



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Empati**

Menurut Michael Slote (2007), empati diartikan sebagai keterlibatan dalam merasakan penderitaan orang lain secara tidak sadar. Seolah rasa penderitaan mereka menular. Tetapi juga merasakan kasihan kepada orang yang sedang dilanda penderitaan tersebut dan dengan maksud yang baik untuk mendoakan mereka.

Johnson (1983) mengemukakan bahwa empati ada untuk memahami kondisi atau keadaan pikiran orang lain. Lalu Batson dan Coke (Brigham, 1991) mengartikan empati sebagai situasi atau keadaan emosional yang dimiliki seseorang dan menyesuaikan apa yang dirasakan orang lain, serta dengan empati, dorongan untuk menolong memberikan kesejahteraan bagi target empatinya. Kemudian Koestner dan Franz (1990), mengartikan empati sebagai sebuah kemampuan menempatkan diri ke dalam perasaan atau pikiran orang lain tanpa perlu terlibat langsung dengan perasaan orang tersebut.

Salah satu wujud dari kurangnya empati adalah ketika seseorang cenderung menyamaratakan orang lain dengan dirinya, bukan memandang orang lain sebagai individu yang unik. Pada tahap tingkatan yang lebih rendah, empati masih sekedar mensyaratkan kemampuan untuk membaca emosi orang lain, tetapi ketika memasuki tahap tingkatan yang lebih tinggi, empati mengharuskan seseorang untuk menerapkan kemampuannya dalam mengindra sekaligus menanggapi kebutuhan atau perasaan orang lain yang tidak dapat diungkapkan dalam melalui kata-kata

atau ucapan, karena tingkat empati yang paling tinggi mengharuskan orang untuk menghayati masalah-masalah atau kebutuhan yang tersirat dibalik perasaan seseorang (Sari dan Eliza, 2003).

Goleman (dalam Sari dan Eliza, 2003) mengatakan bahwa kunci untuk melakukan empati adalah dengan melalui kesadaran diri, serta mengenali tanda-tanda perasaan yang tersembunyi di dalam diri sendiri yang artinya, seseorang dapat melakukan empati jika orang tersebut dapat memahami mengenal dirinya sendiri seperti apa (Boyatzis, 2000), dan Brammer dan McDonald (dalam Munawaro, 1999) mengatakan bahwa dengan mengenali diri sendiri secara utuh dapat membantu menempatkan diri pada *internal frame of reference* orang lain tanpa kehilangan objek utamanya, karena empati lebih muncul ketika orang melakukan aktivitas “*thinking with*” dari pada “*thinking for about*” (Sari dan Eliza, 2003).

Davis (dalam Andromeda, 2014) menyebutkan bahwa ada empat aspek empati yang bisa di jelaskan,

1. *Perspective taking* (Pengambilan sudut perspektif), dorongan individu untuk mengambil sudut pandang orang lain secara spontan. Hal yang paling penting dalam *perspective taking* adalah berperilaku non-egosentrik, dimana perilaku tidak berorientasi pada kepentingan diri sendiri, melainkan berorientasi pada kepentingan orang lain.
2. *Fantasy* (fantasi atau imajinasi), sebuah dorongan untuk mengubah diri ke dalam situasi, perasaan dan tindakan pada karakter-karakter khayalan yang terdapat pada buku, acara televisi, maupun dalam permainan.

3. *Empathic concern* (Perhatian terhadap empatik), orientasi seseorang terhadap orang lain berupa rasa peduli terhadap orang lain yang menderita atau mengalami kesulitan.
4. *Personal distress* (Kesedihan pribadi), orientasi seseorang terhadap dirinya sendiri berupa perasaan cemas, khawatir, dan gelisah di dalam situasi yang interpersonal.

Menurut Baron dan Donn Byrne (dalam Megawati, 2015), empati terbagi menjadi dua komponen, afektif dan kognitif. Komponen afektif yaitu dimana orang yang berempati dengan merasakan emosi yang orang lain rasakan. Komponen kognitif yaitu dimana orang yang berempati memahami apa yang dirasakan orang lain.

1. **Komponen afektif**

Komponen afektif sangat penting untuk empati karena tidak hanya sekedar merasakan penderitaan saja, tetapi juga mengekspresikan kepedulian dan mencoba melakukan sesuatu untuk meringankan penderitaan mereka. Empati dari segi afektif mengarah kepada kemampuan untuk menyesuaikan pengalaman emosional pada orang lain dan merupakan suatu kondisi dimana pengalaman emosi seseorang sama dengan pengalaman emosi yang dirasakan orang lain.

2. **Komponen Kognitif**

Komponen kognitif merupakan komponen yang timbul dari pemahaman terhadap orang lain. Taufik (dalam Megawati, 2015) mengartikan komponen kognitif sebagai kemampuan dalam memperoleh kembali pengalaman masa lalu dari ingatan memori dan memproses informasi tersebut. Empati kognitif meliputi aspek pemahaman atas kondisi dan situasi orang lain. Komponen kognitif merupakan perwujudan dari *multiple dimension*, seperti kemampuan seseorang dalam menjelaskan suatu perilaku dan kemampuan untuk membedakan atau menyesuaikan kondisi emosional diri dengan orang lain (Megawati, 2015).

Menurut Carkhuff dan Truax (1967), empati seseorang dapat diukur dengan skala empati berdasarkan *level* atau tingkatan mulai dari yang paling rendah yaitu tingkat satu sampai yang paling tinggi yaitu tingkat lima.

1. *Level 1 / Tingkat 1* (Respon empati pada tingkat paling rendah)
  - a. Hanya berkomunikasi sedikit, tidak memiliki kesadaran ataupun memahami perasaan orang lain
  - b. Tanggapan yang tidak relevant dan kasar
  - c. Mengubah topik pembicaraan, memberi saran
2. *Level 2 / Tingkat 2* (Respon empati pada tingkat rendah menengah)
  - a. Menanggapi bagian permukaan dari pesan yang disampaikan oleh si orang itu, tetapi menghilangkan arti perasaan atau segi faktual dari pesan tersebut.

- b. Perasaan yang tidak memenuhi syarat kualifikasi, misalnya ketika menyampaikan perasaan tetapi menggunakan kata-kata seperti agak, sedikit, tidak terlalu atau kurang lebih.
  - c. Penafsiran perasaan yang tidak akurat, misalnya marah karena sakit hati, tegang karena takut.
  - d. Respon tingkat kedua hanya sebagian yang akurat, tetapi mulai menunjukkan upaya untuk mencoba memahami
3. *Level 3 / Tingakt 3* (Tingkat respon empati yang dapat dipertukarkan atau saling timbal balik)
- a. Pada tingkat ketiga, respon secara verbal dan non verbal menunjukkan pemahaman dan pada dasarnya dapat dipertukarkan dengan ekspresi dari si orang tersebut dengan sangat jelas, dapat mencerminkan cerita orang tersebut dengan akurat, dan keberadaan dari perasaan itu pun sampai ke permukaan.
4. *Level 4 / Tingakt 4* (Respon empati pada tingkat tinggi menengah)
- a. Sedikit lebih adiktif dan dapat mengidentifikasi perasaan yang mendasari dan aspek sebuah masalah dari orang tersebut secara akurat.
  - b. Respon dari sukarelawan dapat menunjukkan sisi terselebung dari pesan yang disampaikan dan memungkinkan untuk berhubungan

lebih dalam dengan bagian dari perasaan yang belum dijelajahi arti dan tujuannya.

- c. Respon tingkat ke empat ditujukan untuk meningkatkan kesadaran diri

5. *Level 5 / Tingkat 5 (Respon empati tingkat tinggi)*

- a. Merefleksikan nuansa setiap emosi, penggunaan suara dan intensitas dari ekspresi yang sudah disesuaikan dari berbagai momen pengalaman hidup yang dilewati orang itu, dan memaknai arti dari perasaan tersebut sampai ke dasar permukaan
- b. Relawan dapat menghubungkan situasi perasaan dan pengalaman yang sekarang dengan yang pernah disampaikan sebelumnya.
- c. Responden juga dapat mengidentifikasi tujuan tersirat yang terkandung dalam pesan yang disampaikan dari orang itu, yang dimana menunjukkan ke sebuah arah yang dapat menjanjikan untuk tumbuh secara pribadi dan membuka jalan untuk melakukan sebuah aksi.
- d. Menanggapi secara empatik pada tingkat yang sudah tinggi dapat memudahkan untuk mengeksplorasi perasaan dan masalah yang dimiliki oleh orang tersebut secara lebih dalam.

## 2.2. Target Usia

Menurut Jean Piaget (Gunarsa, 2008) tahap puncak perkembangan kognitif pada masa remaja yaitu mulai memasuki umur 11 tahun sampai dewasa. Lalu menurut Laura E Berk dalam bukunya yang berjudul “*Child Development*”, kapasitas otak bekerja yang dimiliki remaja mulai dapat berpikir abstrak, mampu untuk menalar dalam menguasai, menggunakan, menganalisa serta memahami sebuah kalimat yang rumit dan memiliki fungsi dari setiap kata-kata (Berk, 2003).

Menurut Herlina (2013), remaja memiliki beberapa tahapan membaca yang dilaluinya seiring berjalannya umur diantaranya yaitu,

1. Remaja awal umur 12 – 15 tahun, lebih tertarik pada cerita binatang, petualangan, misteri, kisah supernatural, olahraga
2. Remaja pertengahan umur 15 – 18 tahun, minat membaca berubah terhadap topik yang dibacanya seperti kisah perang, roman, dan cerita kehidupan remaja
3. Remaja akhir umur 18 – 21 tahun, lebih tertarik pada cerita yang berkaitan dengan nilai-nilai pribadi, makna sosial, dan pengalaman manusia.

## 2.3. Desain

Alan Hashimoto (2009) mengungkapkan bahwa element pada desain terdiri dari garis, bentuk atau bidang, *negative space*, volume, value, warna dan tekstur dan diterapkan secara bersamaan atau terpisah.

1. *Line*

Garis menjadi salah satu element dasar dalam sebuah desain, terutama dalam mengekspresikan emosi dan mengkomunikasikan sebuah ide dalam bentuk sketsa. Garis dapat menciptakan value dengan menggunakan garis yang banyak, serta menciptakan sebuah pola dan tekstur dengan menggunakan garis secara berulang.

Karakteristik dari sebuah garis adalah arah garis. Garis vertikal memberikan rasa stabilitas karena digambarkan sebagai garis yang berdiri tegak dan seimbang, sedangkan garis horizontal tidak seperti vertikal, walaupun memberikan rasa stabilitas, tapi garis tersebut lebih memberikan rasa tenang yang dimana garis vertikal tidak punya.

## 2. *Shape*

Bentuk atau bidang adalah sebuah element yang mengkomunikasikan identitas dari sebuah benda secara langsung. Bentuk atau bidang memiliki panjang dan lebar, dan juga berwujud dua dimensi.

## 3. *Negative Space*

Negative space adalah sebuah area kosong yang mengelilingi bentuk sebuah benda atau objek. Hubungan antara bentuk atau bidang dan space disebut sebagai figure/ground, yang dimana figure atau wujud adalah objek positif dan background adalah negative spacenya.

## 4. *Volume* atau *Form*

Volume menerapkan visual tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan kedalaman.

## 5. *Value*

*Value* digambarkan sebagai terang dan gelap, yang bergantung pada cahaya. Kontras *value* yang ekstrim memberikan efek jernih dan kedalaman, serta secara bersamaan juga memberikan efek dangkal dan halus.

## 6. *Color*

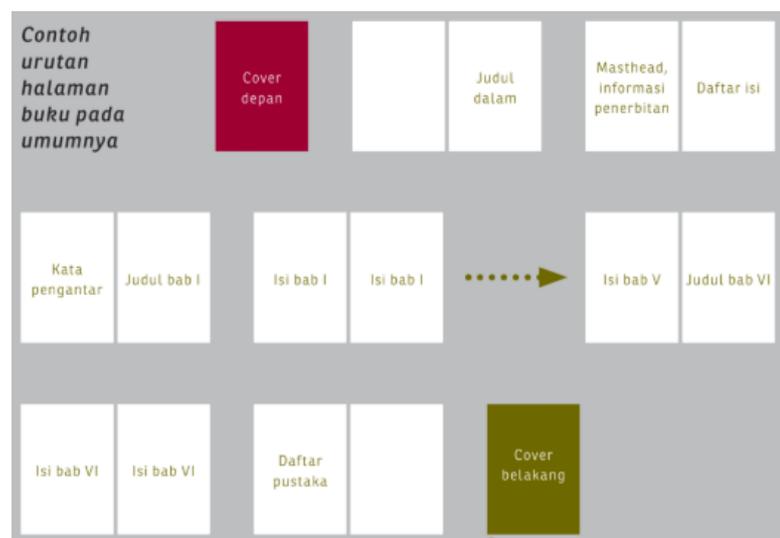
Warna memiliki dua sistem yaitu additive dan subtractive. Dua tipe warna tersebut memiliki satu sumber yang sama yaitu sumber cahaya putih, hanya saja penerapannya berbeda. Jika warna di sorot secara langsung oleh cahaya putih yang berasal dari lampu sorot, cahaya dari layar komputer atau televisi, termasuk dalam pencampuran warna additive. Sedangkan warna yang dipantulkan atau diserap berasal dari permukaan objek disebut dengan pencampuran warna subtractive.

## 7. *Texture*

Tekstur adalah wujud permukaan yang dimiliki oleh objek. Tekstur memiliki dua jenis yaitu *tactile* dan *implied*. *Implied texture* adalah tekstur yang hanya bisa dilihat tetapi tidak bisa diraba lebih mengarah kepada gambaran sebuah ilusi tekstur, sedangkan *tactile texture* adalah tekstur yang bisa diraba dan di rasakan.

## 2.4. Buku

Buku menampung banyak informasi dan berfungsi untuk menyampaikan informasi tersebut dalam bentuk cerita, pengetahuan, laporan dan lain-lainnya. Buku memiliki tiga bagian yaitu bagian depan, bagian isi dan bagian belakang (Rustan, 2009).



Gambar 2.1. Urutan Halaman Buku  
(Rustan, 2009)

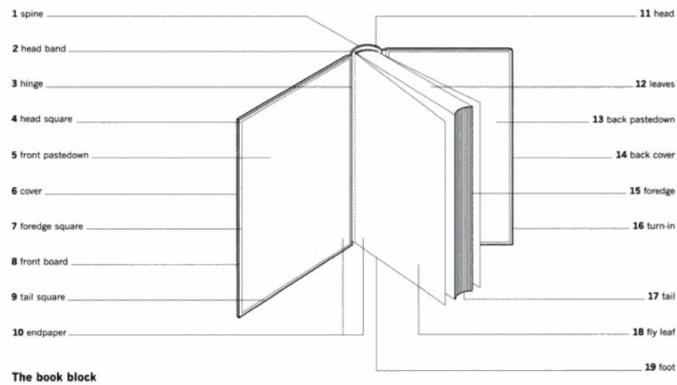
### 1. Bagian Depan,

- Terdiri dari *cover* atau sampul buku yang berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks.
- Judul yang ada pada bagian dalam.
- Tulisan yang memuat informasi penerbit dan perijinan
- Dedication*, pesan atau ucapan terima kasih yang ditujukan oleh pengarah untuk orang lain.

- e. Kata pengantar pengarang
  - f. Kata sambutan pihak lain
  - g. Daftar isi
2. Bagian Isi, mengandung isi buku yang terdiri dari bab dan sub-bab. Setiap bab membicarakan topik yang berbeda.
3. Bagian Belakang,
- a. Daftar pustaka
  - b. Daftar istilah
  - c. Daftar gambar
  - d. *Cover* atau sampul bagian belakang. Biasanya berisi gambaran singkat mengenai isi buku seperti sinopsi, testimoni, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau lain-lainnya.

Buku menurut Haslam (2006) adalah sebuah bentuk wadah dokumentasi dalam menyimpan banyak ilmu pengetahuan, ide, serta kepercayaan dari seluruh dunia. Buku memiliki tiga komponen yaitu *book block*, *page*, dan *grid*.

### 2.4.1. *Book Block*



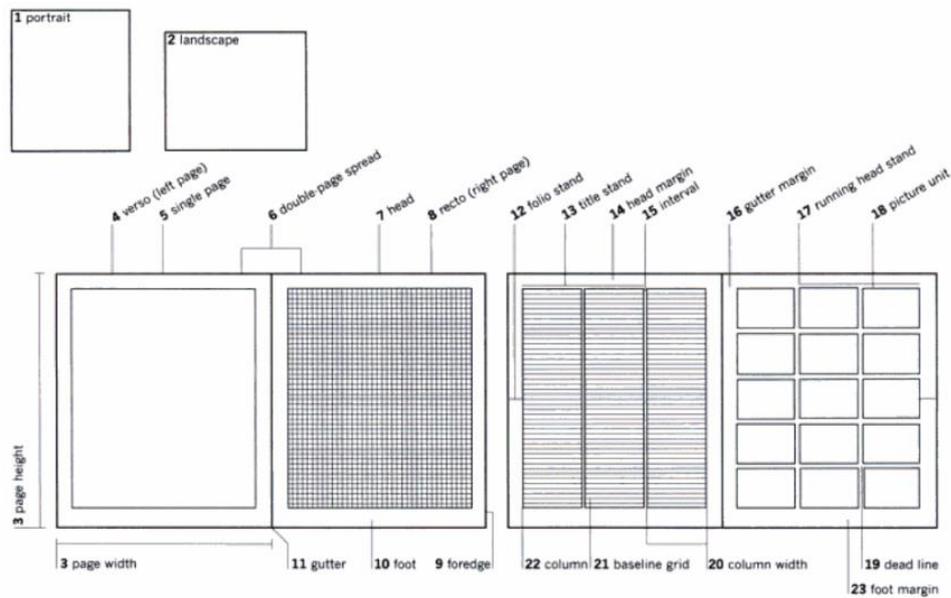
Gambar 2.2. Urutan Halaman Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine*, bagian sampul buku yang menutupi batas ujung kertas.
2. *Head Band*, bagian pita atau tali yang berfungsi sebagai pengikat *spine*.
3. *Hinge*, lipatan *endpaper* yang di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*, terdapat flens yang terbuat dari sampul dan bagian belakang papan buku, sedikit lebih besar dari ukuran halaman kertas dan berfungsi sebagai pelindung.
5. *Front Pastedown*, halaman kertas tebal yang menempel di punggung dalam bagian depan papan sampul.
6. *Cover*, terbuat dari kertas atau papan tebal yang berfungsi sebagai pelindung buku.
7. *Foreedge Square*, pelindung kecil yang terletak di bagian tepi buku, terbuat dari sampul dan papan buku yang lebih besar dari halaman kertas.

8. *Front Board*, papan sampul bagian depan buku.
9. *Tail Square*, pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku, terbuat dari sampul dan papan buku yang lebih besar dari halaman kertas.
10. *Endpaper*, bagian halaman kertas tebal yang berfungsi untuk melapisi papan sampul bagian dalam dan penahan punggung buku.
11. *Head*, bagian atas buku.
12. *Leaves*, sebuah lembaran yang memiliki dua sisi halaman.
13. *Back Pastedown*, halaman kertas tebal yang menempel di punggung dalam bagian belakang papan sampul.
14. *Back Cover*, sampul yang melapisi bagian belakang buku.
15. *Foreedge*, bagian ujung luar buku.
16. *Turn-in*, bagian luar kertas yang dilipat ke dalam sampul.
17. *Tail*, bagian bawah buku.
18. *Fly leaf*, halaman pembalik dari *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah halaman buku.

## 2.4.2. Page dan Grid



Gambar 2.3. *Page and Grid*

(Haslam, 2006)

1. *Portrait*, format halaman lebih panjang dari lebar.
2. *Landscape*, format halaman lebih lebar dari panjang.
3. *Page height and width*, ukuran halaman.
4. *Verso*, bagian kiri halaman pada buku dan biasanya ditempatkan dengan angka halaman genap.
5. *Single page*, sebuah lembaran yang mengikat pada halaman.
6. *Double-page spread*, dua halaman yang dirancang sebagai satu halaman
7. *Head*, bagian atas buku

8. *Recto*, bagian kanan halaman pada buku dan biasanya ditempatkan dengan angka halaman ganjil.
9. *Foredge*, bagian tepi ujung luar pada buku.
10. *Foot*, bagian bawah buku.
11. *Gutter*, garis jilid yang membatasi antar margin pada buku.
12. *Folio Stand*, peletakan posisi nomor folio.
13. *Title Stand*, peletakan posisi judul.
14. *Head Margin*, margin yang terletak di bagian atas halaman.
15. *Interval/ column gutter*, jarak yang membagi antar kolom.
16. *Gutter margin/ binding margin*, bagian area antara garis jilid dan isi halaman.
17. *Running head stand*, peletakan posisi judul, nama halaman atau bab yang berulang.
18. *Picture unit*, salah satu bagian dari kolom grid.
19. *Dead line*, garis berupa jarak antar *picture unit*.
20. *Column width/ measure*, lebar kolom yang berfungsi sebagai pengukur panjang garis.
21. *Baseline*, garis sebagai tempat teks tulisan.

22. *Column*, grid area berbentuk persegi panjang dan digunakan untuk menyusun ketikan.

23. *Foot margin*, margin yang terletak di bagian kaki halaman.

### 2.4.3. *Layout*

Layout adalah tata letak elemen desain pada suatu bidang untuk mendukung konsep atau pesan. Prinsip-prinsip *layout* terdiri dari,

#### 1. *Sequence* / urutan

Teknik mengatur arah urutan perhatian mata pembaca pada elemen yang diprioritaskan.

#### 2. *Emphasis*

Memberikan sebuah penekanan pada elemen tertentu dalam *layout*. Beberapa cara diantaranya yaitu,

- a. Fokus kepada ukuran yang lebih besar dari elemen lain
- b. Warna kontras
- c. Peletakan posisi yang strategis untuk menarik perhatian
- d. Menggunakan bentuk atau gaya yang berbeda

#### 3. *Balance*

Teknik mengatur keseimbangan pada elemen-elemen desain. Memiliki dua macam keseimbangan yaitu keseimbangan simetris, jenis keseimbangan yang

dapat dibuktikan secara matematis dan asimetris, keseimbangan yang lebih bersifat optis.

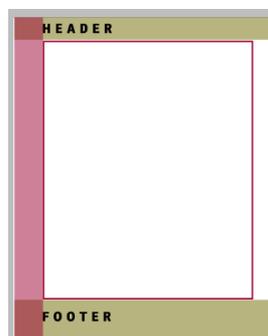
#### 4. *Unity*

Menciptakan kesatuan pada elemen-elemen desain secara keseluruhan.

##### **2.4.3.1. Margin dan Grid**

Menurut Rustan (2009), *invisible element* berperan dalam merancang *layout*. Karena *invisible element* memiliki fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen *layout* lainnya. *Invisible elements* dibagi menjadi dua jenis yaitu *margin* dan *grid*.

1. *Margin*, digunakan sebagai penentu jarak antar pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen layout. Tujuannya yaitu agar elemen-elemen *layout* tidak terlalu jauh ke pinggir halaman karena dapat mengurangi estetika desain dan terpotong ketika melakukan pencetakan, tapi ada yang disengaja karena menyesuaikan dengan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya.

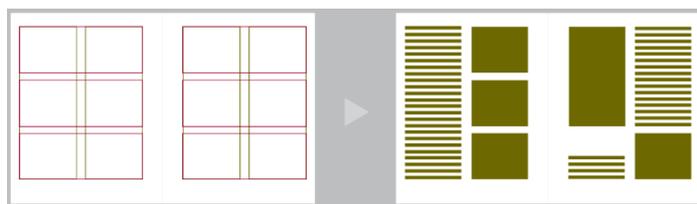


Gambar 2.4. Contoh *Margin*

(Rustan, 2009)

*Margin* memberi keuntungan dalam layout, karena masih memberi beberapa ruang untuk *header* dan *footer* untuk peletakan elemen lain.

2. *Grid*, adalah alat garis bantu yang digunakan untuk layout. Garis bantu tersebut dibuat dengan membagi halaman menjadi beberapa kolom dengan garis vertikal dan horizontal. Beberapa faktor dipertimbangkan ketika membuat garis bantu tersebut seperti berapa ukuran dan bentuk bidangnya, konsep dan gaya desainnya seperti apa, berapa ukuran huruf yang akan digunakan, tulisan berupa isi atau info yang ingin dicantumkan, dan lain-lain.



Gambar 2.5. Contoh Bentuk *Grid*  
(Rustan, 2009)

#### 2.4.4. *Typography*

Tipografi adalah sebuah bentuk komunikasi verbal yang merepresentasikan visual, memiliki nilai fungsional dan estetika serta potensi untuk menghadirkan ekspresi yang tersirat. Pada era *Bauhaus* ditegaskan bahwa isi dan tujuan sebuah teks harus mendikte desain, yang artinya sebuah perancangan grafis harus mampu mengekspresikan isi teks tersebut. Dikutip dari Jan Tschichold (Sihombing, 2015), menekankan bahwa masing-masing jenis huruf memiliki karakteristik tersendiri, dan karakter tersebut harus selaras dengan karakter dari isi naskah tersebut. Dikutip juga dari Stanley Morison perancang huruf Times New Roman (Sihombing, 2015),

tipografi dilihat sebagai sebuah cara efisien dalam mengendalikan huruf guna mencapai fungsi dasar, yaitu membantu memaksimalkan pemahaman dalam membaca teks.

#### **2.4.4.1. Legibility dan Readability**

Dalam mendesain tipografi, *legibility* diartikan sebagai kualitas huruf dalam tingkat kemudahannya untuk dikenali dan dibaca. Tingkat keterbacaan tergantung dari desain huruf per individunya, seperti tebal tipisnya *stroke*, besar *x-height*, proporsi *ascender* dan *descender* hingga bidang negatif atau *counterform* dalam fisik huruf. Sementara *readability* lebih berfokus kepada kualitas rangkaian huruf dalam desain tipografi atau tata letak yang mudah dan nyaman untuk dibaca (hlm. 165)

Terdapat dua klasifikasi dalam pemilihan jenis *font* yaitu *serif* dan *san serif*. Dari segi fungsinya huruf *serif* bertindak sebagai pengait yang secara maya dapat menjembatani ruang antara huruf yang satu dengan yang lain, oleh karena itu huruf *serif* lebih sering digunakan oleh media publikasi dan buku karena dapat membantu kerja mata menjadi lebih ringan ketika membaca naskah dengan jumlah kata yang banyak (hlm. 166)



I am sans.  
I am serif.

Gambar 2.6. Perbedaan Huruf San Serif dan Serif

(<https://assets.kompasiana.com/items/album/2019/02/07/perbedaan-font-serif-dengan-sans-serif-5c5be07c43322f10d90064ab.jpg>)

#### 2.4.4.2. *Tracking dan Leading*

*Tracking* dan *leading* memiliki peran yang sangat penting terhadap *readability* karena susunan huruf yang terlalu rapat akan mengaburkan bentuk huruf, sedangkan susunan huruf yang terlalu renggang akan sangat mempengaruhi kecepatan dan kenyamanan ketika membaca. *Tracking* positif diperlukan untuk huruf-huruf yang dicetak dalam ukuran lebih kecil dari 9pt. Hal ini diperlukan guna mengurangi kepekatan ruang serta memudahkan pengenalan terhadap anatomi huruf yang tercetak kecil (hlm. 168)

*Tracking Normal*

Tracking

*Tracking Positif*

Tracking

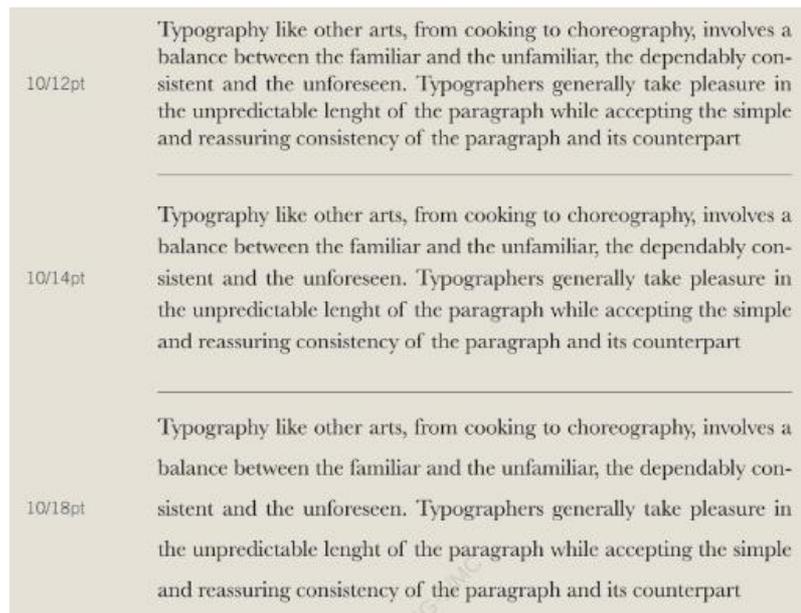
*Tracking Negatif*

Tracking

Gambar 2.7. *Tracking*  
(Sihombing, 2015)

Tidak hanya penyesuaian *tracking*, perihal *leading* juga perlu diperhatikan, karena penyesuaian *leading* dapat membantu kecepatan dan kenyamanan dalam membaca. Namun, bila *leading* terlalu kecil atau besar akan

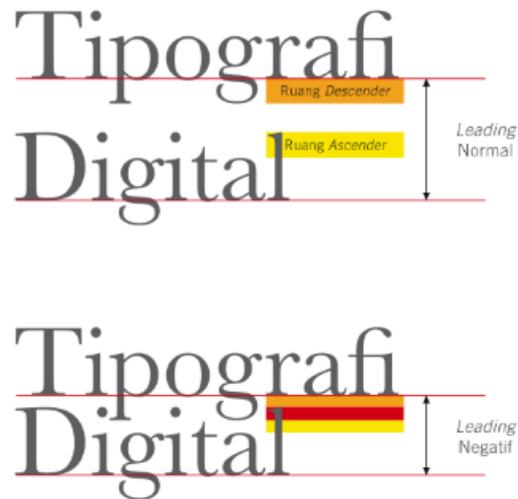
memakan waktu yang lebih lama juga untuk mata memproses menemukan atau menyambung baris-baris teks selanjutnya.



Gambar 2.8. Contoh Bentuk Teks dalam *Leading*  
(Sihombing, 2015)

Menurut beliau, perlakuan naskah panjang selayaknya juga menggunakan keluarga huruf *light* atau *regular*, tergantung tingkat ketebalan *stroke* dari setiap desain huruf. Apabila huruf *bold* diterapkan dalam sebuah naskah maka ketebalannya akan memberi pengaruh terhadap *readability*, juga memberi kesan masif dan pekat terhadap ruang. (hlm.170)

Kotak merah menunjukkan besar ruang tumpang tindih antara *descender* dan *ascender*. Penggunaan *leading* negatif sangat tidak disarankan karena akan mengganggu *readability*.



Gambar 2.9. *Leading*  
(Sihombing, 2015)

#### 2.4.4.3. *Display Type* dan *Body Type*

Huruf yang digunakan untuk judul disebut dengan *display type* dan ukuran minimumnya adalah 14pt. Sementara ukuran maksimum *body type* pada umumnya adalah 12pt. Naskah-naskah panjang yang terdapat pada desain buku, surat kabar, dan majalah pada umumnya menggunakan huruf dengan ukuran 9pt dan 10pt, tergantung pada besarnya *x-height*. Karena jika naskah panjang menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil akan membuat mata pembaca lelah dan menjadi sukar untuk membaca, dan apabila dicetak terlalu besar maka akan mengganggu estetika perancangan (hlm. 170)



Gambar 2.10. Ukuran Display Type dan Body Type  
(Sihombing, 2015)

## 2.5. *Interactivity*

Menurut Meadow (2003) Interaktivitas, seperti plot, yang didasarkan pada daya tarik yang kuat, akan membuat orang atau pengguna lebih tertarik untuk mendalami interaksi tersebut lebih lanjut. Interaksi tersebut dapat dibagi menjadi empat bagian dimana, jika interaksi dirancang dengan sebaik mungkin, maka dapat meningkatkan daya tarik lebih lanjut, dan diantaranya yaitu *observation*, *exploration*, *modification*, *reciprocal change*.

### 1. *Observation*

Pengguna melalui proses awalnya yaitu mengadaptasi dan mengidentifikasi sekitar lalu melakukan observasi setelahnya untuk mengukur kemampuan sebelum melakukan aksi.

## 2. *Exploration*

Setelah melakukan observasi, pengguna mengeksplorasi kegunaan yang di observasinya untuk mencari tahu mana yang bisa dan tidak bisa dilakukan, dan mengetahui bahwa pengguna bisa membuat perubahan. Tetapi proses tersebut dilakukan secara tidak sengaja.

## 3. *Modification*

Sistem interaktivitas akan berubah jika pengguna selesai melakukan penilaian dan melakukan sebuah tindakan berdasarkan konteks tersebut, yang mengakibatkan perubahan dari secara tidak sadar ke perubahan yang disengaja atau secara sadar.

## 4. *Reciprocal Change*

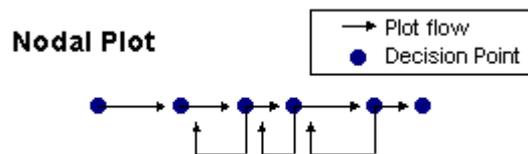
Sistem berubah dan mengikuti tindakan dari si pengguna ketika pengguna dan interaktivitas tersebut terlibat.

### **2.5.1. *Interactive Narrative***

Menurut Meadow (2003) *Interactive Narrative* atau narasi interaktif adalah sebuah bentuk narasi yang memungkinkan orang lain selain penulis untuk mempengaruhi, memilih atau mengubah plot. Dalam menulis sebuah narasi, penulis

memberikan kesempatan kepada pembaca untuk berinteraksi dengan cerita. Terdapat tiga jenis struktur plot narasi interaktif diantaranya yaitu,

### 1. *Nodal Plot*

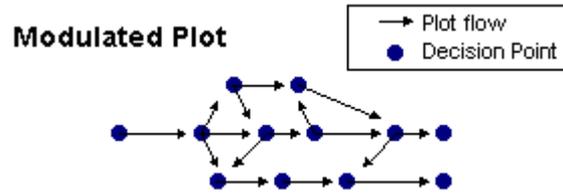


Gambar 2.11. *Nodal Plot Structure*

(<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/nodal.jpg>)

Jenis serangkaian peristiwa non-interaktif yang diselipkan oleh beberapa poin interaktivitas. Struktur plot ini adalah yang paling bisa mendukung dan memberikan potensi kepada dramatisasi yang paling klasik. Keunggulan dari jenis plot ini adalah latar belakang cerita yang kuat, perkembangan karakter yang jelas, dan lingkungan atau *environment* yang mendalam, tetapi beresiko membatasi bentuk interaksi secara leluasa. Dan cara untuk menyelesaikan masalah tersebut adalah dengan memastikan bahwa komponen interaktif yang terdapat pada plot ada dan bertujuan untuk mengeksplorasi elemen-elemen yang terdapat pada plot utama. Jika memungkinkan, dapat sekaligus menghasilkan latar belakang cerita tambahan.

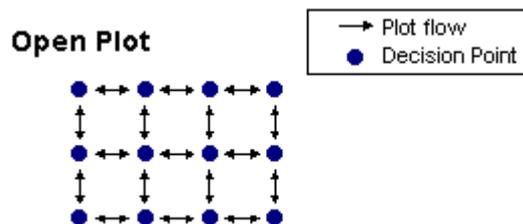
### 2. *Modulated Plot*



Gambar 2.12. *Modulated Plot Structure*  
 (<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/modulated.jpg>)

Jenis struktur plot yang memiliki banyak garis-garis plot. Pilihan yang dipilih oleh pembaca dapat menuntun mereka ke sebuah situasi atau peristiwa naratif yang berbeda-beda, tetapi masih menjaga unsur dramatisasi yang ada. *Modulated plot*, idealnya memberikan pembaca sebuah opsi atau pilihan yang membuat mereka memilih untuk tetap fokus dengan berjalan lurus dan menghindari interaksi atau memilih jalur santai, dimana pembaca dapat merasakan berbagai macam pengalaman dari plot dan interaksi yang berbeda-beda.

### 3. *Open Plot*



Gambar 2.13. *Open Plot Structure*  
 (<http://zach.tomaszewski.name/uh/ics699/open.jpg>)

Jenis struktur plot ini tidak memiliki unsur cerita secara mendalam dan lebih berfokus kepada eksplorasi, modifikasi, dan investasi. Bentuk struktur *open plot* tidak memiliki titik awal yang spesifik.

## **2.6. Storytelling**

Dalam merancang sebuah cerita pada *gamebook*, latar serta alur harus dirancang terlebih dahulu. Teori yang akan digunakan yaitu *Three Act Structure* (Seger, 2010) dan *4 Dimensional Setting* (Mckee, 1997).

### **2.6.1. Setting**

Ketika akan merancang cerita hal pertama yang harus dirancang adalah *setting*. Menurut teori McKee (1997), untuk membuat sebuah *setting* dibutuhkan empat unsur utama yaitu *location*, *period*, *level of conflict*, dan *duration*.

#### **1. Location**

Tahap untuk menentukan lokasi cerita. Apakah lokasinya di pantai, gunung, lembah, ladang atau di negara mana. Yang terpenting adalah tempat dimana tokoh utama akan tinggal.

#### **2. Period**

Tahap kedua adalah menentukan periode atau era dari lokasi yang sudah di pilih. Apakah lokasi tersebut berada di periode jaman purba, era renaissance, dan lain-lain. Di tahun berapa cerita itu terjadi, atau bisa ditentukan melalui perkembangan zaman yang sedang terjadi seperti apakah lokasi atau tempat tersebut sudah mengenal yang namanya listrik, telephone, atau kendaraan.

#### **3. Level of Conflict**

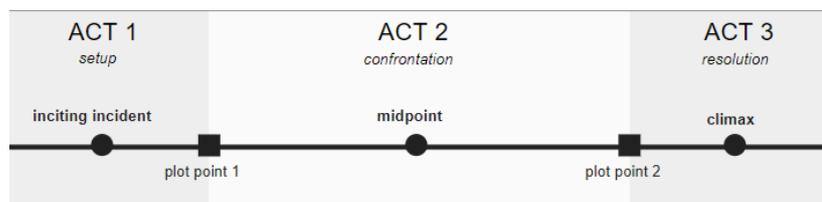
Setelah menentukan lokasi dan periode waktu terjadinya cerita, *level of Conflict* dimasukkan ke dalam unsur cerita untuk memberi unsur konflik. Contohnya seperti; wabah virus Covid-19 menyerang Indonesia pada bulan April 2020, warga panik dan berbondong-bondong membeli masker.

#### 4. *Duration*

Tahap terakhir adalah menentukan waktu lamanya *level of conflict* berlangsung dan kapan akan selesai. *Duration* bekerja seperti *deadline*, dan membuat karakter memilih sebuah keputusan apakah kabur, menerima takdirnya, atau menantang takdir dari *level conflict* tersebut.

### 2.6.2. *Three Act Structure*

Perancangan *Gamebook* “Climathya” menggunakan struktur *Three Act Structure* berdasarkan teori yang dijelaskan oleh David Trottier (2014) dalam bukunya yang berjudul *The Screenwriter’s Bible*, struktur cerita menurut beliau dibagi menjadi tiga bagian yaitu *act one*, *act two*, dan *act three*.



Gambar 2.14. *Three-Act Story Structure*

(<https://wildmindcreative.com/bookmarketing/6-ways-to-outline-your-novel>)

#### 1. *Act one / Set Up*

Tahap pertama diawali dengan eksposisi, yaitu pengenalan satu atau lebih sebuah adegan yang membentuk sebuah cerita. *Ordinary world* atau tempat tinggal tokoh utama terbentuk pada tahap ini.

Setelah itu memasuki tahap *inciting incident*, sebuah insiden atau peristiwa yang memaksa tokoh utama harus keluar dari tempat tinggalnya yang adalah zona nyamannya atau disebut sebagai *normal world*, lalu siapa yang akan menangani permasalahan dari sebuah insiden dimana nantinya akan dibawa ke situasi selanjutnya, yang disebut sebagai *plot poin* pertama. Ketika sudah menempuh sampai ke *plot poin* pertama, pertanda bahwa *act one* sudah berakhir, kehidupan tokoh utama sudah tidak akan sama, dan akan memunculkan sebuah pertanyaan dramatis yang akan terjawab pada bagian klimaks cerita. Tahap ini diakhiri dengan *turning point* atau titik balik dan di tujukan ke *act two*.

## 2. *Act two / Confrontation*

Pada tahap kedua atau disebut sebagai *rising action* adalah tahap dimana perjalanan tokoh utama yang sesungguhnya mulai terungkap. Karena pada tahap ini tokoh utama digambarkan berupaya untuk menyelesaikan masalah yang diprakarsai oleh *turning point* atau titik balik tetapi justru sebaliknya, tokoh utama dihadapkan dalam situasi yang semakin buruk.

Dan tokoh utama belum dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya karena kurangnya kemampuan yang dimiliki untuk menghadapi kekuatan dari tokoh lain yang menghadang tokoh utama. Dalam tahap ini tokoh

utama tidak hanya mempelajari dan meningkatkan kemampuan baru tetapi juga rasa kesadaran akan siapa diri si tokoh utama dan apa yang dapat mampu dilakukan ketika menghadapi kesulitan, yang akhirnya dapat mengubah siapa dirinya. Hal ini disebut sebagai *character development* atau pengembangan karakter. Dan dapat dicapai dengan bantuan *mentor* dan *companion* nya.

### 3. *Act three / Resolution*

Tahap ketiga adalah *resolution* atau resolusi dari sebuah cerita. Pada tahap ini, cerita memasuki bagian klimaks atau puncaknya cerita yang menggambarkan sebuah adegan menegangkan dimana cerita dibawa sampai ke titik yang paling intens dan pertanyaan dramatis yang disebutkan di *act one* pun ikut terjawab, meninggalkan tokoh utama beserta *companion* atau karakter pendamping dan karakter lain yang bersangkutan dengan perasaan yang baru akan siapa mereka sebenarnya.

#### **2.6.3. *Point of View***

*Point of View* atau sudut pandang digunakan oleh pengarang atau penulis untuk menempatkan dirinya kepada sebuah cerita, dari sudut apa pengarang memandang cerita tersebut (Setiawan, 2020). Jenis sudut pandang dibagi menjadi enam bagian, yaitu,

##### 1. Sudut Pandang Orang Pertama Tunggal

Penulis sebagai pelaku sekaligus narrator yang menggunakan kata ganti “aku”.

##### a. “Aku” sebagai tokoh utama

Penulis memposisikan dirinya sebagai “aku” atau tokoh utama dalam cerita dan mengisahkan dirinya sendiri, tindakan dan kejadian disekitarnya.

b. “Aku” sebagai tokoh bukan utama

Penulis adalah “aku” dalam cerita tapi bukan tokoh utama. Keberadaan “aku” hanya sebagai saksi atau kawan tokoh utama. “Aku” adalah narrator yang menceritakan kisah yang dialami tokoh lain yang menjadi tokoh utama.

2. Sudut Pandang Orang Pertama Jamak

Seperti sudut pandang orang pertama tunggal, tetapi menggunakan kata ganti “kami”. Narator yang menjadi seseorang dalam cerita, berbicara mewakili beberapa orang atau sekelompok orang.

3. Sudut Pandang Orang Kedua

Penulis diposisikan sebagai narrator yang sedang berbicara kepada kata ganti “kamu” dan menggambarkan apa yang dilakukan “kamu” atau “kau” atau “anda”. Jenis sudut pandang ini memperlakukan pembaca sebagai pelaku utama dengan tujuan supaya pembaca menjadi dekat dengan cerita karena seolah menjadi tokoh utama. Salah satu contoh kalimatnya yaitu, “Ketika kamu sedang berbicara dengan Rara, seseorang memanggilmu.”

4. Sudut Pandang Orang Ketiga Tunggal

a. Sudut Pandang Orang Ketiga Serbatahu

Penulis diposisikan sebagai Tuhan dalam cerita, dan mengetahui segala hal tentang tokoh, peristiwa, tindakan dan motif. Dan juga memiliki kebebasan untuk berpindah dari tokoh satu ke tokoh lain dan dapat dengan bebas mengungkapkan apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh para tokoh-tokohnya.

b. Sudut Pandang Orang Ketiga Terbatas

Penulis menggambarkan segala hal yang dialami oleh tokoh, tetapi hanya terbatas pada satu orang atau dalam jumlah yang sangat terbatas. Hanya terikat pada satu atau dua tokoh saja.

c. Sudut Pandang Orang Ketiga Objektif

Narator menggambarkan semua tindakan tokoh dalam cerita tetapi tidak mengungkapkan apa yang dipikirkan serta dirasakan oleh tokoh cerita. Dan penulis hanya boleh menebak apa yang dipikirkan atau dirasakan oleh tokoh cerita.

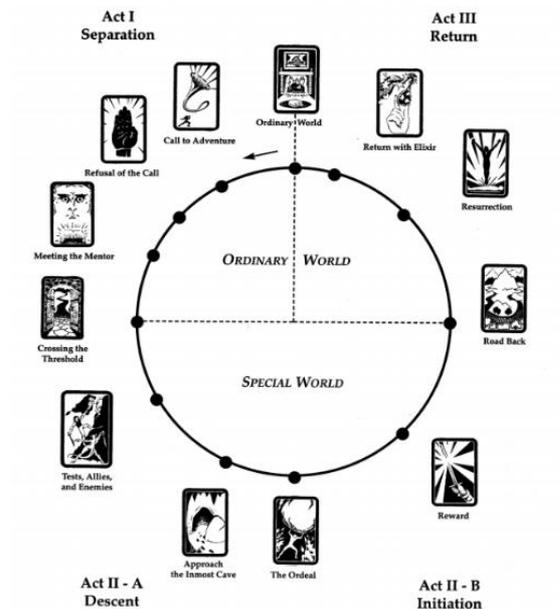
5. Sudut Pandang Orang Ketiga Jamak

Penulis menuturkan cerita berdasarkan persepsi. Penulis akan menyebut para tokohnya dengan menggunakan kata ganti orang ketiga jamak yaitu “mereka”.

6. Sudut Pandang Campuran

Penulis menempatkan dirinya bergantian dari satu tokoh ke tokoh lainnya dengan sudut pandang yang berbeda-beda. “Aku”, “kamu”, “kami”, “mereka”, dan tau “dia”.

#### 2.6.4. *Twelve Stage Hero*



Gambar 2.15. *The Hero Journey*

(Vogler, 2007)

Dalam buku yang berjudul *The Writers Journey Mythic Structure for Writers* (Vogler, 2007) menjabarkan perjalanan yang harus dilewati oleh karakter dalam “*Twelve Stages of Hero Journey*” dan dibagi ke dalam duabelas bagian, berikut diantaranya adalah,

##### 1. *Ordinary World*

Disebut sebagai dunia biasa, dimana tokoh utama hadir di cerita yang sedang berjalan. Kehidupan setiap harinya tokoh utama tersebut, diperkenalkan di tahap ini.

##### 2. *Call to Adventure*

Perjalanan tokoh utama pun dimulai, ketika ada sebuah panggilan seperti ancaman akan keselamatannya dan keluarganya. Di tahap ini, tokoh utama memutuskan untuk menerima tantangan kepada halangan yang mengganggu hidupnya.

### 3. *Refusal of The Call*

Walaupun begitu, tokoh utama tetaplah mempunyai rasa takut, seperti resiko yang dihadapinya, apakah dia dapat menyelesaikan masalah tersebut atau tidak. Di tahap ini dimana tokoh utama memiliki masalah pribadi dalam memutuskan perjalanannya.

### 4. *Meeting the Mentor*

Pada situasi tertentu, dimana tokoh utama tersebut harus tetap melakukan perjalanan untuk menyelesaikan konflik tersebut, tetapi dia tidak bisa berjalan tanpa arahan atau apapun yang harus dilakukan, maka dia bertemu dengan guru atau mentor yang dapat membantu tokoh utama dalam melakukan perjalanannya.

### 5. *Crossing the Threshold*

Ketika tokoh utama sudah bertemu dengan mentor serta diberi arahan, maka waktunya sudah siap untuk berpetulang. Dan tokoh utama akan dihadapkan oleh sebuah batasan. Batasan yang dimaksud adalah batasan antara dunianya, *comfort zone* nya dan dunia yang tidak dikenalnya. Tapi tokoh utama mampu menjalankannya karena dia punya komitmen.

6. *Test, Allies, Enemies*

Setelah melewati zona nyamannya, tokoh utama akan dihadapkan oleh beberapa halangan dan rintangan, dari musuh yang bermunculan sampai jalur perjalanan yang menghalangi lancarnya perjalanan tokoh utama, dan juga bertemu dengan teman satu tim untuk menemani tokoh utama dalam perjalanan.

7. *Approach to the Inmost Cave*

Pada tahap ini, tokoh utama akan memasuki wilayah dimana sumber bahaya berada. Ketika tokoh utama memasuki tahap ini, maka dia harus bersiap dengan segala kesiapannya untuk menghadapi bahaya tersebut.

8. *Ordeal*

Tahap poin yang sangat berbahaya untuk dihadapi oleh tokoh utama. Tapi pada tahap ini, tokoh utama di uji untuk menghadapi bahaya tersebut supaya bisa bertahan hidup. Dengan segala kekuatan dan materi yang terkumpul selama perjalanannya, dan sudah melewati tahap sebelumnya *Inmost Cave* maka tokoh utama siap menghadapi musuh terkuat dan berbahaya itu.

9. *Reward*

Setelah berhasil menaklukan lawan terkuatnya, dan bertahan hidup sampai akhir menjadi sebuah penghargaan terbesar untuk tokoh utama, juga kekuatan dan pengalamannya pun meningkat.

#### *10. The Road Back*

Dalam tahap ini, tokoh utama harus kembali ke rumahnya, dunia asalnya tempat dia tinggal, dan perjalanan pulang-pulangnya pun tidak akan semudah itu, dan lagi-lagi tokoh utama akan dihadapkan oleh sebuah tantangan, karena perjalanan tokoh utama tidak selesai sampai disana saja.

#### *11. Ressurrection*

Situasi klimaks dimana tokoh utama harus menghadapi dan menerima sesuatu yang lebih mengerikan dan berbahaya dari musuh yang dihadapinya, kematian. Jika tokoh utama mati, maka akan berujung kegagalan dan dunia tempat dia tinggal akan dirusak dan orang-orang yang menaruh harapan pada tokoh utama tersebut akan menderita.

#### *12. Return with the elixir*

Tahap terakhir adalah dimana tokoh utama berhasil kembali ke rumahnya, kampung halamannya, dunia tempat dia tinggal, dengan membawa perubahan terhadap tokoh utama tersebut, berhasil menyelesaikan tujuannya, dan juga mendapatkan resolusi yang diinginkannya.

### **2.7. Character**

Menurut Eder (2010) karakter diartikan sebagai wujud manusia secara imajinatif. Tetapi wujud karakter itu sendiri tidak hanya terbatas pada bentuk manusia tetapi dalam bentuk yang lain seperti hewan, tumbuhan, sampai makhluk berbentuk abstrak atau bentuk yang tidak jelas. Dan yang membedakan mereka adalah cara

berpikir, melihat persepsi, serta emosi yang dirasakan dan disampaikan. Karakter adalah wujud fiksi atau imajinatif yang terus berkembang karena mereka memiliki tujuan untuk meninggalkan sebuah kesan kepada pembaca, karena dengan begitu pembaca bisa terhubung dengan karakter tersebut. Oleh karena itu karakter menjadi pemeran yang sangat penting pada cerita karena mereka dapat menyampaikan persepsi mengenai makna dari kehidupan atau eksistensi mereka dalam bentuk narasi.

### **2.7.1. *Archetype***

Selain menentukan 12 jalan yang harus dilewati karakter, Vogler juga memberikan *character Archetype*. *Character Archetype* bertujuan untuk memberi peran kepada setiap karakter yang ada di dalam cerita.

#### **1. *Hero***

Tokoh protagonist, atau tokoh utama yang diberi tujuan untuk memisahkan diri dari *ordinary world* dan pergi menuju *special world* untuk mengorbankan dirinya. *Hero* biasanya tumbuh dan berkembang seiring perjalanan yang ditempuhnya di dalam cerita.

#### **2. *Mentor***

Tokoh yang membantu *Hero* dalam perjalanannya. Biasanya *mentor* memberikan berbagai macam hal dari motivasi, latihan, serta wawasan yang luas untuk *hero* supaya bisa menaklukkan rasa takutnya.

#### **3. *Threshold***

Karakter yang bertugas menjaga *special world* dan juga menguji ketangguhan *hero* dalam menghadapi berbagai tantangan yang diberikannya.

4. *Herald*

Karakter yang berperan sebagai pemberi pesan atau mengumumkan sesuatu berupa tantangan yang akan terjadi atau dihadapi oleh *hero* nanti.

5. *Shapeshifter*

Karakter yang memiliki kepribadian yang misterius di mata *hero*. Karena *hero* pun tidak bisa menebak apa tujuan dari karakter tersebut. Karakter ini dapat berupa tokoh yang bisa memberi sisi positif ataupun negative kepada *hero*.

6. *Shadow*

Manifestasi karakter yang memiliki kepribadian jahat, atau diposisikan sebagai karakter yang jahat, tokoh yang menghalangi jalan tujuan utama *hero*. Dan jauh berbeda dengan antagonis, karena antagonis adalah karakter yang hampir setara dengan protagonist hanya saja memiliki pemikiran atau pendapat yang berbeda.

7. *Ally*

Salah satu fungsi utamanya adalah menjadi teman *hero* selama di dalam perjalanan. Mereka biasanya bertugas untuk membantu *hero* menghadapi hambatan yang menghalangi.

8. *Trickster*

Karakter yang cerdas dan bisa menghasut pola pikir karakter lainnya lalu mengontrol situasi yang terjadi. Tetapi *trickster* sendiri memiliki pola pemikiran yang kuat dan tidak mudah goyah oleh pengaruh dari yang lain

### **2.7.2. *Tridimensional Character***

Sebuah karakter tidak hanya diekspresikan melalui bentuk dan warna. Supaya karakter lebih terlihat hidup dan pembaca merasakan empatinya, Sheldon (2004) mengemukakan teori *Tri Dimensional* yang terdiri dari fisiologi, psikologi, dan sosiologi.

#### 1. Fisiologi

Karakter yang di desain dari segi fisik yang ditujukan untuk mencerminkan kepribadian serta fungsinya ketika berperan di dalam cerita. Beberapa aspek yang diperhatikan ketika mendesain diantaranya yaitu ekspresi wajah, gaya rambut, bentuk tubuhnya, warna kulitnya dan caranya berpakaian.

#### 2. Sosiologi

Menjelaskan situasi kehidupan karakter dari latar belakang sampai ke lingkungannya. Latar belakang digambarkan dalam bentuk gambaran masa lalu yang dihadapi oleh si karakter. Lingkungan yang dimaksud dalam konteks disini bukan hanya sekedar dimana karakter itu tumbuh dan berkembang, tetapi dimana karakter tersebut berada sekarang.

#### 3. Psikologi

Karakter yang digambarkan melalui kepribadian, dan tingkah laku dalam bertindak dan berperilaku seperti dari sikapnya, caranya berpendapat atau mengutarakan opini, serta pandangan terhadap dunia yang dilihatnya. Dengan memiliki psikologi, karakter bisa dengan mudah menyampaikan emosinya kepada pembaca.

### 2.7.3. Shape

Ekström (2013) mengemukakan bahwa *shape* adalah salah satu komponen dalam desain karakter yang dapat menggambarkan ciri karakteristik sebuah karakter. Diantaranya seperti berikut:

#### 1. Lingkaran



Gambar 2.16. Karakter Bentuk Lingkaran

(<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2016/11/21102001/collage-oval-corr.jpg>)

Pada umumnya karakter protagonist di desain dalam bentuk lingkaran, karena memberikan unsur karakter yang bersahabat, aman dan tidak berbahaya.

## 2. Kotak

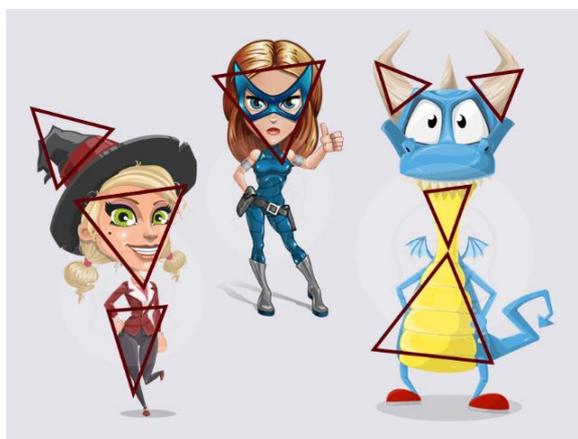


Gambar 2.17 .Karakter bentuk kotak

(<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2016/11/21100932/collage-square.jpg>)

Bentuk kotak atau persegi empat biasanya ditemukan di benda yang keras seperti batu, gunung, atau mempersepsikan sesuatu yang stabil dan berat. Beberapa karakter yang di desain dengan bentuk kotak memiliki kepribadian yang kuat dan kokoh serta dapat diandalkan.

## 3. Segitiga



Gambar 2.18. Karakter bentuk segitiga

(<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2016/11/21103346/tr-collage.jpg>)

Bentuk yang memiliki sudut lancip atau tajam selalu diartikan sebagai sebuah benda atau tanda yang berbahaya. Umumnya segitiga digunakan kepada karakter yang memiliki kepribadian jahat dan berbahaya.

#### **2.7.4. Color**

Menurut Muddy (2018) dalam buku yang berjudul *Creating Stylized Character*, warna dapat memberi kekuatan untuk memanipulasi *mood*, perasaan, dan banyak lagi. Warna dapat memberikan kesan emosional yang selalu diingat oleh penonton atau pembaca. Warna memiliki potensial untuk mengkomunikasikan wujud sebuah karakter tergantung dari situasi yang sedang terjadi diantaranya seperti *emotional symbolism*, untuk merepresentasikan sebuah fisik yang hadir di sekitar karakter. Beberapa warna tertentu juga dapat meng sugestikan elemen lingkungan dimana hewan berada dan tempat yang diadaptasinya seperti tanah, air, langit.

Berikut beberapa makna warna yang umum di dengar:

##### **1. Jingga**

Mengekspresikan warna yang energik dan kuat. Memberikan kesan atmosfer yang hangat, dan diasosiasikan dengan motivasi dan dorongan semangat.

##### **2. Coklat**

Diasosiasikan sebagai warna yang hangat, memiliki atmosfer alam, seimbang dan dapat diandalkan.

3. Kuning

Warna yang mengekspresikan kebahagiaan, memancarkan energy positif dan spontanitas. Biasanya digunakan pada lingkungan yang panas seperti musim kemarau.

4. Ungu

Diasosiasikan sebagai warna spiritualis, imajinatif dan berbau misteri. Memberikan atmosfer *magical*.

5. Merah

Merah memiliki beberapa arti sebagai cinta, emosi, dan juga *passion*. Tetapi di arti yang bersamaan merah diartikan sebagai tanda bahaya, luapan amarah dan emosi.

6. Biru

Diasosiasikan sebagai ilmu pengetahuan, kepercayaan, dan harmonis. Tapi di arti yang sama biru diartikan sebagai warna yang memberi nuansa suram, sedih, dan depresi.

7. Hijau

Diartikan sebagai warna yang merepresentasikan pertumbuhan dan daya hidup yang kuat. Diasosiasikan dengan warna alam. Tapi di satu sisi, hijau adalah warna yang diartikan sebagai rasa iri.

## 2.8. Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai macam pengertian. Ilustrasi sebagai pelintas hambatan dalam berbahasa dan berbagi emosi menurut Steve Lawler, lalu sebagai bentuk pelarian dari hal-hal yang tidak menyenangkan dan pekerjaan terbaik di dunia menurut Marine, dan semuanya berfokus pada ide yang nantinya menjadi sebuah awal untuk membuat sesuatu yang luar biasa menurut Nigel Robinson. Tetapi pada umumnya, ilustrasi tidak bisa hanya diartikan sebagai sesuatu hal yang mudah, karena ilustrasi itu sendiri berada di antara dua pilar yaitu seni dan desain grafis, tetapi sering kali disebut sebagai seni grafis. Tapi hal yang paling penting dari ilustrasi adalah wujud langsung sebuah komunikasi visual (Zeegen, 2009, hlm.6).

Ilustrasi di deskripsikan sebagai seni yang bisa menciptakan ikatan perasaan antara orang sebagai penonton dan momen yang sedang terjadi di dalam kehidupannya. Dengan hanya melihatnya saja, penonton bisa menangkap sebuah pesan yang tertera pada karya ilustrasi tersebut dan menyampaikan arti dibalik karya tersebut tanpa perlu informasi atau penjelasan terlebih dahulu. Tetapi terdapat ilmu semiotika yang mempelajari bagaimana tulisan dan visual bisa bersatu dan membantu masyarakat untuk “membaca” gambar tersebut.

Hal yang paling terpenting dari ilustrasi adalah bagaimana cara menyampaikan sebuah pesan penting yang ingin disampaikan, karena gambar yang menarik dilihat dari setiap aspek pembuatan gambar itu sendiri, dan dikaitkan dengan *element* yang terdiri dari warna, komposisi, bentuk, tekstur serta perspektif dan proporsi. Oleh karena itu, setiap ilustrator harus melakukan riset dan mempelajari apa yang dilihat sebelum belajar untuk menggambar.

Warna juga menjadi salah satu peran penting dalam membuat sebuah ilustrasi, karena penyampaian pesan yang sangat kuat dan lebih mudah mempengaruhi penonton yang melihat, oleh karena itu ilustrator harus berhati-hati dalam melakukan seleksi warna yang digunakan pada sebuah karya tersebut. Setiap kumpulan warna memiliki arti yang berbeda dari orang ke orang dan budaya dengan budaya lainnya. Orang menangkap respon warna yang berbeda, biasanya dari alam bawah sadar, dan tingkat emosional.

Dalam buku yang berjudul “*A Theoretical & Contextual Perspective*” (Male, 2007), ilustrasi memiliki 5 fungsi diantaranya yaitu,

1. *Documentation, reference and instruction*

Sebuah informasi yang disalurkan ke dalam ilustrasi berupa bentuk gambar yang merepresentasikan informasi itu sendiri, sederhana atau rumitnya gambar berkelanjutan, dan lain-lainnya. Karena itu ilustrasi menjadi media yang cukup diandalkan untuk menyampaikan informasi kepada penonton. Dengan adanya ilustrasi penonton dapat menyerap dan memahami informasi yang disajikan dengan lebih mudah.

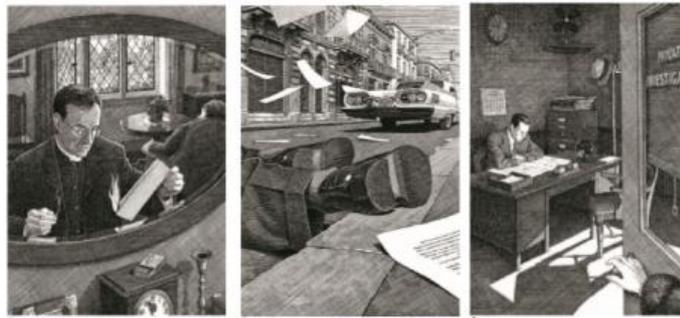
2. *Commentary*

Ilustrasi yang berfungsi sebagai penyampai pesan atau kritik. Bentuk visual itu sendiri dapat mempengaruhi arti dari isi pesan tersebut.

3. *Storytelling*

Sebuah narasi fiksi yang disalurkan ke dalam ilustrasi berupa bentuk gambar berupa komik, cerita buku anak, dan graphic novel. Dengan media ilustrasi

sebagai penyampaian cerita, pembaca bisa lebih merasakan sisi emosional cerita tersebut.



Gambar 2.19 .Cerita seri “*Crime and Detective Stories*”

(Male, 2007)

#### 4. *Persuasion*

Sebuah ilustrasi yang memberikan pesan persuasif kepada pembaca untuk mendorong mereka dalam melakukan sesuatu atau sebuah tindakan. Salah satu contoh ilustrasi tersebut adalah iklan “John Smith’s” yang menampilkan sebuah minuman alkohol dalam bentuk gelas bir berbentuk kapal (hlm.166).



Gambar 2.20 .Iklan “John Smith’s”

(Male, 2007)

## 5. *Identity*

Ilustrasi sebagai bentuk visual yang dapat selalu diingat dan dikenal. Biasanya digunakan pada produk kemasan seperti salah satunya sampul pada buku. Ilustrasi yang ada pada sampul menggambarkan sebuah identitas dari isi produk itu.