cover* buku yang berbentuk sudut siku. Ukurannya biasa dibuat lebih besar dari bagian isi supaya bagian isi terlindungi.
5. *Front pastedown* : salah satu halaman polos yang ditempelkan pada bagian dalam dari *cover*. Halaman tidak hanya polos tapi bisa diisi dengan halaman editorial.

6. *Cover* : bagian terluar atau depan buku. Biasa bahan yang digunakan untuk *cover* lebih tebal supaya dapat melindungi bagian isi buku.
7. *Foredge square* : sama seperti *head square*, hanya saja bentuknya memanjang dan tidak terletak pada bagian ujung *cover* buku.
8. *Front board* : karton tebal sebagai bahan untuk *cover*.
9. *Tail square* : sama seperti *foredge square*, hanya letaknya berada pada bagian lebar buku.
10. *Endpaper* : sebagai *cover* untuk menutupi *front board* dan berguna agar bagian pinggir buku menempel pada *hinge*.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : isi buku dengan penggunaan kertas yang lebih tipis dibanding dengan *endpaper*.
13. *Back pastedown* : letaknya pada bagian belakang buku dan memiliki fungsi yang sama dengan *front pastedown*.
14. *Back cover* : *cover* untuk bagian belakang buku.
15. *Foredge* : bagian tepi buku.
16. *Turn-in* : *cover* buku yang dilipat ke dalam.
17. *Tail* : bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* : kertas yang mengikuti *endpaper*.
19. *Foot* : bagian bawah halaman.

2.2.3. Buku *Pop-Up*

Menurut Bluemel dan Taylor (2012) buku *pop-up* merupakan buku yang mampu memvisualisasi gambar atau ilustrasi dengan melipat untuk menciptakan gerakan. Gerakan yang dibuat seperti melipat, gulir/menggulung, bergeser atau berputar. *Pop-up* dibuat dalam bentuk ilustrasi atau gambar yang muncul dari halaman buku. Istilah buku *pop-up* juga seringkali disebut sebagai buku bergerak atau juga buku interaktif (hlm. 1)

Dyk dan Hewitt (2010) menyatakan bahwa buku *pop-up* yang menggunakan teknik lipatan kertas telah memuaskan banyak pembaca baik tua maupun muda selama hampir 800 tahun. Buku *pop-up* dibuat dengan membuat ilustrasi yang dicetak dua dimensi menjadi tampak tiga dimensi (hlm. 4).

Buku *pop-up* pada dasarnya digunakan untuk memberikan pembelajaran tentang anatomi, matematika, astronomi. Namun, seiring berjalannya waktu buku *pop-up* dibuat sebagai buku yang mampu menghibur dan memberikan edukasi dengan target anak – anak. Dengan buku *pop-up* penyampaian informasi menjadi lebih interaktif, efektif, dan informasi yang disampaikan dapat diingat dalam jangka waktu yang lebih lama karena adanya ilustrasi *pop-up* (hlm. 4-5). Zeegen (2009) juga berpendapat jika sejak kecil memiliki kegemaran membaca buku ilustrasi maka daya ingat cerita, gambar dan karakter yang dibaca akan sangat baik dan akan tetap teringat hingga dewasa (hlm. 114).

Seperti yang dijelaskan Hassan (2008) pada librarycorner.co.id bahwa dengan buku *pop-up* dapat mengajarkan anak untuk menghargai buku,

mengembangkan kreatifitas dan merangsang kemampuan imajinasi anak dengan memberikan ilustrasi.

2.2.4. Teknik *Pop-Up*

Dalam buku *pop-up* terdapat beberapa teknik dasar yang dipakai untuk menciptakan pergerakan pada ilustrasi sebagai berikut.

1. *V-fold*

V-fold merupakan salah satu teknik yang paling sering digunakan pada buku *pop-up*. Teknik ini biasanya akan membuat lipatan berbentuk V pada bagian tengah buku sehingga pada saat halaman buku dibuka maka akan menciptakan gambar yang berdiri tegap seperti muncul dari bagian tengah buku.



Gambar 2.2. *V-fold*

(<https://id.pinterest.com/pin/209487820150331471/>)

2. *Flap or Lift the Flap*

Teknik ini seperti membuka jendela atau pintu dan biasanya digunakan untuk memberikan penjelasan. Pada bagian atas kertas *flap* akan berbeda dengan halaman bagian bawah pada saat kertas *flap* dibuka.



Gambar 2.3. *Flap or Lift the Flap*

(https://www.alibaba.com/product-detail/WT-CDB-971-flip-flap-pop_2000243209.html)

3. *Pull-tab*

Teknik *pull-tab* merupakan gabungan dari teknik *v-fold* dan *floating layers*. Untuk menggunakan teknik ini akan membutuhkan kertas tambahan atau pita karena untuk memunculkan gambar yang berbeda atau informasi baru dibutuhkan mekanisme tarik atau tekan.



Gambar 2.4. *Pull-tab*

(<https://www.aliexpress.com/item/Animals-pull-the-tab-visit-the-animals-A-wonder-view-book-baby-child-fun-unique-children/32221003339.html>)

2.2.5. Binding

Binding merupakan salah satu teknik membuat buku dengan menggabungkan lembar kertas hasil cetakan. Terdapat dua macam teknik yang dapat digunakan yaitu *metal stitching* dan *spiral binding*, teknik yang menggunakan kawat atau staples untuk menyatukan *cover* dengan isi buku dan teknik *thread sealing* dan *thread sewing* dilakukan dengan menjahit bagian punggung buku (*spine*) lalu ditempelkan pada *cover* buku. Menempelkan punggung buku (*spine*) dibedakan menjadi dua cara berdasarkan jenis *cover* buku. *Softcover*, *cover* langsung ditempel pada bagian *spine*. Sedangkan, untuk *hardcover*, bagian *endpaper* pada halaman pertama dan terakhir buku ditempelkan pada bagian dalam *cover* (Johansson, Lundberg, Ryberg, 2011, hlm. 15).

Evans dan Sherin (2008), menjelaskan dan membandingkan perbedaan dari setiap jenis teknik *binding*. Teknik *case binding* menjadi teknik yang terbaik dalam membuat buku. Hal ini karena *case binding* memiliki daya tahan yang kuat untuk menyatukan lembaran halaman buku sehingga meningkatkan kualitas buku. Namun, kualitas yang tinggi tentu akan memerlukan biaya yang lebih dibanding dengan teknik lain (hlm. 82).

2.2.6. Cetak

Rustan (2009) menjelaskan bahwa sebagai desainer harus dapat menentukan teknik cetak yang tepat untuk karyanya. Secara umum, teknik cetak memiliki 5 macam, yaitu *offset*, *rotogravure*, flexografi, sablon, dan *digital printing*. Tekni yang paling sering digunakan adalah *offset* dan *digital printing*. *Offset* umumnya digunakan untuk mencetak brosur, buku, majalah, tabloid, koran dan lain sebagainya dalam jumlah yang banyak. Berbeda dengan *digital printing*. Teknik cetak ini biasanya digunakan untuk jumlah yang sedikit sehingga tidak membutuhkan waktu lama untuk mendapatkan hasil cetaknya. Biasanya digunakan untuk mencetak poster, *banner*, dan sebagainya (hlm. 15).

2.3. Ilustrasi untuk Anak

Menurut Lawrence Zeegen (2009), ilustrasi merupakan salah satu elemen dalam seni dan desain yang digunakan dalam memvisualisasikan informasi, pesan atau gagasan berupa teks dalam bentuk gambar dan dapat diaplikasikan dalam berbagai media seperti poster, buku, majalah dan lainnya. Menurutnya, ilustrasi memiliki peran yang penting dalam komunikasi manusia, dari sebelum adanya perkembangan dalam komunikasi, ilustrasi digunakan sebagai media untuk

merekam atau memvisualisasikan sebuah cerita atau peristiwa (hlm. 6). Alan Male (2007) juga menjelaskan bahwa ilustrasi tidak hanya menjadi pelengkap dalam menjelaskan informasi berupa teks melainkan dapat dijadikan sebagai elemen utama sehingga pembaca dapat menangkap dan mendalami pesan yang disampaikan (hlm. 88). Dari adanya hal tersebut, memperlihatkan bahwa tulisan dan gambar memiliki hubungan yang berkaitan sehingga cocok untuk dipadukan dalam buku (Zeegen, 2009, hlm. 92).

Berdasarkan media untuk membuatnya, ilustrasi terdiri dari ilustrasi manual dan digital. Media yang biasa digunakan untuk membuat ilustrasi manual adalah pensil, pen atau kuas. Berbeda dengan ilustrasi digital. Bentuk ilustrasi *vector* atau *digital imaging* yang dihasilkan dari ilustrasi digital dapat memperlihatkan visual yang lebih rapi dan stabil (hlm. 56).

Wright (2008) mengatakan dengan ilustrasi, anak akan lebih mudah untuk memahami isi dari sebuah buku. Penggunaan warna, latar dan karakter dalam ilustrasi dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca untuk anak (hlm. 4-5).

2.3.1. Tujuan Ilustrasi

Arifin dan Kusrianto (2009) mengatakan penggunaan ilustrasi yang dijadikan sebagai elemen untuk menyampaikan informasi memiliki beberapa tujuan sebagai berikut :

- Ilustrasi dijadikan sebagai media untuk menjelaskan suatu informasi atau pesan.

- Penggunaan ilustrasi dapat membantu pada suatu media informasi memberikan gambaran yang lebih komunikatif, memotivasi sehingga audiens mudah untuk memahami pesan yang disampaikan.
- Dengan ilustrasi pembaca akan lebih mudah mengingat ide, gagasan atau informasi yang disampaikan (hlm. 70)

2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Beberapa fungsi ilustrasi dalam merancang buku ilustrasi sebagai berikut :

- a. Ilustrasi dipakai untuk menggantikan dan memvisualisasikan penjelasan tentang informasi naratif dengan kalimat yang panjang dalam bentuk gambar.
- b. Ilustrasi menjadi media untuk memperlihatkan ide, gagasan, konsep, perasaan, situasi atau kondisi seseorang.
- c. Tahap – tahap dalam suatu proses dapat diperlihatkan lebih jelas dengan ilustrasi dibandingkan dengan narasi karena dengan ilustrasi dapat menjelaskan secara detail sehingga mudah dipahami
- d. Ilustrasi dapat dijadikan sebagai materi dalam pembelajaran seperti diagram, grafik, foto, sketsa, simbol, tabel dan skema (Arifin & Kusrianto, 2009, hlm. 70-71).

2.3.3. Jenis – Jenis Ilustrasi

Menurut Cianciolo (1997, hlm. 27) ilustrasi dibuat berdasarkan kultur yang mampu menjelaskan dengan kuat informasi yang diberikan dari buku. terdapat beberapa jenis ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam membuat buku cerita sebagai berikut.

1. Realistis

Seni realistis merupakan seni yang secara langsung berdasarkan pada realita dan melakukan pengamatan melalui pengalaman. Ketepatan dan kesesuaian adalah hal yang ingin dicapai oleh seorang artis dengan detail seperti fotografi. Gambar yang dibuat memiliki ketepatan bentuk dalam segala perspektif dan proporsi yang tepat.

2. Surealis

Seni surealis merupakan ilustrasi yang dibuat berdasarkan imajinasi, halusinasi atau mimpi yang dialami oleh artis. Ilustrasi ini menunjukkan kebebasan berkreasi yang melampaui batas logika. Karya seni surealis hanya dapat di tafsirkan oleh seorang seniman yang membuatnya dan sangat sulit bagi seseorang untuk menafsirkan makna dari karya tersebut.

3. Ekspresionis

Karya seni ekspresionis dibuat oleh seorang seniman dengan kecenderungan mendistorsi realita dengan emosi. Bentuk abstraksi yang dimaksud dalam sebuah karya adalah untuk menyoroti bentuk realitas, kualitas esensial atau struktural kenyataan.

4. Naif

Seni naif adalah seni yang bersifat kekanak-kanakan. Biasanya menggunakan warna yang cerah, dan bentuk yang tidak realistis. Seni naif menampilkan esensi, penampilan benda, gambaran suasana dari pengalaman sendiri.

5. Kartun

Kartun adalah seni yang dibuat dengan teknik seperti absurditas yang menggambarkan ketidaksesuaian, melebih-lebihkan atau keganjilan pada gambar.

2.3.4. Teknik Ilustrasi

Dalam perkembangan sejarah sebelum adanya fotografi, salah satu cara untuk mengekspresikan dan menyampaikan suatu informasi atau ide, yaitu dengan bantuan ilustrasi. Ketidakadaannya fotografi pada saat itu membuat ilustrasi harus dibuat sedikit lebih realistis untuk keperluan tertentu. Ilustrasi banyak digunakan untuk keperluan dalam poster, majalah, koran, buku. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak ilustrator yang memperoleh kebebasan berkreasi dan menciptakan karya orisinalnya dengan menggunakan berbagai teknik. Berikut beberapa macam teknik untuk menciptakan ilustrasi.

1. *Watercolor*

Salah satu hal penting dalam membuat ilustrasi dengan menggunakan teknik *watercolor* adalah perbedaan tingkat transparan pigmen warna pada kertas. Tingkat transparan dapat dibuat dengan menambahkan air pada warna. *Wet on dry* merupakan salah satu teknik dalam menggunakan cat air yang sering digunakan. Caranya adalah dengan menambahkan warna pada bagian yang telah diwarnai dan sudah mengering.

2. *Acrylic Paint*

Melukis menggunakan akrilik merupakan teknik yang populer digunakan oleh para ilustrator kontemporer. Warna akrilik terlihat lebih cerah dan

cepat mengering serta biasanya warnanya menjadi seperti plastik pada hasil akhir karyanya. Media yang biasa dipakai adalah kanvas, kertas untuk akrilik, kayu dan sebagainya yang tidak terlalu mengkilap.

3. *Oil Paint and Pastel*

Tidak semua media yang digunakan untuk *oil paint* dapat memberikan ketajaman warna dari *oil paint*. Tidak hanya itu, dibutuhkan waktu untuk mengeringkan catnya dan adanya sifat beracun dari zat pelarutnya. Namun, dengan adanya waktu untuk menunggu cat tersebut mengering, pelukis dapat menggunakan area lain untuk dikerjakan. Tidak hanya itu, cat minyak dapat dicampur dengan zat pelarut lain seperti *Liquin* untuk mempercepat cat untuk kering. Tapi dengan teknik cat minyak menjadi kurang cocok untuk digunakan pada buku ilustrasi anak. Lain halnya dengan *pastel*. *Pastel* memiliki dua jenis yaitu *oil pastel* dan kapur atau *soft pastel*. *Oil pastel* sulit untuk dikontrol dibanding dengan *soft pastel* tapi memiliki warna yang lebih kuat.

4. *Black and White Work*

Pada teknik ini, masih dapat ditemukan pada buku anak yang lebih dewasa. Biasanya menggunakan pensil atau pulpen. Umumnya, untuk memulai suatu gambar akan menggunakan pensil untuk membuat gambar dasar yang *simple* dan mudah dihapus kembali ketika tinta diaplikasikan pada gambar tersebut untuk membentuk gambar sesungguhnya.

5. *Print-based Media*

Print-based media merupakan teknik membuat ilustrasi dengan cara mencetak. Ada berbagai macam teknik mencetak seperti *wood engraving*, *linocutting*, dan *screen printing*.

6. *Collage and Mixed Media*

Teknik ini merupakan perpaduan dari beberapa media yang disatukan untuk membentuk dan memvisualisasikan suatu karya baru.

7. *Digital*

Teknik digital merupakan teknik membuat ilustrasi dengan menggunakan aplikasi khusus desain dengan menggunakan perangkat seperti komputer. Hasil ilustrasi dapat berupa *digital imaging* dan *vector*.

2.4. Elemen Desain

2.4.1. Warna

Sherin (2012) berpendapat bahwa warna merupakan salah satu elemen yang dapat memberikan banyak pengaruh terhadap penyampaian informasi suatu desain.

Warna dapat menyimbolkan suatu gagasan, menjelaskan suatu makna, dan menghubungkan dengan budaya tertentu (hlm. 7). Tidak hanya itu, warna juga dapat memberikan kesan dan mood tertentu sehingga akan mempengaruhi perasaan atau mood seseorang (hlm. 79).

Dalam buku *Color - Messages & Meanings: a Pantone Color Resource*, terdapat beberapa warna yang menunjukkan sifat dari warna sebagai berikut :

1. Merah : cerah, kuat, penuh energi, semangat

2. Orange : dinamis, kehangatan, nyaman, kreatif
3. Kuning : ceria, jujur, adil, bahagia
4. Coklat : aman, alami, hangat
5. Biru : tenang, sejuk, damai, percaya diri, kebenaran
6. Hijau : alami, sehat, keseimbangan, subur
7. Ungu : agung, keindahan, pemikiran
8. Putih : suci, bersih, bebas, ringan
9. Hitam : duka, mistis, hampa
10. Netral : natural



Gambar 2.5. *Moodboard*

(<https://viriyaps.files.wordpress.com>, <https://www.wallpapersrc.com>,
<https://lh5.googleusercontent.com>,)

Penggunaan warna yang disesuaikan dengan warna identik dari suatu suasana atau kondisi pada kebudayaan atau tradisi dapat dijadikan acuan untuk memberikan kesan yang sesuai dengan topik yang dibahas. Penggunaan warna

merah dan kuning yang dominan akan disesuaikan dengan unsur – unsur visual yang akan dibuat. Penggunaan warna lain seperti warna biru, hijau, coklat dan warna lain digunakan sesuai latar tempat dan suasana.

2.4.2. Tipografi

Tipografi menurut Sherin (2012) merupakan elemen desain yang terbentuk dari adanya susunan huruf sebagai penyampaian informasi tertulis kepada pembaca. Penggunaan tipografi disesuaikan dengan media informasi yang dipakai. Penyusunannya bisa menggunakan kata – kata yang sedikit atau banyak disesuaikan dengan informasi yang ingin disampaikan (hlm. 14).

Pemilihan *typeface* dalam sebuah desain perlu disesuaikan dengan target audiens. Berdasarkan target umur, akan mempengaruhi komunikasi atau penyampaian *typeface* dapat diterima atau tidak. Sebagai contoh, penggunaan *typeface* untuk anak perlu memperhatikan ukuran dan jenisnya, tidak membuat tipografi yang dekoratif jika tujuannya untuk membantu anak belajar. Penggunaan *typeface sans serif* dengan bentuk yang sederhana menjadi cocok untuk anak – anak (Harkins, 2010, hlm. 147).

2.4.3. Layout

Menurut Embrose dan Harris (2005) bahwa *layout* merupakan tata letak elemen desain dengan memperhatikan posisi dan hubungan tiap elemen atau secara keseluruhan dalam desain. Peletakan akan berpengaruh pada penyampaian pesan atau konsep melalui visual yang diharapkan dapat diterima hingga menimbulkan reaksi emosional dari pembaca. Tidak hanya itu, dengan *layout* akan memberi

nilai tambah pada sebuah desain dalam aspek menyampaikan informasi atau pesan (hlm. 5-6).

Layout memiliki empat prinsip dasar sebagai berikut :

1. *Sequence*

Sequence atau biasa disebut hirarki, digunakan untuk menunjukkan bagian yang terlebih dahulu harus dibaca sehingga pembaca tidak mengalami kendala untuk menerima informasi yang disampaikan.

2. *Emphasis*

Emphasis merupakan prinsip yang digunakan untuk memberikan penekanan pada visual. Hal ini dimaksudkan untuk membedakan elemen utama dengan elemen lain. Prinsip *emphasis* dan *sequence* saling berhubungan sehingga digunakan bersamaan dan saling mempengaruhi.

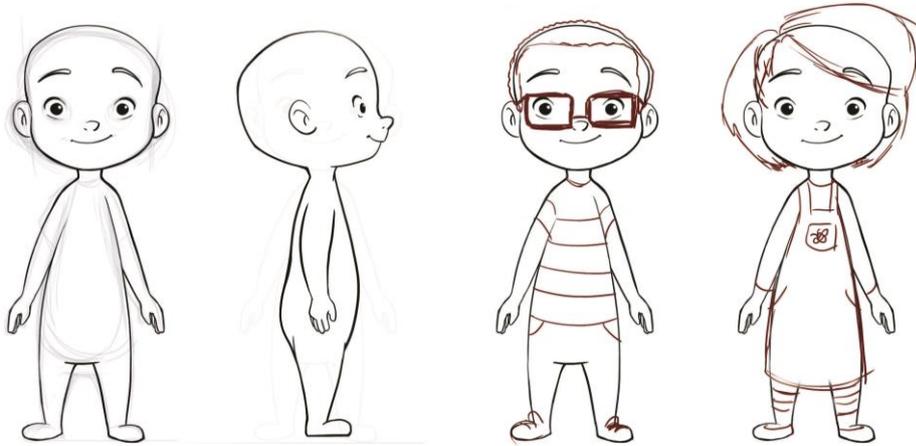
3. *Balance*

Memberikan kesamaan pada setiap komposisi elemen desain sehingga tercipta keseimbangan (*balance*) dan membuat desain menjadi lebih mudah untuk dipahami.

4. *Unity*

Setiap elemen desain yang ada dalam sebuah desain memiliki hubungan satu dengan yang lain. Dibutuhkan ketepatan dalam menyusun setiap elemen dalam desain sehingga memiliki kesatuan (Rustan, 2009, hlm. 75-76).

2.4.4. Karakter



Gambar 2.6. Gambar Karakter Kartun Anak

(http://www.esterlyart.com/?portfolio_item=prek-kids-character-design)

Dalam sebuah buku ilustrasi, penggunaan karakter dijadikan sebagai tokoh utama atau tokoh pendukung. Pada umumnya, penggambaran karakter dalam buku ilustrasi dibuat non-realis. Pada beberapa bagian tubuh karakter dibuat penyederhanaan sehingga karakter lebih menarik dan mudah untuk diingat (Wigan, 2007, hlm. 94). Bancroft (2006) menambahkan, karakter non-realis biasanya dibuat dalam beberapa variasi ukuran bentuk pada bagian tertentu untuk membuat karakter menjadi lebih menarik. Hal ini dimaksudkan untuk membuat karakter terlihat lebih dinamis (hlm. 36).

Woodcock (2007, hlm. 75-78) mengatakan bahwa biasanya pada karakter non-raalis pada buku anak – anak menggunakan skala 2:1 berdasarkan fakta dari bayi yang terlahir dengan kepala lebih besar. Dengan skala 2:1 akan memberi kesan karakter yang familiar dengan anak – anak. Penyederhanaan karakter juga

dilakukan untuk menghilangkan kesan realis. Penyederhanaan dilakukan tanpa menghilangkan sifat aslinya hanya dengan menghilangkan beberapa bagian.

