



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 Toleransi/Tasamuh

Pada buku yang berjudul Al-Qur'an Kitab Toleransi (Zuhairi Misrawi, 2010) mengatakan bahwa, dalam kehidupan yang majemuk, pluralisme justru mengakui adanya perbedaan-perbedaan, mengajak umat manusia untuk berpikir lebih realistis bahwa memang setiap agama berbeda-beda. Disinilah pluralisme dimaksud bahwa setiap agama pasti memiliki umat yang berbeda-beda latar belakangnya. Agama berperan dalam membawa kebenaran dunia dan akhirat yang mampu memahami perbedaan dan keragaman. Agama juga mengajarkan sikap kasih sayang dan toleransi dalam kehidupan sehari-hari.

Toleransi itu sendiri berarti menghargai segala perbedaan yang ada. Energi utama toleransi adalah Tuhan, karena bersumber dari Tuhan, maka manusia sebagai hamba-Nya harus mempraktekannya ke dalam kehidupan nyata. Seperti yang terkandung dalam surat Al-Hujurat [49]: 13 disebutkan bahwa Allah SWT menciptakan laki-laki dan perempuan dan menjadikan mereka berbangsa-bangsa dan bersuku-suku. Keragaman tersebut merupakan sebuah perintah atau keharusan bagi manusia untuk bersikap toleransi dan saling pengertian satu sama lain. (hlm. 272).

Ayat tersebut diawali dengan kalimat, "*ya ayyuha al-nass*" yang berarti "wahai manusia", artinya ayat di atas ditujukan untuk semua manusia untuk melaksanakan pentingnya humanisme, dimana harus menghormati manusia lain, setiap bangsa dan suku juga harus menghormati perbedaan, kebebasan, dan

kemerdekaan bangsa lain. Tentunya, sikap Nabi Muhammad saw. yang mengarah pada ayat tersebut menggunakan prinsip demokrasi, yang setiap manusia memiliki kesetaraan yang sama.

2.1.1 Faktor Permasalahan dalam Toleransi

Sehubungan fenomena yang telah terjadi akhir-akhir ini, masalah utama dalam toleransi ada dua faktor, yang pertama adalah faktor internal dari pemahaman terhadap keagamaan yang rendah dan sempit, yang seringkali disebabkan oleh kondisi politik internal umat islam. Toleransi dimanfaatkan sebagai sesuatu yang tidak begitu penting demi kepentingan kekuasaan.

Kedua adalah faktor eksternal, dimana ketidakadilan sosial dan global juga menjadi pengaruh sikap intoleran dalam tradisi agama-agama pada umumnya, yang seringkali digerakkan oleh komunitas atau kelompok agama tertentu yang tidak menyelesaikan masalah, dan justru malah menciptakan masalah baru dengan ancaman kedamaian dan kenyamanan dalam masyarakat.

Maka, untuk mengupayakan hal di atas, perlunya fikih toleransi (*fiqh al-tasamuh*), yaitu menomorsatukan sikap jujur, kesederhanaan, dan rela berkorban terhadap paham lain yang berbeda. Fikih toleransi harus mencakup tiga wilayah, pertama, pada level keagamaan, dimana dengan memunculkan kesadaran bahwa agama membawa pesan toleransi, perdamaian, dan tidak mungkin mengajarkan kekerasan. Kedua, pada level legal formal, yang mengedepankan kesepakatan seperti dakwah yang

dilakukan Nabi Muhammad saw. Ia lebih memilih toleransi sebagai pilihan utama, sementara konflik dan perang sebagai pengecualian. Yang dalam artinya sebisa mungkin dihindari. Ketiga, yakni level basis material. Hal utama yang harus disadari dari toleransi adalah konsep meniscayakan keadilan dan kesejahteraan sosial, baik dalam hal ekonomi, politik, sosial, dll. Sehingga masyarakat yang sejahtera akan lebih rendah tingkat kekerasannya.

Setiap agama tentunya menjaga eksistensi agamanya dengan cara, syariat, dan jalannya masing-masing. Menurut Muhammad Said Al-Asymawi menyebutkan syariat-syariat yang dimaksud sebelumnya, yaitu:

a. Syariat yang diungkapkan oleh Nabi Musa adalah hak asasi manusia (*syari'at al-haqq*). Manusia memenuhi hak asasi nya, bila terpenuhi maka setiap orang diberikan kewajiban-kewajiban. Apabila kewajiban tersebut dilanggar maka setiap orang harus menerima sanksi sesuai ketentuan.

b. Syariat yang diungkapkan oleh Nabi Isa tentang syariat cinta (*syari'at al-hubb*) untuk mencintai yang lemah. Ia berkata, “Cintailah musuh-musuhmu, berkatilah para pelaknatmu dan berbuat baiklah kepada orang-orang yang berbuat jahat kepadamu.”

c. Syariat yang disampaikan oleh Nabi Muhammad saw., mengenai syariat tali kasih (*syari'at al-ahmah*). Intinya syariat tali kasih ini adalah hubungan antara syariat hak dan syariat cinta. Karena itu pula, Tuhan digambarkan sebagai yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang.

2.1.2 Tuhan sebagai Hakim atas Perbedaan

Persoalan atau permasalahan muncul di tengah masyarakat terkadang memakai fatwa tertentu untuk menyelesaikan masalah. Secara tidak langsung, fatwa tersebut menjadi latar belakang adanya permasalahan yang telah terjadi. Dalam Surat Al-Hajj ayat 67-70, bahwa dalam ayat ini mengandung beberapa poin penting yang dapat membangun kedamaian dalam konteks keragaman :

- a. Tuhan juga menegaskan bahwa setiap agama tidak sama. Jadi masing-masing pihak harus bisa menerima kenyataan yang ada.
- b. Cobalah untuk berdebat dengan cara elegan. Nabi Muhammad saw. berdebat dengan cara tersebut, serta mengakhirinya dengan damai, tidak ada percekocan. Karena semua nya kembali pada Tuhan yang bisa menyelesaikan masalah berkaitan dengan keimanan.
- c. Semua perbuatan manusia yang bersikap buruk di dunia nya kelak akan dihakimi oleh Tuhan dan diminta pertanggung jawabannya di akhirat nanti (hlm. 322).

2.1.3 Ayat-Ayat Tentang Toleransi

Berikut adalah ayat-ayat dalam Al-Qur'an tentang

Toleransi/Tasamuh, yaitu:

- a. (Q.S.: Al-Baqarah [2]: 256) tentang Tidak Ada Paksaan dalam Agama : Ayat ini menjelaskan bahwa tidak diperkenankan pemaksaan dalam agama, dan mempertimbangan rasa toleransi. Disini, suatu

paksaan merupakan perbuatan yang tidak baik karena memaksakan kehendak bukanlah hak manusia.

- b. (Q.S.: An-Nisa [4]: 122-123) tentang Iman dan Amal Saleh sebagai Basis Toleransi. Di dalam ayat ini, menyampaikan bahwa dalam urusan siapa yang masuk surga, Tuhan yang menentukan. Dijelaskan juga bahwa orang-orang yang beramal saleh dan beriman kepada-Nya akan dimasukkan ke dalam surga. Itu tidak berarti untuk kalangan tertentu saja, melainkan untuk semua umat manusia. Jadi, manusia tidak berhak untuk menentukan siapa yang masuk surga dan siapa yang tidak. Karena Tuhan lah yang memegang segala kendali.
- c. (Q.S.: Al-Hujurat [49]: 13) tentang Toleransi di Tengah Keragaman Makhluk Tuhan. Ayat ini menjelaskan bahwa Tuhan menciptakan manusia dengan beragam latar budaya, gender, suku, dan agama, untuk bisa saling menghargai satu sama lain dan tidak terpecah-belah.
- d. (Q.S.: Al-Baqarah [2]: 62) tentang Kesetaraan Umat Agama-Agama. Pada ayat ini, orang-orang yang beragama Yahudi, Kristen, dll bagi yang beriman dan melakukan perbuatan baik serta amal saleh nya akan tetap dijamah dan diganjar oleh Tuhan. Karena Tuhan lah yang memutuskan manusia nya masuk ke neraka atau surga.
- e. (Q.S.: Al-Kahf [18]: 29) tentang Kebebasan Beragama. Telah dijelaskan bahwa, Tuhan memberikan kebebasan menentukan jalan kepada manusia, baik itu jalan imana atau jalan kufur. Dalam hal ini, manusia tidak boleh menganggap dirinya sebagai satu-satunya

pemeluk kebenaran atau merasa paling benar. Karena kebenaran sesungguhnya berasal dari Tuhan (hlm. 196).

2.2 Teori Perkembangan Anak

Psikologi Perkembangan Anak menurut Hurlock dapat dicirikan ke dalam beberapa kategori, yaitu (hlm. 109) :

1. Anak-anak masuk ke dalam pengembangan karakter yang unik dan menuntut kebebasan, terkadang anak bersifat keras kepala, nakal, dan melawan.
2. Perkembangan fisik seks masih belum menonjol, namun penguatan tulang dan gigi, dan perubahan fisik lainnya begitu menonjol.
3. Anak-anak tidak lagi mengoceh atau menangis lebih sering. Mereka menyampaikan sesuatu dengan bantuan isyarat atau gerakan tangan yang menggambarkan apa yang dimaksud. Sehingga anak-anak berkomunikasi lebih bisa secara sosial dan tidak dianggap seperti bayi lagi.
4. Dalam masa ini, anak-anak lebih mudah terbawa emosi, sehingga lebih mudah meledak-ledakan emosi nya. Maka, sulit untuk diarahkan atau dibimbing.
5. Minat bermain anak-anak sangat ditentukan oleh tingkat kematangan anak. Ada beberapa pola bermain awal masa anak-anak, salah satunya membaca dan melihat gambar-gambar berupa buku dongeng, cerita, hewan, dan cerita kehidupan sehari-hari sangat menarik bagi mereka.

6. Anak-anak masih belum mengerti masalah standar moral, mereka hanya belajar bagaimana bertindak dan mengetahui mengapa.
7. Agama bagi anak-anak adalah hal yang realistik. Artinya, anak akan melakukan dan memerhatikan apa yang dilihat dan didengarnya, serta apa yang telah diketahui.

Gunarsa (2004) mengatakan tentang perkembangan anak dalam bukunya yang berjudul *Psikologi Praktis: Anak, Remaja, dan Keluarga* bahwa pada masa sekolah (6-12 tahun), anak-anak akan mengalami masa pembentukan karakter atau sikap. Mereka mulai melakukan pembelajaran baik di sekolah maupun di luar sekolah. Aspek yang mendukung dalam pembentukan karakter anak yaitu dari penguatan verbal, tingkat teladan, dan identifikasi. Lalu, ada beberapa tugas anak dalam pembentukan karakter yaitu (hlm. 6) :

1. Belajar keterampilan fisik melalui permainan biasa.
2. Mengenal sikap sehat untuk dirinya sendiri.
3. Belajar bergaul/berteman dengan teman sebaya.
4. Belajar peranan jenis sesuai dengan jenisnya.
5. Membentuk dan mengembangkan keterampilan dasar (membaca, menulis, berhitung).
6. Membentuk konsep di kehidupan sehari-hari.
7. Membentuk hati nurani, nilai moral dan sosial dalam diri.
8. Kebebasan pribadi yang sudah diperoleh.
9. Membentuk sikap-sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga lainnya.

2.3 Buku

(Andrew Haslam, 2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang berisi tentang ilmu pengetahuan, ide/gagasan, dan kepercayaan. Atau sebuah wadah yang terdiri dari lembaran yang dicetak dan tertutup serta di dalamnya berisi ilmu pengetahuan, uraian, pemberitahuan, dan menyebarkan ilmu untuk pembaca pada ruang dan waktu.

Buku memiliki dua elemen yaitu teks dan ilustrasi. Teks adalah susunan kata-kata yang dirangkai untuk menyampaikan pesan. Sementara ilustrasi merupakan gambar yang menjelaskan isi dari teks itu sendiri (hlm. 6).

2.3.1 Manfaat Buku

(Diane M. Barone, 2011) Pada buku yang berjudul *Children's Literature in the Classroom: Engaging Lifelong Readers*, berikut adalah manfaat yang diperoleh anak-anak dalam membaca buku, yaitu (hlm. 4-5):

1. Melatih membaca anak-anak.
2. Membawa kesenangan pada anak-anak (membuka jendela imajinasi).
3. Mengetahui pengalaman hidup dari orang lain.
4. Mengembangkan pengetahuan mereka tentang dunia.
5. Dapat mengerti kehidupan seseorang dan pengalamannya.
6. Lebih mengenal diri sendiri.
7. Menjelajahi pemikiran mereka menjadi lebih luas.
8. Lebih menghargai sebuah buku dengan konten beserta ilustrasinya.

9. Melibatkan anak-anak dalam percakapan dalam memperdebatkan cerita di dalam buku yang dibaca.

10. Memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.2 Jenis – Jenis Buku Anak

Dikutip dari majalah *matabaca* (Ciptanti Putri, 2003), dijelaskan bahwa buku ilustrasi anak-anak berperan penting dalam dalam membentuk alur dalam cerita. Maka, terdapat jenis-jenis genre buku anak yang perlu diketahui, yaitu (hlm. 45):

1. *Baby Books*: untuk anak usia di bawah 3 tahun (balita dan batita), biasanya berisi ilustrasi, tidak ada kata-kata, berupa pantun dan nyanyian sederhana, terdiri dari cerita sederhana yang kurang dari 300 kata. Konten cerita berisi tentang keseharian anak, dengan kertas tebal

(*board*), *pop up*, atau buku-buku khusus (dengan suara atau tekstur yang beragam).

2. *Picture Books*: buku ini untuk anak usia 4-6 tahun, berisi 32 halaman yang terdiri dari kurang lebih 1.000 kata, plot cerita yang masih sederhana dengan tokoh utama menjadi pusat perhatian, yang berfungsi sebagai pembentuk pola pikir dan mengontrol emosi anak.

Buku ini bisa mencapai usia 10 tahun dengan 2.000 kata.

3. *Early Picture Books*: hampir serupa dengan *picture books* hanya saja dilengkapi untuk anak usia 4-8 tahun.

4. *Easy Readers*: untuk anak berusia 6-8 tahun yang baru mulai membaca sendiri, dengan konten yang *easy to read*, masih terdapat

ilustrasi berwarna di setiap halamannya, namun sedikit lebih dewasa, tebal buku terdiri dari 32-64 halaman, panjang teks 200 – 1.500 kata maksimal 2.000 kata, cerita dibagi dalam bab-bab kecil, menggunakan kalimat sederhana (1 halaman terdiri dari 2-5 kalimat) dengan percakapan interaktif.

5. *Transition Books*: cocok untuk anak usia 6-9 tahun, kadang disebut sebagai *chapter books* tahap awal, gaya penulisannya seperti *easy readers*, namun lebih panjang, terdiri dari 30 halaman (dipecah menjadi 2-3 halaman per bab), dilengkapi dengan ilustrasi hitam-putih hanya di beberapa halaman.

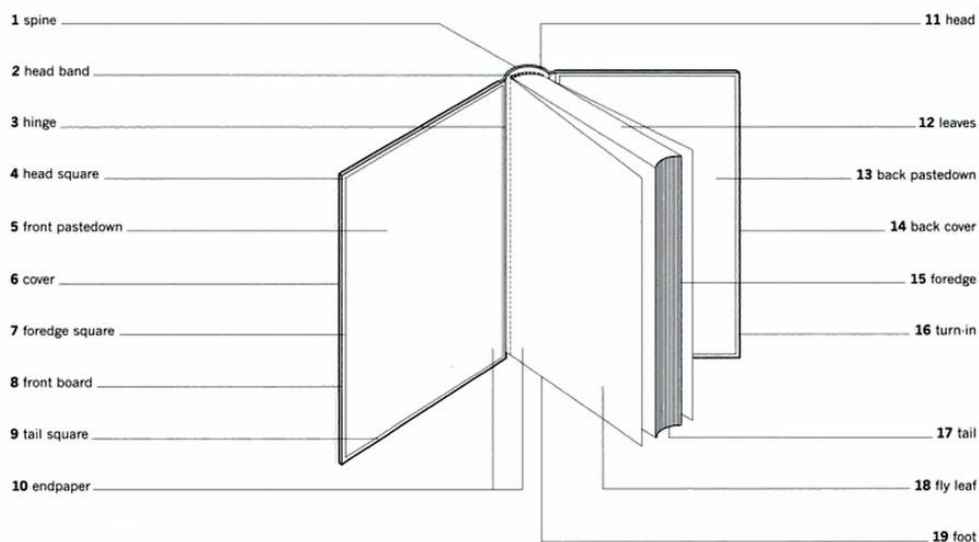
6. *Chapter Books*: untuk usia 7-10 tahun, dengan tebal 45-60 halaman yang dibagi dalam 3-4 halaman per bab. Kisahnya lebih padat dengan memakai aksi petualangan. Kalimat mulai sedikit kompleks, satu paragraf hanya terdiri dari rata-rata 2-4 kalimat. Tipe khas dari genre ini adalah cerita di akhir setiap bab dibuat menggantung agar pembaca penasaran berkeinginan untuk terus membuka bab-bab selanjutnya.

7. *Middle Grade*: untuk usia 8-12 tahun, merupakan usia emas anak dalam membaca. Terdiri dari 100-150 halaman, ceritanya mulai kompleks (pada bagian sub-plot menampilkan banyak karakter tambahan yang berperan penting dalam alur cerita), menggunakan tema yang cukup modern. Anak-anak di usia ini mulai tertarik dan mengidolakan karakter dalam cerita.

8. *Young Adult*: naskahnya antara 130-200 halaman, untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plot ceritanya terkenal rumit dengan banyak tokoh utama, meskipun terdapat satu tokoh yang difokuskan. Tema-tema yang diangkat berupa kehidupan remaja mereka.

2.3.3 Anatomi Buku

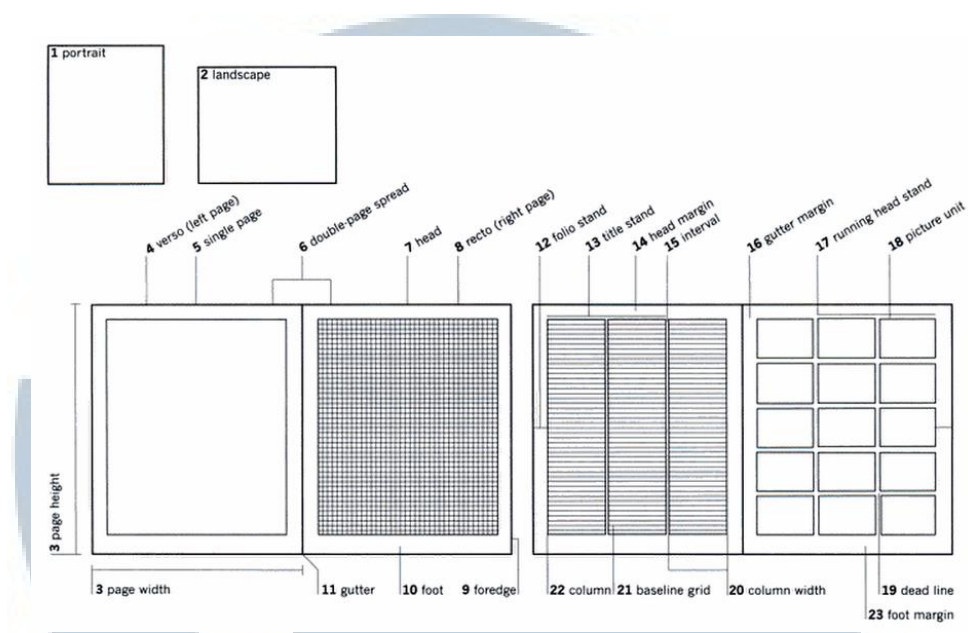
Berdasarkan yang telah dijelaskan (Andrew Haslam, 2006) dalam buku *Book Design* (2006), buku memiliki beberapa komponen untuk keperluan menciptakan sebuah buku yaitu (hlm. 20) :



Gambar 2.1 Anatomi Buku
(*Book Design*, 2006)

1. *Spine* : kover bagian buku yang dijilid.
2. *Head Band* : serangkaian benang yang dijahit pada lipatan buku.
3. *Hinge* : bagian yang terlipat diantara
4. *Head Square* : bagian ujung yang dilebihkan untuk melindungi isi buku.

5. *Front Pastedown* : bagian kertas terawal yang disisipkan ke dalam karton bagian depan buku.
6. *Cover* : bagian kertas yang tebal atau karton yang melindungi buku atau lembaran halaman di dalamnya.
7. *Foredge Square* : bagian pinggir pada samping *cover* buku yang juga berfungsi melindungi buku.
8. *Front Board* : cover depan pada buku.
9. *Tail Square* : bagian pinggir bawah pada *cover* buku.
10. *Endpaper* : bagian kertas tebal yang biasanya digunakan untuk melapisi dan menempel pada bagian cover dan menopang engsel buku.
11. *Head* : bagian paling atas pada buku.
12. *Leaves* : bagian lembaran kertas yang terjilid.
13. *Back Pastedown* : bagian kertas terakhir yang disisipkan ke dalam karton bagian belakang buku.
14. *Back Cover* : cover belakang pada buku.
15. *Foredge* : bagian tepi depan pada buku.
16. *Turn-in* : bagian kertas yang dilipat dari luar ke dalam *cover*.
17. *Tail* : bagian paling bawah pada buku.
18. *Fly leaf* : bagian lembar pembalik halaman
19. *Foot* : bagian paling bawah suatu halaman.



Gambar 2.2 Anatomi Halaman dan Grid
(Book Design, 2006)

Page (Halaman)

1. *Portrait* : format halaman dimana tinggi lebih panjang dari lebar.
2. *Landscape* : format halaman dimana lebar lebih panjang dari tinggi.
3. *Page Height and width* : ukuran sebuah halaman.
4. *Verso* : bagian kiri buku.
5. *Single Page* : satu lembar buku berada di sebelah kiri.
6. *Double Page Spread* : dua halaman yang berhadapan dan berlanjut ke halaman berikutnya yang menyebrangi *gutter*.
7. *Head* : bagian atas pada buku.
8. *Recto* : bagian kanan buku.
9. *Foredge* : bagian tepi depan pada buku.

10. *Foot* : bagian bawah pada buku.
11. *Gutter* : garis pada bagian penjilidan buku.

Grid

12. *Follo Stand* : garis pada grid yang menentukan letak
13. *Title Stand* : garis pada *grid* yang menegaskan letak judul.
14. *Head Margin* : batas pada bagian atas halaman.
15. *Interval/Column Gutter* : bagian ruang vertikal yang membagi dua kolom.
16. *Gutter Margin/Binding Margin* : batas
17. *Running Head Stand* : garis pada *grid* yang menentukan letak *running head* (teks yang biasanya terletak pada ujung halaman bagian margin).
18. *Picture Unit* : bagian untuk meletakkan gambar.
19. *Dead Line* : garis dalam ruang di antara *picture units*.
20. *Column Width/Measure* : bagian lebar kolom yang menentukan panjangnya individual lengths.
21. *Baseline* : bagian bawah suatu kolom.
22. *Column* : bagian persegi panjang dalam *grid* yang digunakan untuk mengatur teks.
23. *Foot Margin* : batas pada bagian bawah halaman.

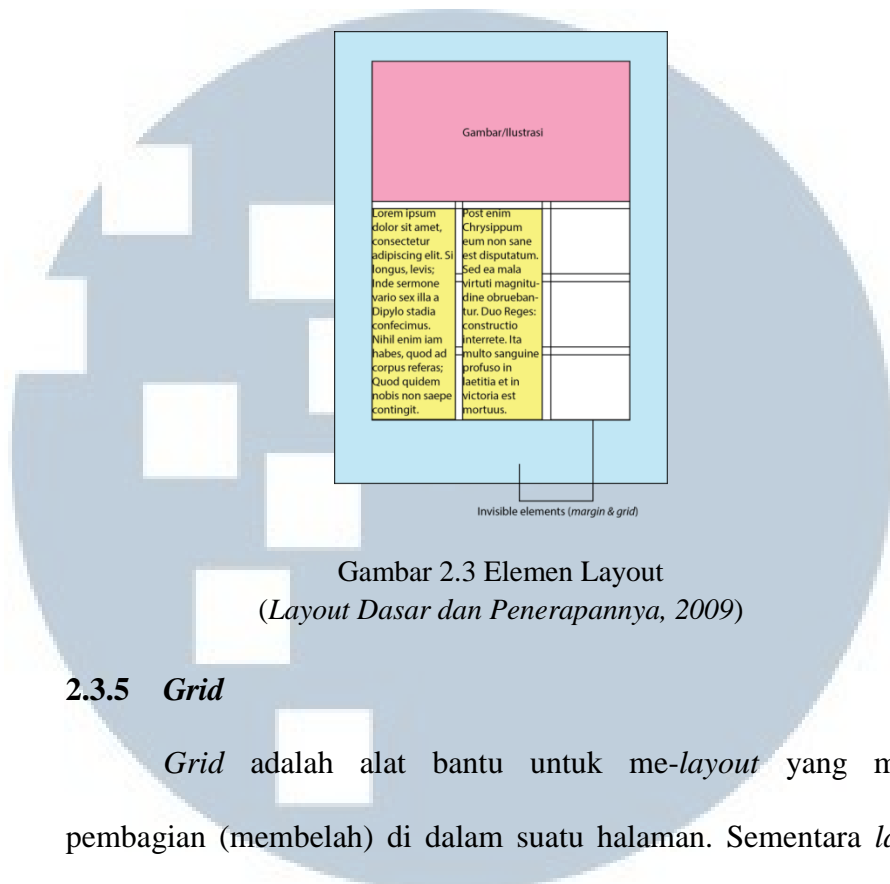
2.3.4 *Layout*

(Andrew Haslam, 2006) Dalam buku berjudul *Book Design*, sistem tata letak (*layout*) dalam buku yang menentukan peletakan elemen-elemen desain yang berhubungan dengan ruang dan keserasiannya dalam suatu halaman apabila dilihat dari segi estetis. Dalam *layout*, terdapat dua sasaran, yaitu teks dan gambar. Dengan adanya keduanya, maka informasi yang disampaikan akan lebih mudah dicerna oleh pembaca.

2.3.4.1 *Komponen Layout*

Menurut Suriyanto Rustan dalam buku *Layout* (2008, 23), *layout* sendiri memiliki tiga elemen utama, yaitu teks, visual (gambar atau ilustrasi), dan *invisible elements*.

Dimulai dari *invisible elements* merupakan sebuah kerangka yang tak terlihat namun berfungsi sebagai acuan, penopang gambar dan teks dalam peletakannya. *Invisible elements* sendiri terdiri dari dua, yaitu *margin* dan *grid*. *Margin* adalah garis tepi atau batas untuk menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati, agar tidak terlalu jauh dari halaman yang sudah disediakan, serta mencegah elemen visual atau teks terpotong ketika dicetak. Sementara *grid* sebagai pembagi, dan menentukan peletakkan elemen *layout*. *Grid* biasanya terdiri dari 2 kolom, 3 kolom, 4 kolom, atau bahkan bisa lebih. Semakin banyak jumlah kolom, maka semakin fleksibel dalam menempatkan elemen-elemen *layout* tersebut.



Gambar 2.3 Elemen Layout
(*Layout Dasar dan Penerapannya*, 2009)

2.3.5 Grid

Grid adalah alat bantu untuk *me-layout* yang menentukan pembagian (membelah) di dalam suatu halaman. Sementara *layout* yang menentukan posisi elemen-elemen dalam suatu halaman. *Grid* berguna bagi setiap buku untuk menjaga kejelasan dan tetap konsisten. Desainer yang menggunakan *grid* ini percaya bahwa hal ini bermanfaat bagi pembaca agar tetap fokus pada isi atau konten dibandingkan dengan bentuknya. Sistem dasar pada *grid* menentukan batas atau lebar garis tepi, proporsi area yang akan dicetak seperti panjang dan lebar nya.

2.3.5.1 Komponen *Grid*

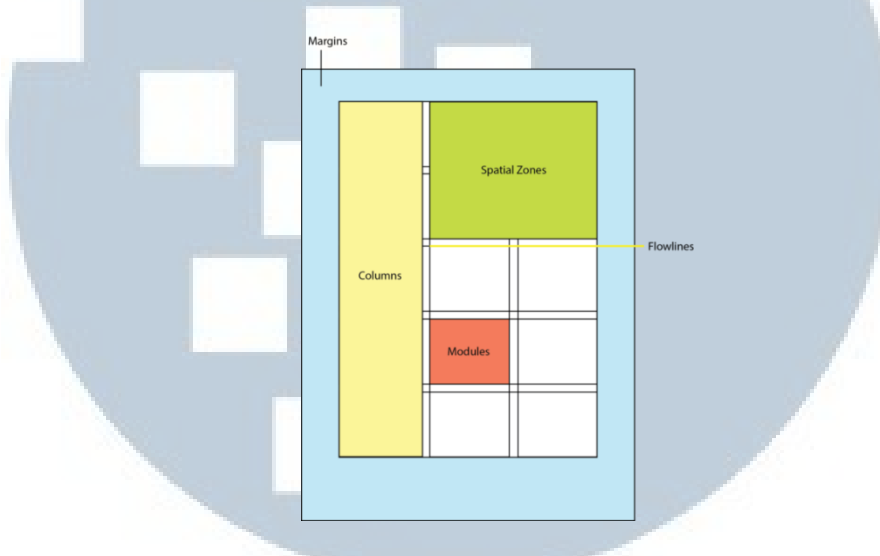
Menurut Timothy Samara (2003) pada buku *Making and Breaking The Grid* berikut adalah bagian-bagian pada *grid* yaitu :

- A. *Margins* : area tepi atau batas suatu halaman.
- B. *Columns* : bentuk vertikal yang menyimpan teks atau gambar.

C. *Modules* : bagian yang berupa pecahan-pecahan, sebuah ruang yang diciptakan dari baris dan kolom.

D. *Spatial Zones* : sekelompok *modules* atau kolom.

E. *Flowlines* : garis pemisah berupa garis horizontal.



Gambar 2.4 Bagian Grid
(*Layout Dasar dan Penerapannya, 2009*)

2.3.5.2 Jenis-jenis Grid

Pada buku berjudul *Making and Breaking The Grid* (Timothy Samara, 2003) *grid* juga terdiri dari lima jenis struktur dasar yaitu (hlm. 26):

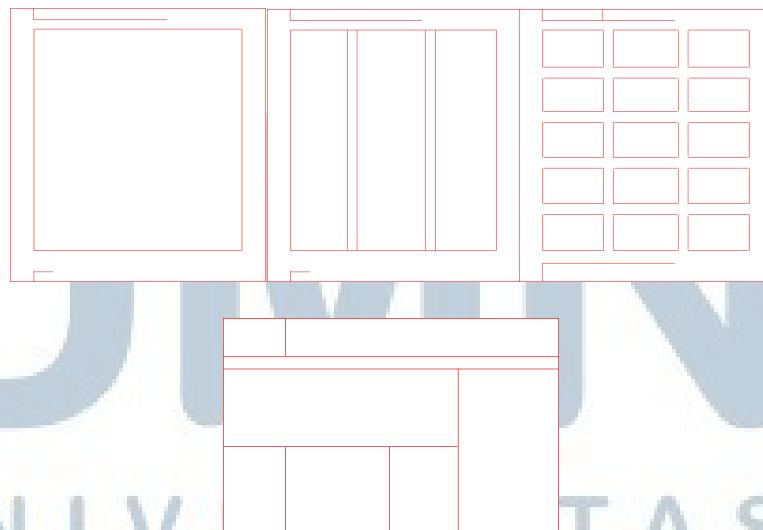
A. *Manuscript Grid* : bentuk paling sederhana dari sebuah *grid*, bentuk dasar *grid* nya hanya berupa sebuah persegi panjang, biasanya digunakan untuk teks yang mengalir terus-menerus, contohnya untuk esai, laporan, atau buku.

B. *Column Grid* : jenis *grid* ini bisa digunakan untuk mengontrol banyaknya teks, atau menyajikan informasi yang berbeda. Jenis *grid* ini

sangat fleksibel, karena dapat digunakan untuk meletakkan gambar yang berukuran besar dengan keterangannya.

C. *Modular Grids* : jenis *grid* ini terdiri dari gabungan garis vertikal dan horizontal sehingga memiliki jumlah *modules* yang beragam. Jenis *grid* ini lebih fleksibel. Namun, terlalu banyak *modules* akan membingungkan dan terkesan berlebihan atau tidak dibutuhkan. Biasanya untuk desain jadwal, grafik, diagram, dan sistem navigasi.

D. *Hierarcial Grids* : tersusun dari beberapa garis horizontal, dan tidak selalu memiliki bentuk *grid* yang sama. Karena ditentukan oleh elemen-elemen desain seperti gambar atau teks. Jenis *grid* ini biasa digunakan untuk pembuatan *website*. Namun, bisa pula untuk poster dan buku.



Gambar 2.5 Jenis Grid
(*Making and Breaking The Grid* by Timothy Samara, 2003)

2.3.6 *Finishing Buku*

Berdasarkan buku *Book Design* bahwa pentingnya sebuah *cover* dalam sebuah buku sebagai penanda atau identitas dari keseluruhan isi atau konten di dalamnya. Selain itu, *cover* buku juga berguna sebagai pelindung buku. Berikut akan dijelaskan mengenai elemen-elemen yang terkandung dalam *cover*, baik *cover* depan, *cover* belakang, dan punggung *cover* (*spine cover*).

a. *Front Cover Elements* :

- Gambar atau ilustrasi
- Nama lengkap pengarang
- Judul buku
- Teks tambahan pada *cover*

b. *Spine Elements* :

- Nama lengkap pengarang
- Judul buku dan sub-judulnya
- Logo penerbit

c. *Back Cover Elements* :

- ISBN/*barcode* : harus tampak pada *cover* bagian belakang, dicetak dengan warna hitam di atas putih.

- Sinopsis atau deskripsi buku
- Biografi pengarang
- Ulasan singkat
- Harga buku

Seperti yang dikatakan sebelumnya, *cover* sebuah buku memberikan kesan yang berbeda-beda. Karena buku dibuat sesuai dengan kebutuhan manusia sesuai dengan umur, gender, dll. Dalam pentingnya menciptakan sebuah *cover* buku yang tepat, terdapat beberapa jenis *cover* buku, yaitu :

- a. *Cover* yang mempromosikan suatu brand : biasanya dipakai untuk cover buku berseri.
- b. Dokumentasi : biasanya terdiri dari gambar dengan judul teks yang saling berkaitan dengan isi buku. Karena apa yang kamu lihat adalah apa yang kau dapat melalui *cover* buku ini.
- c. *Conceptual Covers* : *cover* yang mengandung unsur permainan kata-kata, kata-kata kiasan, dan terdiri dari gambar dengan teks yang bersifat jenaka.
- d. *Expressive Covers* : terdiri dari gambar, ilustrasi, dan foto yang tepat, terkadang menggunakan kata-kata yang bersifat puitis.

Dari sejak abad ke-19, mesin untuk memudahkan proses *binding* sudah berkembang, saat itu mesin tersebut digunakan untuk melipat lembaran yang telah dicetak dalam jumlah yang besar. Saat ini proses *binding* banyak menggunakan dengan cara *perfect binding* dengan menggunakan lem dan dan *hand-stitching*.

2.4 Ilustrasi

Menurut Alan Male pada bukunya yang berjudul *What is Illustration?* (2009) bahwa ilustrasi tidak juga disebut sebagai seni, dan tidak juga disebut sebagai desain grafis. Ilustrasi disebut juga sebagai *commercial art* yang dibuat untuk keperluan audiens, tidak juga disebut sebagai sarana mengekspresikan diri sebab, ilustrasi lebih mementingkan kepuasan terhadap audiensnya.

Ilustrasi memiliki peran penting yang dapat memengaruhi pembaca, sebab ilustrasi sebagai sarana komunikasi yang mengandung makna atau informasi tertentu untuk disampaikan. Dalam hal ini, ilustrasi berfungsi sebagai membantu mendeskripsikan, mengkomunikasikan hal-hal yang rumit dijelaskan, dan peraga dan memberikan cerita dari sesuatu yang bersifat praktik sehingga dapat dimengerti serta diaplikasikan kembali (hlm. 20).

2.4.1 Peran Ilustrasi

Menurut buku *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective* (Alan Male, 2017), ilustrasi memiliki beberapa peran penting yaitu :

a. Ilustrasi sebagai alat menyampaikan informasi

Ilustrasi berguna sebagai alat mendokumentasikan dan menggambarkan informasi tertentu, sehingga memberikan informasi secara detail agar *audience* tidak salah paham.

b. Ilustrasi sebagai *storytelling*

Ilustrasi berupa narasi menjadi peran penting dalam menyampaikan suatu cerita atau gambaran suatu kejadian. Seperti pada buku anak-anak, novel grafis, dan komik.

c. Ilustrasi sebagai alat persuasi

Ilustrasi biasanya dapat ditemukan di bidang pemasaran, terdapat pada iklan-iklan tertentu untuk mempromosikan atau mengenalkan suatu barang atau produk kepada target *audience* nya.

2.4.2 Jenis Ilustrasi

(Alan Male, 2017) menyatakan bahwa jenis ilustrasi terbagi menjadi dua jenis yaitu :

a. Ilustrasi Literal

Jenis ilustrasi yang disampaikan sesuai dengan realita atau fakta yang ada, dan dapat diterima oleh akal sehat atau logika. Ilustrasi ini menyampaikan dengan gambar yang akurat dari kenyataan.

b. Ilustrasi Konseptual

Jenis ilustrasi yang diambil dari kehidupan nyata atau sehari-hari, namun digambarkan/disampaikan dalam bentuk yang berbeda dari kenyataan yang sebenarnya.

(Nurhadiat, 2004) kartun banyak digunakan dalam berilustrasi, yang pada mula nya ditulis oleh John Leech dengan sebutan “*cartoon*”

yang berarti gambar yang lucu. Hal tersebut dilakukan untuk menyindir Fresco 1841 oleh para pelukis yang mengikuti perlombaan desain dengan gambar yang lucu. Maka, kartun dibagi menjadi beberapa jenis yaitu :

- a. Kartun bersifat menyenangkan : digunakan untuk sesuatu yang berhubungan dengan anak-anak.
- b. *Editorial Cartoon / Political Cartoon* : biasa disebut sebagai karikatur yang isinya berupa sindiran dari tokoh-tokoh terkenal dengan ukuran kepala yang besar.
- c. *Gag Cartoon* : bersifat hanya untuk menghibur dan lucu, tidak ada sindiran.

2.4.3 Ilustrasi untuk Anak-Anak

(Salisbury, 2004) Buku bergambar digunakan sebagai media *storytelling* melalui gambar atau ilustrasi dengan sedikit teks yang mendukung gambar. Buku bergambar ini cocok digunakan oleh anak-anak berusia di atas 5 atau 6 tahun. Dengan menggunakan teks naratif yang sederhana, bisa membuat imajinasi anak-anak lebih meningkat. Untuk itu, antara teks dengan gambar saling berkaitan dan memiliki peran penting satu sama lainnya dalam mengembangkan imajinasi anak-anak (hlm 74).

Perlunya menggambar figur anak-anak (sebagai penyesuaian dengan anak-anak), karena anak-anak berbeda, mulai dari postur tubuh, kebiasaan, pergerakan dan gestur, serta cara mereka berinteraksi dengan yang lain baik sesama nya atau dengan orang dewasa sangat berbeda.

Pergantian proporsi tubuh dibagi berdasarkan usianya menjadi empat tahap, yaitu :

- a. Usia awal bulan, bentuk tubuh bayi lebih gemuk dan ukuran lengan pada kaki dan tangan lebih pendek, serta dengan ukuran kepala yang besar.
- b. Umur 3-4 tahun, ukuran kepala mereka tetap lebih besar, namun mulai bertambahnya ukuran lengan pada tangan dan kaki.
- c. Umur 7-8 tahun, tubuh mereka mulai mendekati proporsi orang dewasa, dengan ukuran kepala masih sedikit lebih besar.
- d. Dewasa, ukuran tubuh sudah proporsional, tidak lagi dengan ukuran kepala yang lebih besar.



Gambar 2.6 Figur Manusia

(*Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publications, 2004*)

Untuk mengetahui pergerakan dan gestur mereka, cara yang mudah dilakukan adalah dengan melihat mereka bergerak dan bermain lalu

menggambar. Ketika mereka sedang bermain, ada baiknya digambar dengan bentuk sederhana yang tercipta dari bagaimana mereka bergerak.

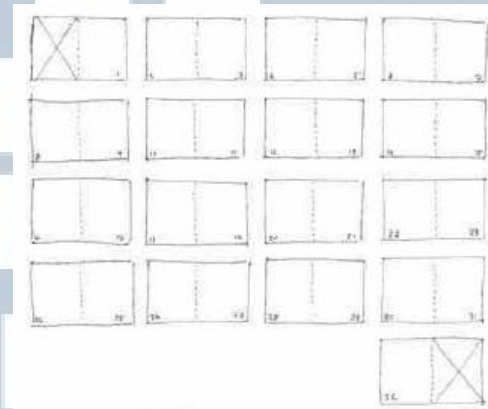


Gambar 2.7 Gestur Anak-Anak
(*Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publications, 2004*)

Namun sebisa mungkin, gambar yang dibuat berdasarkan hasil observasi atau dari yang dilihat sehari-hari, harus memperluas daya imajinasi. Dengan cara mengingat bagaimana bentuk dari apa yang dilihat, kemudian digambar dengan bentuk yang sesuai dengan aslinya, dan menambahkan hal-hal kecil atau detail dalam ilustrasinya. Sehingga menghasilkan cerita lain dalam satu halaman ilustrasi.

Kemudian, dalam mendesain sebuah buku ilustrasi anak-anak, diperlukan susunan cerita yang berurutan di setiap halamannya dan terlihat mudah. Cara yang terbaik adalah dengan membuat *flatplan*, yaitu susunan sketsa yang berisi semua halaman buku yang akan dibuat. Langkah selanjutnya, untuk membuat pembaca tetap merasa tertarik yaitu dengan membuat berbagai ukuran pada gambar dan mengganti sudut pandang pada gambar. Hal ini membuat alur dan meningkatkan sesuatu yang

menarik secara visual. Lalu, pentingnya hubungan antara gambar dengan teks membuat suatu cerita menjadi lebih unik. Kata-kata dengan gambar yang saling berbicara satu sama lain untuk menunjukkan keterkaitan yang sama dan terkesan seimbang.



Gambar 2.8 Flatplan

(*Illustrating Children's Book: Creating Pictures for Publications, 2004*)

Tahap akhir dalam merancang sebuah buku ilustrasi adalah dengan membuat *dummy* berupa penggambaran bentuk asli buku yang akan dibuat dan sudah lengkap. Membuat *dummy* berfungsi sebagai patokan seberapa baik urutan cerita setiap halaman yang telah dirancang, dan secara penuh merasakan hal-hal penting pada cerita atau drama yang tercipta dalam setiap halaman yang tersusun. Gambar dan teks juga sudah harus terbaca (hlm. 76).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4.4 Media Ilustrasi

Dalam buku *Illustrating Children's Book* (2004) karya Martin Salisbury, ilustrasi pada anak memiliki beberapa media yang dapat digunakan, yaitu:

- A. *Watercolor* (cat air): media cair, bersifat transparan, yang digunakan di atas kertas putih, biasanya penggunaan *watercolor* dimulai dari warna yang terang ke warna yang gelap.
- B. *Acrylic Paint* (cat akrilik) : lebih tebal dari cat air dan lebih cepat kering, bisa digunakan di media kertas, kayu, kanvas atau apapun asal tidak pada permukaan yang mengkilap.
- C. *Oil paints* (cat minyak) & *pastels* : cat minyak biasa dengan menggunakan media minyak sebagai dasarnya, namun bisa juga menggunakan air, biasanya di atas kanvas, sulit digunakan di atas kertas karena akan membasahi kertas tersebut. Sementara pastel terdiri dari dua jenis, yaitu oil pastel dan soft pastel (kapur). Media ini mampu membuat efek mencampurkan warna (*blending colours*). Pastel bisa dimulai dari warna terang lalu warna gelap, maupun sebaliknya. Pastel juga memiliki lebih banyak warna, namun lebih sulit untuk diatur.
- D. *Black and White* : bisa menggunakan media yang biasa digunakan yaitu drawing pen dengan ukuran yang bermacam-macam. Media lainnya adalah pensil dengan memberikan efek warna abu-abu, tinta, dan pulpen.

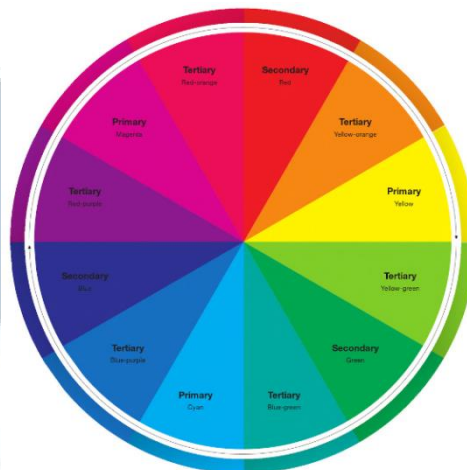
- E. *Print-based media* : media kayu dan lino. Biasa disebut sebagai *woodcutting* dan *linocutting*, dengan membuat bagian yang lebih tinggi menjadi bagian yang akan dicetak dengan warna tertentu. Bagian yang tercungkil merupakan bagian yang tidak berwarna atau putih.
- F. Kolase dan *Mixed Media* : kolase sebenarnya hanya menggunakan gabungan dari beberapa gambar, dengan bantuan lem dan gunting. Hanya saja perlu bereksperimen dengan menggunakan kain, kertas dinding, dan material temuan (majalah, koran, dll). *Mixed media* mulai digunakan pada buku ilustrasi anak-anak, media ini menggunakan kombinasi dari beberapa media yang tersedia.
- G. Komputer (*Digital*) : untuk menggunakan media komputer, dalam menggambar bisa menggunakan pen tablet atau *mouse*, dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop atau Illustrator. Bisa pula dengan *scan* gambar manual (jika ingin memberikan tekstur pada kertas), kemudian *software* tersebut yang kemudian mengambil alih ke tahap *editing*.

2.4.5 Warna

Definisi warna pada buku *Basic Design Color* (2005) oleh Ambrose dan Harris adalah kunci dari desain grafis yang merupakan alat untuk menarik perhatian, mengarahkan, dan memberikan reaksi terhadap informasi yang diberikan. Untuk dapat menarik sebuah ilustrasi, maka diperlukannya pengaturan *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* adalah istilah

yang diberikan memberikan nama dari suatu warna misalnya, merah, kuning, hijau, biru, dll. *Saturation* adalah tingkat kemurnian suatu warna. *Value/brightness* adalah tingkat kecerahan suatu warna (dari warna terang hingga gelap). Dalam hal ini, hue dibagi menjadi 3 kelompok, yaitu: (hlm. 11)

1. Warna primer: terdiri dari tiga warna utama yaitu biru, kuning, dan merah.
2. Warna sekunder: campuran dari 2 warna primer, seperti biru + kuning menjadi hijau, kuning + merah menjadi oranye, dan biru + merah menjadi ungu.
3. Warna tersier: bermula dari campuran antara warna primer dan sekunder, seperti ungu muda, ungu tua, hijau muda, dst.



Gambar 2.9 Color Wheel
(*Basic Design Color*, 2005)

Warna untuk anak-anak berusia 4-10 tahun yang ditentukan oleh Timothy Samara pada buku berjudul *TypeStyle Finder* (2006) yaitu warna

basis untuk anak-anak adalah merah, biru, dan kuning karena warna tersebut terkesan sederhana bagi mereka, dan perlahan menggeser dari warna dasar tersebut. Maka seiring bertambahnya usia, semakin kuat keinginan mereka untuk mencari warna lain yang lebih kompleks.



Gambar 2.10 Warna Dasar untuk Anak-Anak
(TypeStyle Finder, 2006)

2.4.6 Tipografi

(Indira Maharsi, 2013) Manusia memerlukan komunikasi dalam kehidupan sosialnya, yang merupakan bagian penting untuk mengutarakan ide dan gagasannya. Komunikasi juga tidak lepas dari bahasa, yang berarti sistem suara yang terstruktur untuk menyampaikan pikiran. Dan ketika berbicara, bahasa kemudian muncul berbagai aksara dan huruf sebagai simbol untuk memproduksi suara-suara. Komunikasi dalam konteks dunia visual tersampaikan melalui aksara, gambar, ilustrasi, dan tipografi (hlm. 1).

Definisi tipografi pada buku *Tipografi dalam Desain Grafis* (2015) oleh Danton Sihombing, merupakan bentuk komunikasi secara verbal yang mewakili visual sebagai elemen grafis yang pokok dan efektif, atau segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf. Suatu desain tipografi dapat memunculkan ekspresi yang tersirat.

Kemudian, Samara dalam buku *TypeStyle Finder* (2006) berkata bahwa tipografi yang cocok untuk anak-anak usia 4 – 10 tahun biasanya mencirikan keceriaan dan kegembiraan, sedikit kebebasan, pergerakan dan kesederhanaan. Semua itu menunjukkan hal-hal yang berhubungan dengan anak-anak yang penuh dengan energi dalam bermain dan bereksplorasi. Ukuran huruf dan memperluas jarak secara horizontal akan mempermudah anak-anak untuk membaca.

**A A B B C C D D E E F F G G H H I I J J K K L L M M
N N O O P P Q Q R R S S T T U U V V W W X X
Y Y Z Z 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? @ # \$ % & * () { }
: ; “ ”**

THE QUICK BROWN FOX JUMPS OVER THE LAZY DOG.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy
Zz 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! ? & @ \$: ; “ ”

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

A a B b C c D d E e F f G g H h I i J j K k L l M m N n O o
P p Q q R r S s T t U u V v W w X x Y y Z z 0 1 2 3 4
5 6 7 8 9 ! ? @ # \$ % * : ; ”

The quick brown fox jumps over the lazy dog.

Gambar 2.11 Tipe Font Style untuk Anak-Anak
(*TypeStyle Finder*, 2006)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.4.7 Perancangan Karakter

Karakter adalah figur untuk menggambarkan atau menandai individu atau kelompok, dan sangat penting untuk melengkapi suatu cerita berdasarkan latar belakangnya. Berikut adalah tiga bagian perancangan karakter menurut Krawczyk & Novak (2006):

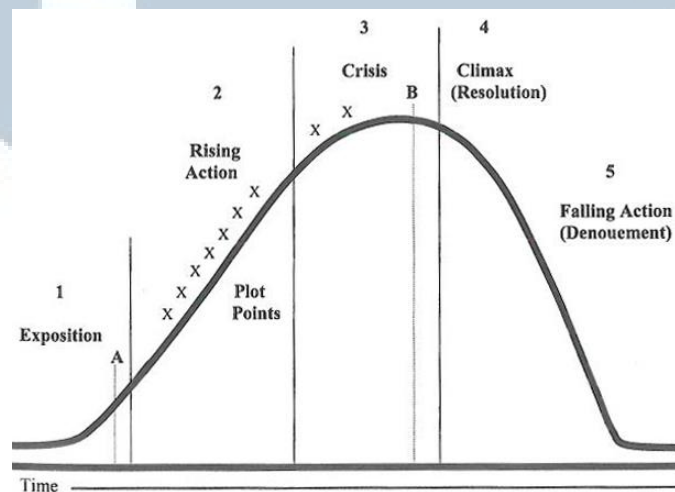
1. Fisiologi : Bentuk fisik karakter akan menentukan bagaimana karakter tersebut berperilaku. Hal yang perlu diperhatikan dalam penampilan fisik antara lain, jenis kelamin, tinggi dan berat badan, penampilan fisik, gestur, warna rambut & mata, serta kondisi kesehatan.
2. Sosiologi : Karakter dijelaskan melalui tempat ia dilahirkan, asal muasal daerahnya, kondisi perekonomian, status keluarga atau orang tua, agama, ras, pekerjaan, status pernikahan, dan bagaimana karakter tersebut dibesarkan dan akan menentukan masa depannya.
3. Psikologi : Karakter yang dibuat berdasarkan kebiasaan, sifat, latar belakang sosial, dan kemampuan atau kelebihan.

2.4.8 Struktur Cerita

Dalam membuat sebuah cerita, terdapat 5 tahap dalam kronologi cerita menurut Hart (2011) dalam bukunya yang berjudul *Storycraft*, yaitu (hlm. 25):

1. Eksposisi : sebuah pengantar dimana tokoh atau karakter, waktu dan tempat dikenalkan terlebih dahulu.

2. *Rising Action* : mulai menampilkan permasalahan yang dialami pada tokoh atau karakter dalam cerita.
3. *Crisis* : konflik yang memuncak.
4. Klimaks : konflik sudah mulai teratasi atau perlahan sudah mulai mereda, memecah/menentukan jalan keluar dari fase *crisis*.
5. *Falling Action* : konflik tersebut sudah memiliki jalan keluarnya atau diselesaikan, akhir cerita yang dapat menimbulkan berbagai pertanyaan akan apa yang terjadi selanjutnya.



Gambar 2.12 Struktur Cerita oleh Jack Hart

(*Storycraft*, 2011)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A