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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku

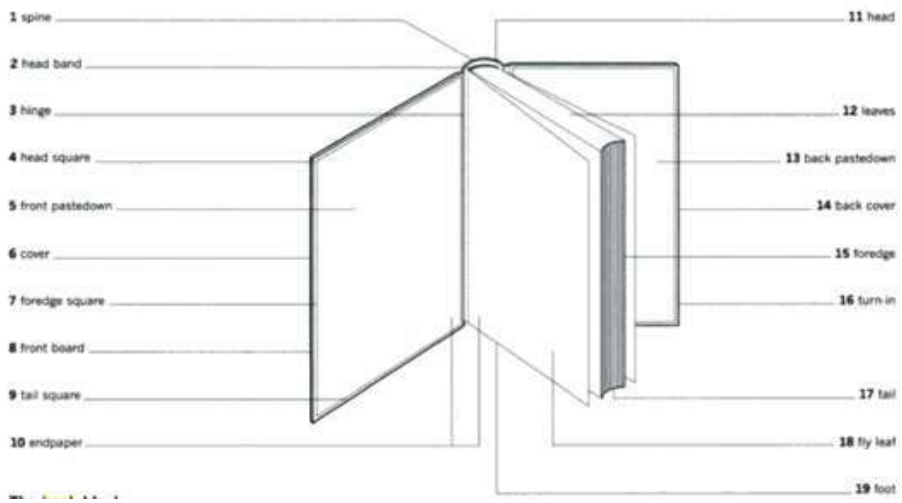
Menurut Haslam (2006) buku merupakan suatu bentuk pendokumentasian yang tertua di dunia yang mempunyai fungsi untuk menyimpan suatu pengetahuan, ide, serta kepercayaan (hlm. 6).

2.1.1. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) dalam sebuah buku pasti memiliki beberapa komponen di dalamnya. Terdapat 3 komponen utama di dalam sebuah buku yaitu blok buku, halaman dan *grid* (hlm. 20).

Tiap komponen utama tersebut memiliki bagian-bagiannya tersendiri, yaitu sebagai berikut :

a. Blok buku



Gambar 2.1. Komponen Buku Bagian Blok Buku
(Haslam, 2006)

1) *Spine,* yaitu bagian paling luar dari sebuah buku yang mempunyai kegunaan untuk melapisi bagian dalam sebuah buku.
2) *Head band,* yaitu pita kecil yang digunakan sebagai pengikat jilid buku.
3) *Hinge,* yaitu lipatan bagian dalam pada *endpaper* yang ada diantara *pastedown* dan *fle leaf.*
4) *Head square,* yaitu pelindung kecil yang posisinya ada di bagian atas buku yang lebih besar dari isi buku.
5) *Front pastedown,* yaitu *endpaper* yang melekat pada bagian depan buku dan berfungsi untuk melindungi bagian sampul buku.
6) *Cover,* yaitu kertas atau papan tebal yang menempel dan mempunyai fungsi untuk melindungi bagian dalam buku.
7) *Foredge square,* yaitu lapisan bagian pinggir yang ada pada depan buku dan terbuat dari *cover* depan dan belakang buku.
8) *Front board,* yaitu papan sampul yang berada pada bagian depan buku.
9) *Tail square,* yaitu bagian pelindung kecil yang berada pada bagian bawah sebuah buku yang mempunyai ukuran lebih besar dibandingkan bagian dalam buku.
10) *Endpaper,* yaitu kertas yang tebal dan digunakan untuk menutupi bagian *hinge*.
11) *Head,* yaitu bagian atas pada sebuah buku.

12) *Leaves,* yaitu kertas pada bagian dalam buku yang mempunyai dua sisi atau halaman yang saling mengikat.

13) *Back pastedown,* yaitu bagian *endpaper* yang melekat pada bagian belakang sebuah buku.

14) *Back cover,* yaitu bagian papan sampul belakang pada sebuah buku.

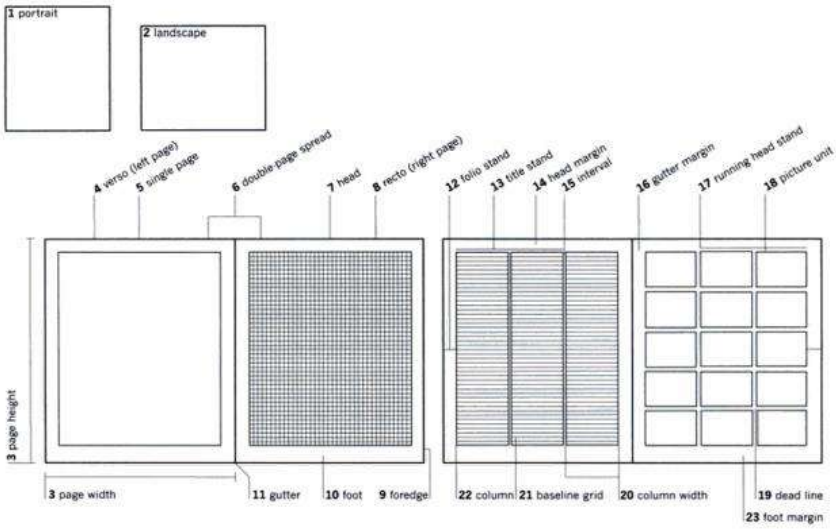
15) *Foredge,* yaitu bagian sisi depan dari sebuah buku.

16) *Turn-in,* yaitu bagian dari sampul yang dilipat dari luar ke bagian dalam dan biasanya berbahan kertas atau kain.

17) *Tail,* yaitu bagian bawah pada sebuah buku.

18) *Fly leaf,* yaitu halaman balik yang ada pada *endpaper*.

19) *Foot,* yaitu bagian bawah pada halaman sebuah buku.



Gambar 2.2. Komponen Buku Bagian Halaman dan *Grid*
(Haslam, 2006)

b. Halaman

1) *Portrait,* yaitu bentuk arah sebuah halaman yang lebih panjang dibanding lebar.

2) *Landscape,* yaitu bentuk arah sebuah halaman yang lebih lebar dibandingkan panjang.

3) *Page height and width,* yaitu tinggi dan lebarnya sebuah halaman pada buku.

4) *Verso,* yaitu halaman buku yang berada pada sebelah kanan dan biasa diberi halaman genap.

5) *Single page,* yaitu selembar halaman pada sebuah buku dan biasa berada pada sisi kiri.

6) *Double Page Spread,* yaitu dua lembar halaman yang saling berhadapan pada sebuah buku.

7) *Head,* yaitu bagian atas halaman.

8) *Recto,* yaitu halaman buku yang berada pada sebelah kiri dan biasa diberi halaman ganjil.

9) *Foredge,* yaitu bagian pinggiran samping halaman.

10) *Foot,* yaitu bagian bawah halaman.

11) *Gutter,* yaitu bagian batas jilid pada sebuah buku.

c. *Grid*

1) *Folio Stand,* yaitu garis yang diberi nomor halaman.

2) *Title Stand,* yaitu garis untuk menentukan posisi *grid* dari sebuah judul pada halaman.

3) *Head Margin,* yaitu bagian batas dari sebuah halaman.

4) *Interval/Column Gutter,* yaitu batas ruang vertical untuk membagi kolom.

5) *Running Head Stand,* yaitu garis untuk menentukan posisi *running head* berada pada sebuah halaman.
6) *Picture Unit,* yaitu ruang yang tercipta oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*.
7) *Dead Line,* yaitu garis pemisah pada *picture unit*.
8) *Column Width/Measure,* yaitu lebar sebuah kolom yang akan menentukan panjangnya sebuah baris.
9) *Baseline,* yaitu garis dasar sebuah teks berdiri dan dasar x dari huruf yang terletak.
10) *Column,* yaitu ruang yang mempunyai bentuk persegi panjang pada sebuah *grid* untuk tata letak konten.
11) *Foot Margin,* yaitu batas bagian bawah halaman.
12) *Shoulder/Foredge,* yaitu batas pinggir samping sebuah halaman.
13) *Column Depth,* yaitu panjang dari sebuah kolom.
14) *Characters Per Line,* yaitu jumlah rata-rata karakter yang seukuran.
15) *Gatefold/Throwout,* yaitu batas tambahan bagian samping pinggir yang biasa dilipat dari luar ke dalam buku.

2.1.2. Ilustrasi

2.1.2.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) menyatakan bahwa ilustrasi adalah ekspresi yang digabungkan sehingga merepresentasikan suatu gagasan melalui gambar. Esensi dari suatu subjek dapat dirasakan melalui ilustrasi, di mana ilustrasi juga biasa disebut dengan istilah seni rakyat karena sering berhubungan dan

digunakan pada sejarah budaya yang suka dibuat menjadi sebuah ilustrasi karena dianggap penting untuk diabadikan. Ilustrasi sendiri sangat digemari dari segala kalangan baik anak-anak, remaja hingga dewasa (hlm. 12).

2.1.2.2. Tujuan Penggunaan Ilustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012), iliustrasi mempunyai tujuan untuk memperindah suatu tulisan, cerita, dan informasi tertulis lainnya yang diharapkan dapat membantu untuk mempermudah dalam memahaminya (hlm. 2).

Menurut Arifin dan Kusrianto (2009) mengatakan bahwa terdapat beberapa tujuan lainnya dalam penggunaan ilustrasi (hlm.70), yaitu sebagai berikut :

1. Ilustrasi sebagai cara untuk memperjelas suatu informasi atau pesan yang ingin disampaikan.
2. Ilustrasi sebagai variasi dalam bahan ajar agar terlihat lebih menarik bagi pembaca dan mudah dalam memahaminya.
3. Ilustrasi sebagai cara untuk pembaca mudah memahami suatu konsep atau gagasan.

2.1.2.3. Jenis- Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi berdasarkan tampilannya memiliki beberapa jenis (hlm. 566), yaitu sebagai berikut :

1. Naturalis adalah suatu ilustrasi yang mempunyai warna dan bentuk sama dengan kenyataannya pada alam tanpa adanya penambahan ataupun pengurangan.

2. Dekoratif adalah ilustrasi yang mempunyai fungsi sebagai penghias dengan bentuk yang dapat dibuat sederhana ataupun dilebih-lebihkan.
3. Kartun adalah ilustrasi yang mempunyai bentuk-bentuk yang menarik, lucu dan mempunyai karakternya tersendiri.
4. Karikatur adalah ilustrasi yang memiliki penyimpangan dari bentuk aslinya seperti proporsi tubuh yang berbeda dengan aslinya.
5. Cerita Bergambar adalah ilustrasi sejenis komik yang ada penambahan teks dan memiliki alur cerita dengan sudut pandang gambar yang akan menarik perhatian pembaca.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran adalah ilustrasi yang mempunyai fungsi untuk menjelaskan suatu teks pada buku pelajaran.
7. Khayalan adalah ilustrasi dari hasil imajinasi sendiri yang biasanya dapat ditemui pada novel ataupun komik.

Dilihat dari berbagai jenis ilustrasi yang telah disebutkan tersebut, maka penelitian ini termasuk menggunakan gabungan dari ilustrasi kartun dan buku pelajaran karena bertujuan untuk memperkenalkan kosa kata Bahasa Minangkabau dengan gambar yang menarik dan mempunyai karakternya tersendiri.

2.2. Desain Grafis

2.2.1. Elemen Desain

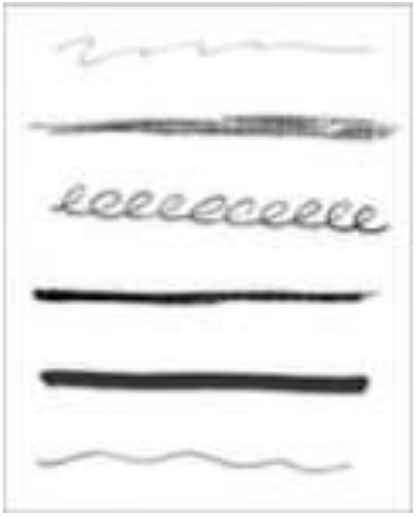
Menurut Landa (2011) desain grafis memiliki 4 (empat) elemen desain di dalamnya, antara lain sebagai berikut :

2.2.1.1. *Line*

Garis (*line*) merupakan kumpulan titik yang memanjang dan dianggap sebagai jalur titik bergerak. Sebuah garis dapat dengan mudah dikenali karena faktor panjangnya dibandingkan dengan lebarnya. Garis termasuk kedalam elemen yang penting karena mempunyai banyak peran dalam kebutuhan komposisi dalam berkomunikasi melalui visual (hlm.16).

Terdapat 4 (empat) jenis garis, yaitu sebagai berikut :

1. Garis *solid* yaitu tanda pada saat tergambar melintasi sesuatu.
2. Garis tersirat yaitu garis yang tidak berlanjut namun terlihat oleh orang lain berlanjut.
3. *Edges* (ujung) yaitu garis pembatas diantara bentuk dan warna.
4. Garis pandang yaitu pindaian mata orang lain yang bergerak untuk mencari komposisi dan sering disebut dengan garis gerak atau garis arah (hlm.17).



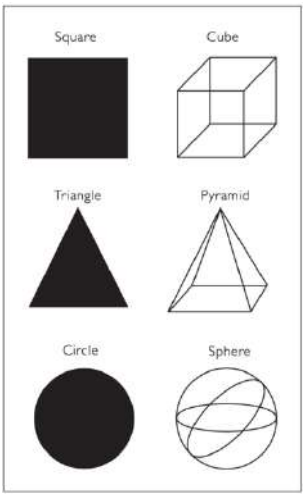
Gambar 2.3. Garis dari Berbagai Media dan Alat
(Landa, 2011)

Garis mempunyai 6 fungsi dasar, yaitu sebagai berikut :

1. Memastikan bentuk, tepi, formasi dan membentuk gambar, huruf serta pola.
2. Menggambarkan batas-batar dan memastikan area dalam komposisi.
3. Menolong untuk mengatur komposisi visual.
4. Menolong untuk terciptanya garis visi.
5. Menolong dalam ekspresi inovatif.
6. Dapat mencipkatan mode ekspresi garis lurus (hlm.17).

2.2.1.2. *Shape*

Bentuk (*shape*) merupakan permukaan dua dimensi yang tercipta dari sebagian atau seluruhnya oleh garis dan dapat diukur melalui tinggi dan lebar. Semua bentuk diciptakan dari tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk dasar tersebut mempunyai bentuk bervolume atau bentuk padat yaitu, kubus untuk persegi, piramida untuk segitiga, dan bola untuk lingkaran (hlm.17).

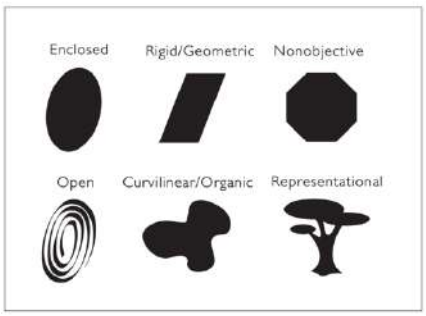


Gambar 2.4. *Basic Shapes and Forms*
(Landa, 2011)

Bentuk (*shape*) memiliki 9 jenis kategori, yaitu :

1. Bentuk geometris, yaitu terbuat dari tepi lurus, kurva yang akurat dan terukurnya sudut. Biasa juga disebut dengan kaku.
2. Bentuk organik, biomorfik, atau bentuk lengkung mempunyai nuansa yang natural.
3. Bentuk bujursangkar, yaitu tercipta dari garis lurus atau sudut.
4. Bentuk lengkung, yaitu tercipta oleh kurva atau mendominasi tepi yang ditandai.
5. *Irregular shape* (bentuk tak beraturan), yaitu gabungan antara garis lurus dan lengkung.
6. *Accidental shape* (bentuk tak disengaja), yaitu tercipta akibat bahan atau kecelakaan seperti akibat terkena tumpaha tinta.
7. Bentuk non-objektif, yaitu tercipta murni dan tidak berasal dari sesuatu yang ada di alam.

8. Bentuk abstrak, yaitu gambaran yang sederhana atau rumit di mana mewakilkan tampilan yang alami untuk dapat tercipta perbedaan gaya atau tujuan berkomunikasi.
9. Bentuk representasional, yaitu bentuk yang dengan mudah dapat dikenali dan mengingatkan akan suatu objek nyata yang ada di alam atau biasa juga disebut dengan bentuk figuratif.



Gambar 2.5. *Shapes*
(Landa, 2011)

2.2.1.3. *Color*

Warna (*color*) merupakan sebuah elemen desain yang berpengaruh dan perangsang dalam desain. Warna dihasilkan dari energi cahaya sehingga untuk dapat melihat warna-warna yang ada pada tiap benda sangat diperlukan cahaya agar terlihat. Istilah lainnya untuk menyebut hal tersebut yaitu warna yang dipantulkan.

Warna mempunyai 2 (dua) jenis kategori, yaitu :

1. *Additive primary colors*, yaitu warna primer yang terdiri dari warna merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*) atau disebut juga dengan RGB *colors*. Warna yang akan dihasilkan saat semua warna primer tersebut dicampur yaitu adalah warna putih terang. Jenis ini dapat dilihat

oleh mata saat sedang berhadapan dengan komputer atau layar elektronik.

Gambar 2.6. *Additive Color System*
(Landa, 2011)

2. *Subtractive primary colors*, yaitu warna yang biasa terdapat pada tinta atau semua jenis cat seperti cat air dan cat minyak. Warna primer yang dimiliki oleh jenis ini yaitu merah (*red*), kuning (*yellow*), dan biru (*blue*).

Gambar 2.7. *Subtractive Color System*
(Landa, 2011)

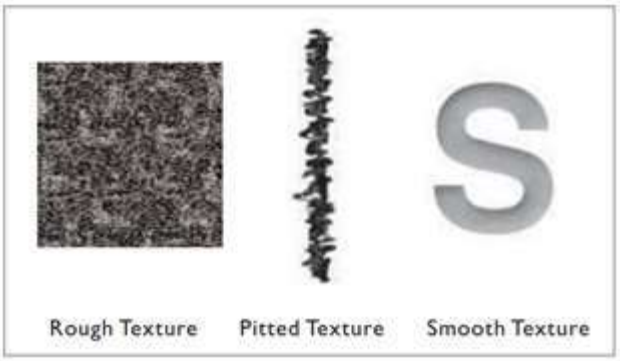
Warna juga mempunyai 3 elemen yang ada didalamnya, yaitu :

1. *Hue* adalah istilah nama untuk warna merah atau hijau, dan biru atau oranye.

2. *Value* adalah istilah yang mengacu pada tingkat keterangan atau kegelapan dari warna.
3. *Saturation* adalah istilah untuk tingkat kecerahan atau keburaman dari suatu warna.

2.2.1.4. *Texture*

Tekstur (*texture*) adalah kualitas rabaan yang sesungguhnya pada suatu permukaan atau dasar yang mewakili kualitas permukaan. Tekstur rabaan ada yang dapat disentuh secara nyata dan langsung dirasakan secara fisik atau biasa disebut dengan istilah tekstur aktual.



Gambar 2.8. Tekstur Visual
(Landa, 2011)

2.2.2. Prinsip Desain

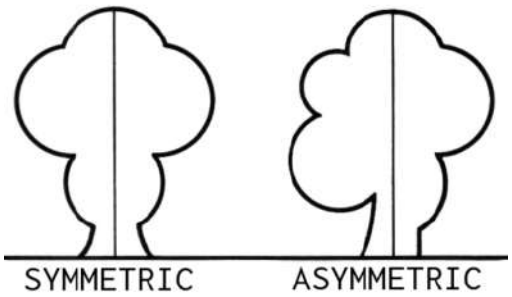
Menurut Landa (2011) dalam mengkombinasikan elemen-elemen yang ada sesuai dengan konsep yang telah dibuat maka prinsip-prinsip desain harus diterapkan dalam pembentukan komunikasi visual tersebut. Pada dasarnya tiap prinsip desain memiliki ketergantungan satu sama lainnya. Oleh karena itu perlu diperhatikan kembali prinsip-prinsip yang ada, yaitu sebagai berikut :

2.2.2.1. *Balance*

Keseimbangan (*balance*) adalah komposisi visual yang seimbang atau merata pada tiap sisi, di mana harus dapat bekerja bersama dengan prinsip lainnya. Hal tersebut dapat membuat suatu komposisi yang selaras (hlm. 25).

Terdapat 2 jenis keseimbangan (*balance*), yaitu :

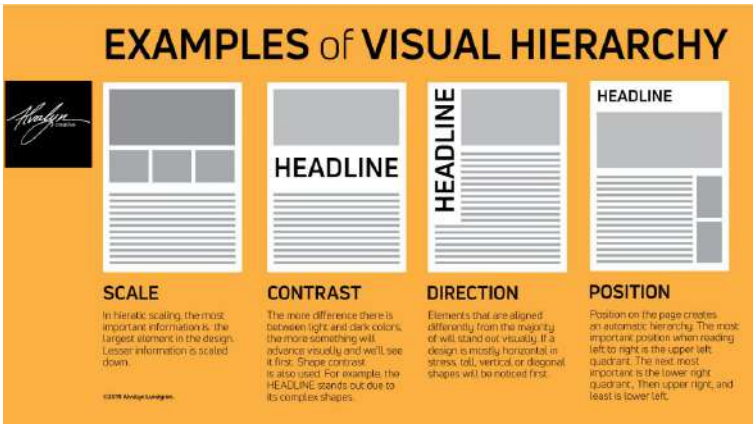
1. *Symmetric balance* adalah refleksi dari elemen-elemen yang sebanding, pembagian berat yang sebanding dikedua sisi dari pusat.
2. *Asymmetric balance* adalah pembagian berat visual yang sama diraih dengan berat pusat yang menyeimbangkan satu elemen dengan berat elemen pusat tanpa merefleksikan elemen terhadap sisi lain dari sumbu utama (hlm. 27).



Gambar 2.9. *Symmetric* dan *Asymmetric Balance*
(https://www.interaction-design.org/literature/article/symmetry-vs-asymmetry-recalling-basic-design-principles)

2.2.2.2. *Visual Hierarchy*

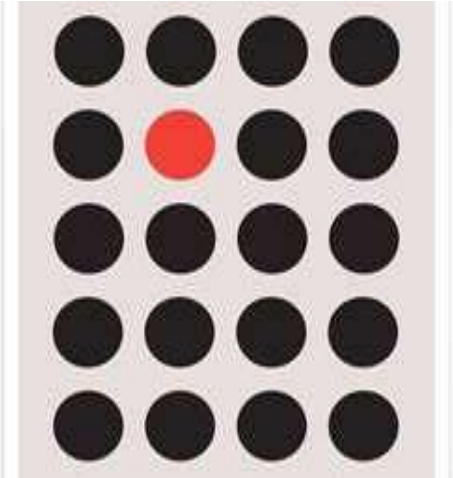
Hierarki visual (*visual hierarchy*) adalah kekuatan utama dalam menyusun informasi dan menguraikan komunikasi (hlm. 28).



Gambar 2.10. *Visual Hierarchy*
(https://alvalyn.com/capture-attention-with-visual-hierarchy/)

2.2.2.3. *Emphasis*

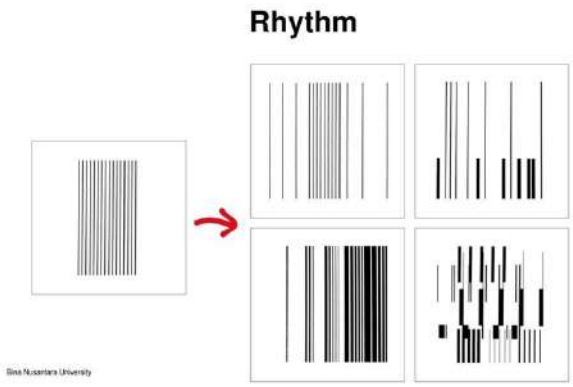
Penekanan (*emphasis*) adalah penyusunan elemen visual yang sinkron dengan keperluannya. Menitikberatkan beberapa elemen diatas elemen lain sehingga menciptakan beberapa elemen yang lebih dominan dan mengkelaskan elemen lainnya (hlm. 29).



Gambar 2.11. *Emphasis*
(https://fr.juniqe.ch)

2.2.2.4. *Rhythm*

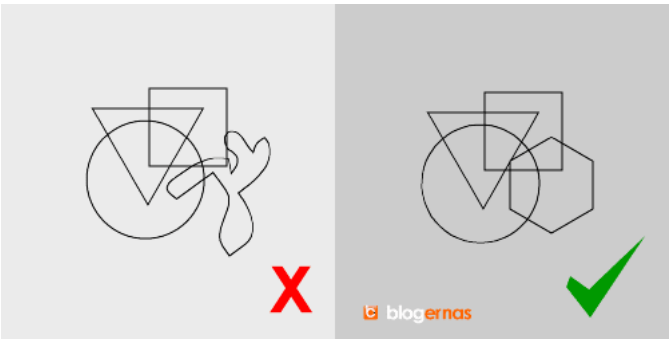
Ritme (*rhythm*) adalah suatu susunan elemen visual pada jarak yang telah ditentukan. Pada desain grafis, peniruan yang kuat dan stabil serta pola elemen dapat mengatur sebuah ritme (hlm.30).



Gambar 2.12. *Rhythm*
(https://slideplayer.info/)

2.2.2.5. *Unity*

Kesatuan (*unity*) adalah prinsip desain di mana semua elemen grafis dalam desain saling terhubung dan membentuk sesuatu yang lebih besar di mana seolah-olah semua elemen tersebut menyatu (hlm. 31).



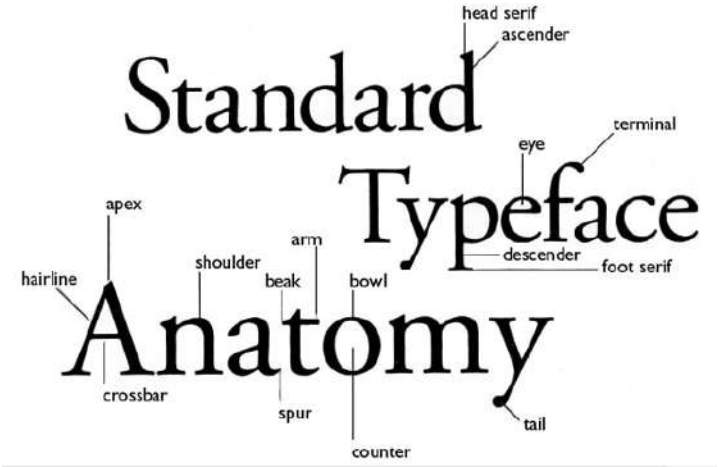
Gambar 2.13. *Unity*
(https://www.blogernas.com/2016/08/pengertian-kesatuan-pada-prinsip-desain.html)

2.2.3. Tipografi

Tipografi menurut Landa (2011) adalah desain bentuk huruf dan penataan dalam bidang dua dimensi untuk media yang berbasis cetak dan digital serta dalam ruang dan waktu untuk media gerak dan media interaktif (hlm. 44). Tipografi mempunyai 10 (sepuluh) anatomi, yaitu sebagai berikut :

2.2.3.1. *Letterform*

Karakteristik gaya dan ciri khas dari setiap huruf yang ada. Setiap karakter huruf harus dijaga keterbacaannya untuk menggambarkan suara dari ucapan (hlm. 44).



Gambar 2.14. *Letterform*
(https://designmodo.com/)

2.2.3.2. *Typeface*

Desain satu set huruf, angka, dan tanda yang mempunyai karakteristik selaras yang dibuat oleh perancangnya (hlm. 44).

Gambar 2.15. *Typeface*
(https://www.skillshare.com/projects/a-typeface-to-define-me/65596)

2.2.3.3. *Type font*

Satu set lengkap yang berisi huruf, angka, tanda, ukuran, dan gaya yang khas di mana digunakan untuk komunikasi tertulis (hlm.44).

Gambar 2.16. *Type Font*
(https://www.dumetschool.com/blog/Mengenal-Jenis-Font)

2.2.3.4. *Type family*

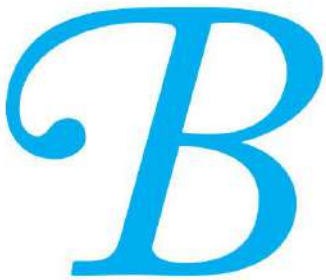
Beberapa desain font yang mempunyai varian gaya yang sama berdasar pada desain jenis huruf tunggal. Biasanya terdapat kategori seperti *light, medium,* dan *bold* (hlm. 44).

Helvetica Neue 25 Ultra Light
Helvetica Neue 35 Thin
Helvetica Neue 45 Light
Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold
Helvetica Neue 85 Heavy
Helvetica Neue 95 Black

Gambar 2.17. *Type Family*
(https://muhzulzidan.com/apa-itu-font/)

2.2.3.5. *Italics*

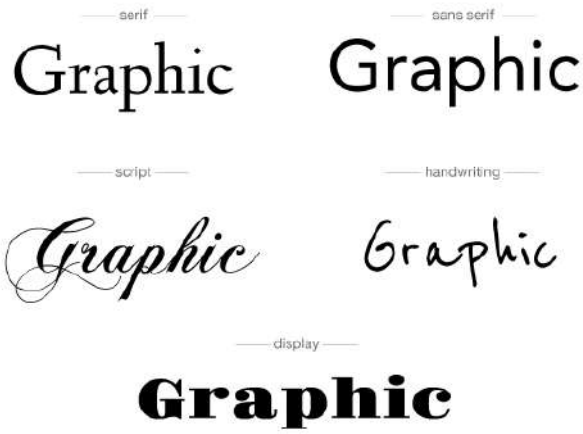
Bentuk huruf yang condong ke kanan, termasuk varian jenis huruf dalam *type family* (hlm. 45).



Gambar 2.18. *Italic*
(https://typedecon.com/blogs/type-glossary/italics/)

2.2.3.6. Type style

Transformasi jenis huruf yang menghasilkan variasi desain dan tetap menjaga esensial dari karakter visual itu sendiri (hlm. 45).



Gambar 2.19. *Type Style*
(https://turnarounddesign.com/what-does-typography-say-about-your-brand/type-style/)

2.2.3.7. *Stroke*

Garis yang lurus ataupun melengkung yang membentuk suatu huruf (hlm. 45).

Gambar 2.20. *Stroke*
(https://typedecon.com/blogs/type-glossary/stroke/)

2.2.3.8. *Serif*

Penambahan elemen pada bagian sudut atas ataupun bawah dari garis utama suatu huruf (hlm. 45).

Gambar 2.21. *Serif*
(https://www.southerntidemedia.com/typography-tutorial-for-beginners-everything-you-need-to-learn-typography-basics/)

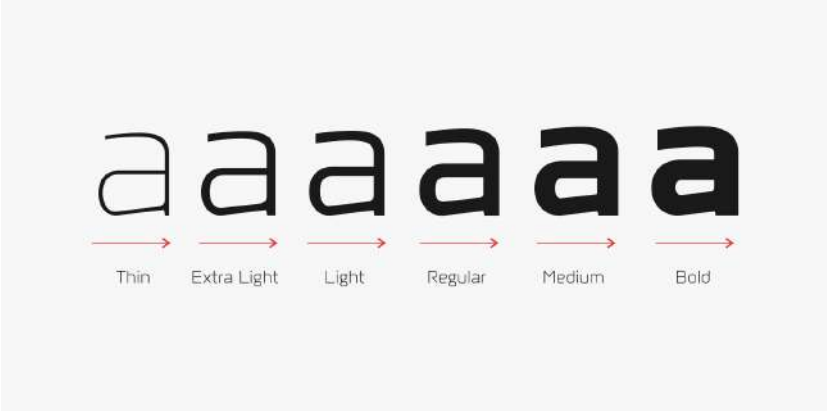
2.2.3.9. *Sans serif*

Berbanding terbalik dengan *serif*, *sans serif* tidak mempunyai penambahan elemen pada bagian sudut bawah ataupun atas suatu huruf (hlm. 46).

Gambar 2.22. *Sans Serif*
(https://id.pinterest.com/pin/9499849192398035/)

2.2.3.10. *Weight*

Tebal atau tipisnya garis pada huruf yang dapat diketahui dengan melakukan perbandingan ketebalan (hlm. 46).



Gambar 2.23. *Weight*
(https://typedesigner.de/client/)

2.2.4. Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2011) yaitu terdapat 8 (delapan) klasifikasi huruf yang ada, yaitu sebagai berikut :

2.2.4.1. *Old style*

Jenis huruf Romawi yang diperkenalkan pada akhir abad ke-15 yang dibuat dengan pena bermata lebar. Ciri khasnya yaitu terdapat serif pada sudutnya. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Garamond dan Times New Roman (hlm. 47).

Gambar 2.24. *Old Style*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.2. *Transitional*

Merupakan huruf serif yang berasal dari abad ke-18, di mana mewakili perubahan dari *old style* ke *modern.* Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Baskerville (hlm. 47).

Gambar 2.25. *Transitional*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

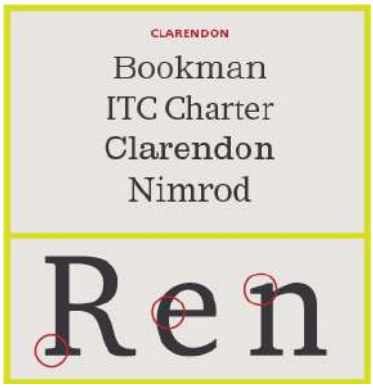
2.2.4.3. *Modern*

Perkembangan jenis huruf pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19, di mana bentuk yang ada lebih geometris. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Bodoni (hlm. 47).

Gambar 2.26. *Modern*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.4. *Slab serif*

Penggunaan serif yang tebal ini diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Clarendon (hlm. 48).



Gambar 2.27. *Slab Serif*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.5. *Sans serif*

Tipografi yang tidak mempunyai serif ini diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Grotesque (hlm. 48).

Gambar 2.28. *Sans Serif*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.6. *Gothic*

Tipografi yang juga dikenal dengan sebutan *blackletter* yang ditandai dengan penggunaan garis yang tebal pada tiap bentuk huruf. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Textura (hlm. 48).

Gambar 2.29. *Gothic*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.7. *Script*

Tipografi yang mirip dengan tulisan tangan dan biasa ditulis dengan huruf miring dan bersambung. Contoh yang termasuk kedalam jenis ini yaitu Brush Script (hlm. 48).

Gambar 2.30. *Script*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.4.8. *Display*

Tipografi yang biasa digunakan untuk judul karena penulisannya yang sulit dibaca jika untuk penulisan teks. Karena terdapat unsur dekorasi dan bentuknya yang rumit (hlm. 48).

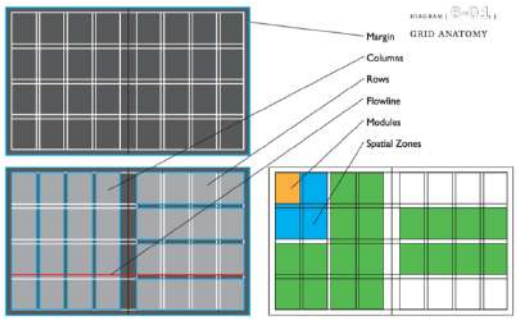
Gambar 2.31. *Modern*
(https://www.fonts.com/content/learning/fontology/level-1/type-anatomy/type-classifications)

2.2.5. *Layout*

Menurut Landa (2011) *layout* merupakan tata letak penyusunan ruang untuk elemen-elemen grafis baik untuk dicetak ataupun digital (hlm. 132). Menurutnya *layout* dapat dikatakan ideal jika semua komponen elemen grafis dapat menyatu dengan baik secara menyeluruh (hlm. 31).

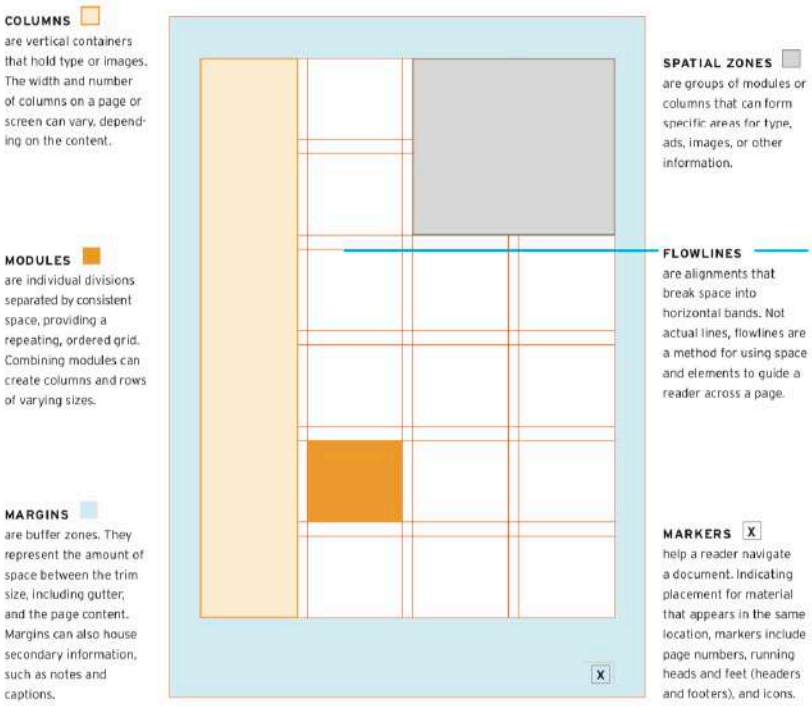
2.2.6. *Grid*

Menurut Landa (2011) *grid* merupakan komposisi dari garis vertikal dan horizontal yang memenggal format menjadi kolom dan margin (hlm. 158). Sebuah *grid* adalah bagaimana menjaga keteraturan (hlm. 159).



Gambar 2.32. *Grid Anatomy*
(Landa, 2011)

2.2.6.1. Komponen *Grid*



Gambar 2.33. Komponen *Grid*
(Tondreau, 2019)

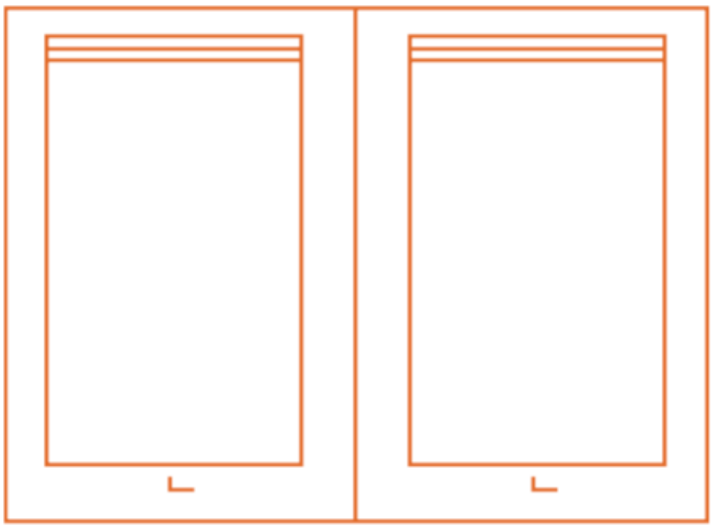
Menurut Tondreau (2019) mengatakan dalam bukunya yang berjudul "*Layout Essentials*" terdapat 6 (enam) komponen yang terdapat pada *grid* (hlm.10), yaitu sebagai berikut:

1. *Columns,* merupakan area vertikal yang mempunyai kegunaan untuk menempatkan teks dan gambar.
2. *Modules,* merupakan bagian yang teripsahkan dengan jarak konsisten dan dapat menciptakan sebuah *grid* jika disusun.
3. *Margins,* merupakan area kosong yang berfungsi sebagai pemisah antara isi dengan tepi kertas.
4. *Spatial Zones,* merupakan gabungan antara beberapa *modules* dan *columns* yang dapat membentuk suatu area.
5. *Flowlines,* merupakan garis imajiner yang mempunyai fungsi untuk memandu audiens melihat area pada suatu halaman.
6. *Markers,* merupakan navigasi untuk audiens dapat menemukan halaman pada buku, contohnya dapat berupa nomor halaman, *header, footer* dan *icon*.

2.2.6.2. Jenis *Grid*

Tondreau (2019) dalam bukunya juga menyebutkan bahwa terdapat 5 (lina) jenis *grid* (hlm. 11), yaitu sebagai berikut:

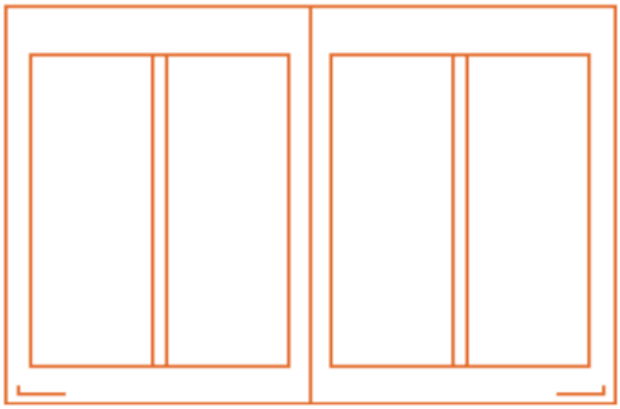
1. *Single Column Grid*



Gambar 2.34. *Single Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Jenis *grid* ini banyak digunakan untuk teks yang panjang sebagai isi utama dari suatu halaman, seperti pada esai, laporan, atau buku.

2. *Two Column Grid*

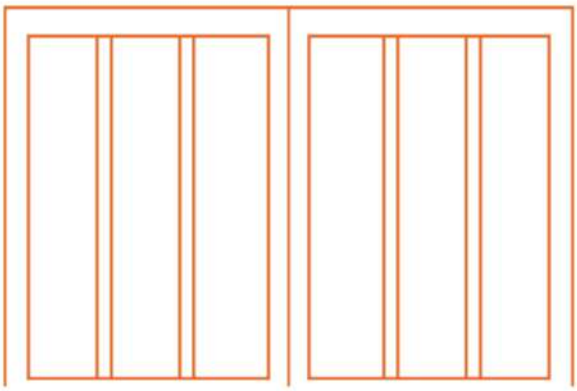


Gambar 2.35. *Two Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Grid ini dapat digunakan untuk mengatur teks yang banyak dengan tampilan kolom yang berbeda dan terpisah. Penggunaannya dapat diatur

dalam menyesuaikan lebar tiap kolom dengan konten yang ingin ditampilkan.

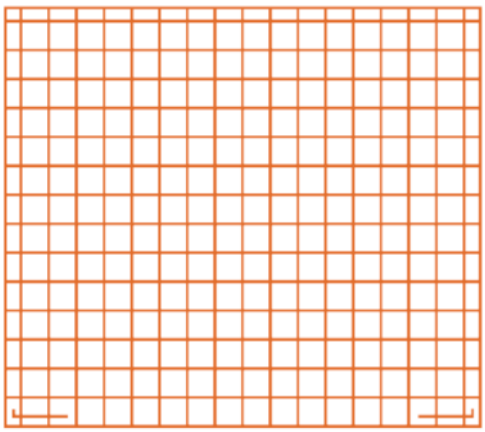
3. *Multi Column Grid*



Gambar 2.36. *Multi Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Grid ini mempunyai sifat yang fleksibel dibandingkan dengan dua jenis *grid* sebelumnya. Hal ini karena dapat menggabungkan beberapa ukuran kolom yang berbeda dan biasa digunakan untuk mendesain website, majalah, dan buku.

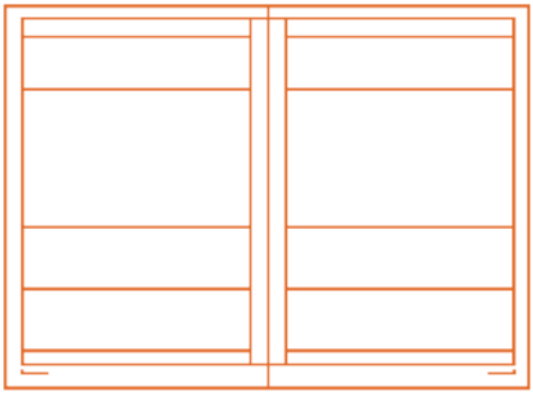
4. *Modular Grid*



Gambar 2.37. *Modular Grid*
(Tondreau, 2019)

Grid ini biasa digunakan untuk peletakan konten yang padat dan kompleks, seperti pada kalender dan koran. Jenis *grid* ini merupakan kombinasi garis horizontal dan vertical sehingga membentuk struktur *modules* yang lebih kecil.

5. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.38. *Hierarhical Grid*
(Tondreau, 2019)

Grid ini memiliki kolom yang terbagi secara horizontal yang menyebabkan konten disusun secara hierarki dan biasa digunakan untuk aplikasi atau *website*.

2.3. Bahasa

2.3.1. Pengertian Bahasa

Menurut Keraf dalam Smarapradhipa (2005), ia menuturkan dua pengertian Bahasa. Pengertian yang pertama menyatakan bahwa Bahasa merupakan sebuah alat komunikasi yang berupa simbol-simbol suara yang dihasilkan oleh alat pengucap manusia yang biasanya dituturkan antara suatu masyarakat. Pengertian yang kedua yaitu bahwa bahasa merupakan sistem komunikasi yang bersifat *arbitrer* (hlm. 1).

2.3.2. Fungsi Bahasa

Sumiati Budiman (1987) menyebutkan bahwa terdapat beberapa fungsi sebuah bahasa yang didasarkan pada maksud dan tujuannya, yaitu sebagai berikut :

1. Fungsi Praktis

   Bahasa sebagai alat komunikasi yang dipergunakan dalam keseharian untuk berinteraksi dengan masyarakat.

2. Fungsi Kultural

   Bahasa sebagai sarana untuk memperkenalkan, menyimpan, dan melestarikan suatu kebudayaan.

3. Fungsi Artistik

   Bahasa sebagai sarana untuk menyalurkan akan rasa keindahan melalui suatu karya seni.

4. Fungsi Edukatif

   Bahasa sebagai alat untuk menyampaikan suatu ilmu pengetahuan dan teknologi.

5. Fungsi Politis

   Bahasa sebagai alat untuk menyatukan atau memusatkan suatu bangsa.

2.3.3. Kondisi Bahasa

Menurut Wurm (1998) yang dikutip oleh Crystal (2000), menyebutkan bahwa terdapat beberapa tahapan kondisi kesehatan suatu bahasa, yaitu sebagai berikut :

1. *Potentially Endengered Language*

Bahasa yang baru dianggap terancam akan punah akibat tertekan oleh bahasa mayoritas, mulai jarang untuk dipergunakan, dan akibat generasi muda yang beralih menggunakan bahasa mayoritas.

2. *Endengered Language*

   Bahasa yang terancam punah akibat tidak adanya lagi generasi muda yang menggunakan Bahasa tersebut dalam kesehariannya.

3. *Seriously Endengered Language*

   Bahasa yang hanya mempunyai penutur berusia diatas 50 tahun.

4. *Moribund Language*

   Bahasa yang sudah sekarat akibat penuturnya hanya yang berusia 70 tahun ke atas.

5. *Extinct Language*

   Bahasa yang dianggap sudah punah dikarenakan penuturnya hanya tinggal satu orang atau tidak ada sama sekali.

2.3.4. Bahasa Daerah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa daerah mempunyai arti yaitu suatu bahasa yang digunakan pada suatu daerah tertentu yang mana masyarakatnya menggunakan bahasa tersebut sebagai bahasa kesehariannya.

2.3.5. Ancaman Bahasa Daerah

Menurut jurnal *Masyarakat & Budaya* (2009), menyebutkan bahwa ada beberapa ancaman atau faktor yang menyerang suatu bahasa dapat mengalami kepunahan, yaitu sebagai berikut :

1. Pengaruh bahasa mayoritas

2. Kondisi penutur yang *bilingual* atau *multilingual*
3. Globalisasi
4. Migrasi
5. *Intermarriage*
6. Bencana alam
7. Kurangnya penghargaan
8. Kurangnya intensitas dalam berkomunikasi
9. Ekonomi
10. Bahasa Indonesia

2.3.6. Bahasa Minangkabau

Menurut Lindawati (2015), mengatakan bahwa Bahasa Minangkabau berdiri sebagai bahasa daerah yang mempunyai fungsi sebagai simbol kebanggaan daerah Sumatera Barat dan semua lapisan masyarakat di sana yang menggunakan Bahasa tersebut sebagai bahasa kesehariannya.

2.4. Anak

2.4.1. Pengertian Anak

Menurut R.A. Kosnan (2005), mengatakan bahwa anak merupakan manusia yang masih muda dengan jiwa yang muda serta mempunyai perjalanan hidup yang terpengaruh oleh lingkungan ataupun keadaan sekitar.

2.4.2. Perkembangan Kognitif Anak

Menurut Jean Piaget, terdapat 4 tahapan perkembangan kognitif pada anak, yaitu sebagai berikut :

1. Tahap sensori-motor : 0 – 1,5 tahun

2. Tahap pra-operasional : 1,5 – 6 tahun
3. Tahap operasional konkrit : 6 – 12 tahun
4. Tahap operasional formal : 12 tahun ke atas

Bagi Piaget dalam Jarvis (2011), dirinya meyakini bahwa setiap manusia melewati semua tahapan tersebut, walaupun tahapan setiap orang dilalui dalam usia yang tidak sama atau berbeda. Ketika otak manusia sudah cukup matang untuk dimasuki tahapan-tahapan tersebut maka akan memungkinkan suatu logika yang baru atau *operasi* (hlm. 148). Berikut penjelasan mengenai 4 tahapan tersebut, yaitu sebagai berikut :

1) Tahap sensori-motor

   Menurut Surya (2003), aktivitas kognitif yang berlangsung pada tahap ini terletak pada alat indera (sensori) dan gerak (motor), di mana anak baru mampu untuk mengenal lingkungan melalui alat inderanya dan pergerakannya. Tahap ini merupakan dasar untuk perkembangan kognitif selanjutnya (hlm. 57).

2) Tahap pra-operasional

   Menurut Surya (2003), pada tahap ini anak sudah dapat menunjukkan aktivitas kognitif dalam menghadapi berbagai macam hal di luar dirinya. Tahap di mana anak sudah dapat memahami kenyataan di lingkungannya melalui tanda dan simbol, walaupun cara dalam berpikir pada tahap ini masih bersifat tidak sistematis, konsisten dan logis (hlm. 57-58).

3) Tahap operasional konkrit

Menurut Jarvis (2011), pada tahap ini kematangan anak untuk menggunakan pemikiran operasi atau logika sudah cukup matang, akan tetapi baru sebatas objek fisik yang sudah ada saat ini (hlm. 149-150).

4) Tahap operasional formal

Menurut Jarvis (2011), pada tahap ini anak sudah mampu untuk memahami bentuk argument, karena pada periode ini anak dapat mengunakan berbagai operasi konkritnya agar terbentuk operasi yang lebih kompleks (hlm. 111).