



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. Desain

Menurut Landa (2014), dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solutions*”, menjabarkan pengertian desain pada desain grafis adalah wujud dari komunikasi dalam upaya penyampaian informasi kepada masyarakat secara visual. Desain dikatakan kuat dan berhasil ketika memberikan makna yang kuat terhadap sebuah informasi (hlm. 1).

Sedangkan desain komunikasi visual sendiri seperti yang dijelaskan oleh Kusrianto (2006), merupakan sebuah bidang keilmuan yang mempelajari mengenai pengkomunikasian pesan melalui visual dengan pengelolaan elemen grafis (hlm. 2).

2.1.1. Prinsip dalam Proses Kreatif

Milman (2008), dalam bukunya “*The Essential Principles of Graphic Design*”, menyampaikan bahwa terdapat beberapa prinsip dalam proses kreatif seorang desainer dimana terdiri dari (hlm. 25):

2.1.1.1. Visual Strategy

Strategi visual merupakan strategi perancangan visual yang sesuai dengan brand dan target pasar. Hal ini menjadi dasar dalam pembuatan visual yang nantinya akan diaplikasikan ke dalam berbagai media pemasaran.

Strategi visual bertujuan agar dalam penyampaian pesan kepada target *audience* dapat dipastikan memiliki visual yang konsisten (hlm. 26).

2.1.1.2. Research

Millman (2008), menyampaikan dalam bukunya bahwasanya terdapat beberapa peraturan dan tata cara dalam melakukan riset pasar yang terdiri dari: pertama, fokus pada efektivitas komunikasi dengan desain, dan riset pasar. Kedua, membuka jalan untuk hal-hal yang terasa familiar di masyarakat. Ketiga, fokus pada apa yang disukai dari produk dan produk lain yang biasa mereka lihat sehari-hari. Keempat, biarkan *audience* melihat desain produk disandingkan dengan produk kompetitor lain sehingga mereka mudah membandingkan. Kelima, jangan pernah menanyakan pada *audience* mengenai apa yang harus diperbaiki dari desain yang sudah ada (hlm. 31-36).

1. *Ethnographic research*

Ethnographic merupakan cabang dari ilmu yang mempelajari manusia dari bidang budaya, perilaku dan keberagaman (antropologi) yang lebih berfokus pada deskripsi seorang individu dalam lingkungan sosialnya.

Ethnographic research dilakukan dengan melakukan wawancara personal dan observasi terhadap perilaku *target audience* sehari-hari. Inti dari jenis penelitian ini adalah untuk membantu melihat dunia dari sudut pandang konsumen.

2. *Focus Group*

Menjadi salah satu cara mengidentifikasi konsep desain yang sesuai untuk mengkomunikasikan pesan pada *audience* tanpa menyangkut kemampuan penalaran secara rasional dan intelektualitas.

3. *Quantitative eye tracking*

Dilakukan untuk meneliti pergerakan pupil mata pada saat melihat gambar. Tujuannya untuk mengukur cara manusia dalam melihat dan mengarahkan pandangan terhadap elemen visual yang ada (apa yang dilihat pertama, diperhatikan paling lama, dan sebagainya).

4. *Online Testing*

Dilakukan untuk mendapatkan tanggapan dari banyak orang dengan efektif dan efisien. Namun sulit untuk mengontrol responden yang sesuai dengan target *audience*.

5. *The Road Ahead*

Riset pasar dilakukan bukan untuk menentukan desain yang baik, namun mendapatkan insight dan fakta terukur di pasar yang kemudian dijadikan landasan yang hebat untuk membantu kreatifitas.

2.1.1.3. *Working with Imagery*

Millman (2008), menjabarkan 10 hal yang harus disadari ketika menggunakan gambar atau ilustrasi dalam desain (hlm. 37). Seorang desainer harus menentukan tujuan penggunaan image, emosi yang ingin dibangun, citra yang ingin dicapai, dan perannya dalam keseluruhan

rangkaian proyek. Penggunaan teks pendukung juga harus disesuaikan agar memiliki keserasian dengan image tertentu yang ingin dibangun.

Penggunaan foto atau ilustrasi hendaknya dapat melengkapi layout yang sudah didesain bukan sebaliknya. Hindari penggunaan stok pada saat melakukan sketsa awal untuk klien. Membangun hubungan baik dengan illustrator maupun fotografer dalam sebuah proyek juga menjadi hal penting, dapat dilakukan dengan menghormati penggunaan *image*, mencantumkan *credit* dengan baik, dan memberi apresiasi.

2.1.1.4. Account Management and Workflow

Millman (2008), menyampaikan dalam bukunya mengenai proses dasar desainer grafik dalam sebuah proyek disusun dalam beberapa fase yaitu, *Intelligence and Insight* (fase mempelajari), *exploration* (fase mencoba), *validation* (fase uji coba), *development* (fase membangun) dan *execution* (fase pelaksanaan) (hlm. 41-42). Fase mempelajari (*learning*) merupakan proses pengumpulan informasi terkait produk, *brand*, pasar, target pemasaran, dan kompetitor. Fase mencoba (*trying*) adalah proses dimana data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis dan disimpulkan untuk perancangan ide.

Fase uji coba (*testing*) dilakukan untuk menilai (dengan riset) seberapa ide yang diciptakan menarik, efektif dan berbeda dari competitor atau yang sudah ada sebelumnya. Fase membangun (*building*), proses dimana dilakukan pengembangan kembali dari hasil uji coba yang telah

dilakukan. Fase pelaksanaan (*going*), fase terakhir dimana kegiatan yang dilakukan berfokus pada penyelesaian detail dan eksekusi ide.

2.1.1.5. Production

Produksi merupakan prinsip terakhir dalam proses kreatif. Sebuah desain tidak akan terwujud tanpa dilakukan kegiatan produksi (hlm. 47). Memahami berbagai opsi produksi menjadi hal yang sangat penting dan memudahkan pada saat mengkomunikasikan keinginan desainer dalam proses produksi.

2.1.2. Prinsip Desain

Landa (2014), dalam bukunya "*Graphic Design Solution 5th Edition*", menjabarkan prinsip desain menjadi (hlm. 29-39):

2.1.2.1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan membantu menstabilkan komposisi melalui penyusunan atau pengaturan elemen desain sehingga memiliki kesan berat visual yang stabil atau seimbang. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi berat visual yaitu, orientasi dan lokasi elemen dalam format, garis pandang, *figure or ground*, warna (*hue, value, saturation* dan *temperature*), intensitas atau banyaknya elemen pada area tertentu, *emphasis (focal point)*, dan peletakan dalam kelompok.

2.1.2.2. Penekanan (*Emphasis*)

Penekanan berguna untuk membantu penyusunan elemen visual (hierarki) berdasarkan tingkat kepentingannya, dengan memunculkan kesan visual

dominan sehingga menjadi titik perhatian (*focal point*). Memberikan emphasis secara visual dapat dilakukan melalui beberapa cara yaitu (hlm.33-35):

1. *Emphasis by Isolation* (penekanan didapatkan dengan memisahkannya dari elemen visual lain sehingga mendominasi ruang).
2. *Emphasis by Placement* (penekanan dicapai dengan penempatan elemen visual pada posisi yang menjadi pusat arah gerak mata *audience*).
3. *Emphasis through Scale* (memainkan penggunaan ukuran elemen visual dalam pemberian penekanan).
4. *Emphasis through Contrast* (memunculkan elemen visual yang sangat berbeda dalam ukuran, lokasi, bentuk, posisi, warna dan tekstur dibandingkan elemen lain disekitarnya).
5. *Emphasis through Direction and Pointers* (memberikan arah gerak mata menuju elemen yang ingin diberikan penekanan).
6. *Emphasis through Diagrammatic Structures* (penggunaan susunan diagram, terdapat tiga jenis, yaitu diagram pohon, sarang dan tangga).

2.1.2.3. Ritme (Rhythm)

Ritme secara visual didapatkan dengan pengulangan elemen visual dengan penggunaan interval yang diperlihatkan melalui pergerakan posisi elemen visual itu sendiri. Kunci dari ritme sendiri adalah adanya pengulangan

dan variasi elemen visual (ukuran, bentuk, posisi, jarak dan berat visual) (hlm. 35-36).

2.1.2.4. Kesatuan (Unity)

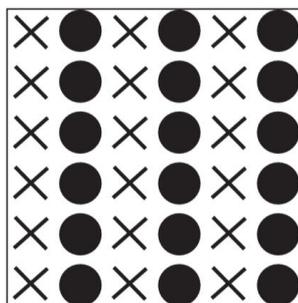
Kesatuan dari sebuah desain dapat tercapai ketika semua elemen visual yang ada saling melengkapi dan terlihat serasi dipadukan bersama.

1. Kedekatan (*Proximity*)

Merupakan bagian dari persepsi visual dimana elemen visual yang diletakan berdekatan (secara posisi) akan dianggap sebagai satu kesatuan.

2. Kesamaan (*Similarity*)

Merupakan bagian dari persepsi visual dimana elemen-elemen visual memiliki kesan dan karakter yang mirip. Kesamaan tersebut dapat terlihat dari bentuk, tekstur, warna dan arah dari elemen-elemen visual yang ada.



Gambar 2.1. *Similarity*

(Landa,2014)

3. Kesenambungan (*Continuity*)

Merupakan bagian dari persepsi visual dimana elemen yang ada terlihat memiliki hubungan, koneksi ataupun pergerakan dimana melibatkan antar elemen visual yang ada.

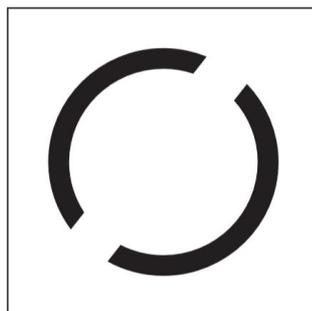


Gambar 2.2. *Continuity*

(Landa,2014)

4. Kedekatan (*Closure*)

Bagian dari persepsi visual dimana terdapat kecenderungan pikiran manusia untuk menghubungkan elemen menjadi sebuah objek, bentuk, unit atau pun pola yang utuh.



Gambar 2.3. *Closure*

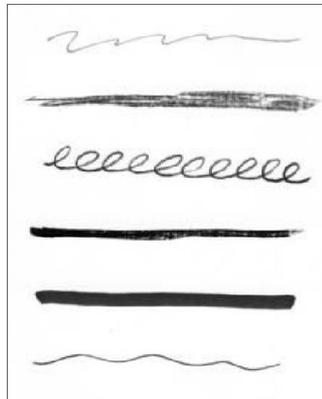
(Landa,2014)

2.1.3. Elemen Desain

Landa (2014), dalam bukunya menjelaskan bahwa elemen desain dari bentuk 2 dimensi terdiri dari garis, bentuk, warna dan tekstur (hlm. 19-28).

2.1.3.1. Garis

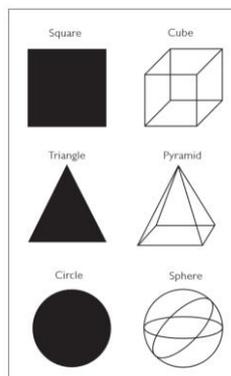
Garis merupakan hasil dari perpanjangan beberapa titik yang bergerak dan menghasilkan sebuah jalur. Sedangkan titik merupakan bentuk terkecil dari sebuah garis yang biasa dikenal berbentuk bundar.



Gambar 2.4. Garis
(Landa, 2014)

2.1.3.2. Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis yang membentuk sebuah lintasan tertutup dan menghasilkan sebuah area.



Gambar 2.5. Bentuk
(Landa, 2014)

2.1.3.3. Warna

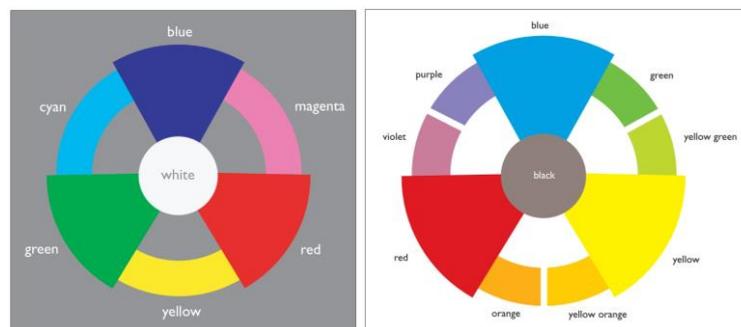
Warna merupakan elemen yang berperan penting, warna yang kita lihat pada objek di lingkungan yang merupakan sebuah pantulan cahaya yang kemudian diterima oleh mata sebagai warna.

1. *Color Nomenclature*

Warna terbagi menjadi 3 elemen yaitu *hue* (sebutan untuk warna itu sendiri), *value* (tingkat keterangan ataupun kegelapan warna), dan *saturation* (tingkat kecerahan dan kekusaman warna).

2. *Primary Colors*

Merupakan warna dasar, dibedakan menjadi 2 jenis berdasarkan media refleksi cahaya; yaitu *additive primaries* (warna pada media layar) dan *subtractive primaries* (warna pada suatu permukaan secara fisik). *Additive primaries* menggunakan model warna dasar RGB (merah, hijau dan biru) sedangkan *Subtractive primaries* menggunakan warna dasar CMYK (cyan, magenta, kuning dan key).



Gambar 2.6. Warna Additive dan Warna Subtraktif

(Landa, 2014)

Sutton dan Whelan (2004), menyatakan dalam penggunaannya warna memiliki pengaruh dan reaksi yang kuat terhadap emosi manusia yang biasa disebut dengan psikologi warna. Berikut penjabaran beberapa warna dan psikologi warnanya (hlm. 154-175):

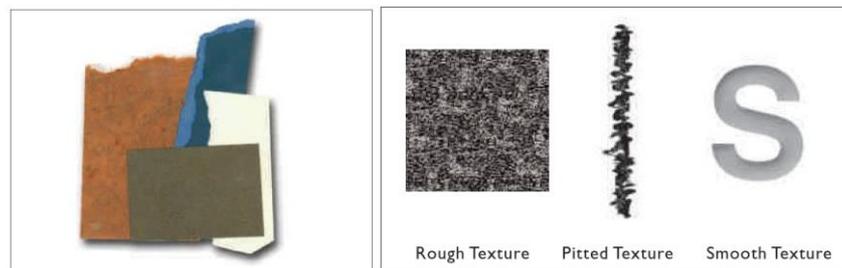
1. Merah melambangkan bahaya, kegembiraan, gairah, kekuatan, agresi, dan kesuksesan. Warna merah dapat menarik perhatian orang dengan cepat. Merah juga memberikan kesan hangat.
2. Kuning melambangkan kebahagiaan, optimisme, kegembiraan, spontanitas, warna kuning juga memunculkan aura yang cerah, menandakan kebijaksanaan, kecerdasan dan imajinasi.
3. Orange melambangkan keberanian, memberi energi, spontanitas, menyenangkan, ceria, suka bertualang.
4. Hijau memiliki beberapa penggolongan seperti warna hijau pucat melambangkan kenyamanan, santai, menenangkan. Warna hijau yang *vibrant* memberikan efek semarak, kehidupan, dan energi awet muda. Warna hijau gelap lebih melambangkan kestabilan, pertumbuhan, status ekonomi tinggi, kesuksesan dan keamanan.
5. Biru melambangkan hal positif dan damai, untuk biru navy lebih melambangkan rasa hormat, kesetiaan, dapat dipercaya dan memiliki integritas.
6. Ungu melambangkan kekuatan, hasrat, sensualitas dan kemewahan. *Deep plum* lebih pada kesan misterius, bermartabar dan

melambangkan keagungan. Sedangkan warna lavender dan violets, lebih pada kesan manis, romantic dan nostalgia.

7. Merah muda memberi kesan feminim, dan melambangkan agresi, pengasuhan, kasih sayang, menenangkan, energik, menyenangkan dan trendi.
8. Coklat memberi kesan hangat, nyaman, mudah didekati, dapat diandalkan, tulus, maskulin dan alami.
9. Abu-abu melambangkan otoritas konservatif, khidmat, bijaksana, kedewasaan, dan tenang. Masuk kedalam cool color. Warna abu metalik lebih menggambarkan kemajuan teknologi.
10. Putih melambangkan kemurnian, kepolosan, kebaikan, kebenaran, kesederhanaan, keamanan, dan kebersihan.
11. Hitam merupakan warna yang paling otoritatif, kesan mengintimidasi dan tampil agresif.

2.1.3.4. Tekstur

Tekstur adalah kesan yang dapat dilihat dan dirasakan dari sebuah objek, hal ini mengacu pada kualitas objek seperti halus, kasar, keras, dan lembut (Poulin, 2011, hlm. 73). Tekstur dikategorikan kedalam dua jenis yaitu tekstur taktis dan tekstur aktual. Tekstur taktis dihasilkan dari teknik *printing*, berupa *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving* dan *letterpress*. Tekstur aktual dihasilkan dari tangan yang kemudian difoto sehingga menghasilkan ilusi dari tekstur aslinya.



Gambar 2.7. Tekstur Aktual dan Tekstur Taktis

(Landa, 2014)

2.1.4. Tipografi

2.1.4.1. Golongan Gaya Huruf

Penggolongan gaya huruf menjadi hal yang penting dalam upaya membantu seorang desainer dalam menentukan model *font* yang sesuai dengan kebutuhan. Semakin berkembangnya karya para *font* desainer membuat variasi model huruf yang ada turut berkembang pula, maka penggolongan ini menjadi salah satu cara mempermudah seorang desainer

dalam menentukan *font* sesuai dengan kesan dan konsep desain (Sudiana, 2001, hlm. 329-330). Samara (2014), menjabarkan jenis-jenis huruf kedalam beberapa kelompok yaitu *Old Style*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif* (*Egyptian*), *Sans Serif* dan *Graphic* (hlm. 138).



Gambar 2.8. Golongan Gaya Huruf

(Samara, 2014)

1. *Old Style*

Memiliki tinggi *x-height* kecil yang kemudian mempengaruhi tinggi huruf *lowercase*, sudut lengkung besar, dan kontras ketebalan garis huruf rendah.

2. *Transitional*

Terjadi perubahan besar pada jenis huruf ini, dimana kontras dari garis semakin tinggi, ukuran *x-height* membesar, axis cenderung tegak lurus, memiliki serif relatif tajam.

3. *Modern*

Kontras antar garis sangat besar, bentuk melingkar memiliki *axis* tegak lurus, *braket* yang menghubungkan garis utama huruf dan *serif* hilang.

4. *Sans Serif*

Memiliki karakteristik utama tidak memiliki *serif*, kontras pada garis huruf sangat rendah bahkan tidak terdapat perbedaan berat garis, *axis* tegak lurus, dan lebih mudah terbaca pada ukuran kecil.

5. *Slab Serif*

Merupakan jenis huruf yang lebih tebal dibanding *sans serif*, memiliki *axis* horizontal, dan ketebalan *serif* sama dengan garis huruf lain.

6. *Graphic*

Merupakan jenis huruf hasil dari eksperimen dan dekorasi terhadap huruf, memiliki visual yang menarik namun tidak terlalu baik dalam hal keterbacaan.

2.2. *Motion Graphic*

Crook dan Beare (2016), dalam bukunya “*Motion Graphic*” mendefinisikan *motion graphic* sebagai sebuah seni koreografi dari elemen grafis dari waktu ke waktu untuk menyampaikan informasi (hlm. 10). *Motion graphic* memiliki fungsi utama untuk memberikan informasi, selain menarik dan menghibur, hal ini yang membedakannya dengan animasi.

2.2.1. Proses Perencanaan

Menurut Crook dan Beare (2016), dalam bukunya membagi proses perencanaan *motion graphic* kedalam 4 tahap sebagai berikut (hlm. 154-177):

2.2.1.1. Message and Audience

Melakukan analisis untuk memastikan cara komunikasi yang efektif dalam penyampaian informasi dibanding ekspresi artistik. Pemikiran analisis dibutuhkan untuk mendapatkan cara komunikasi yang tepat, salah satu bentuk analisis dilakukan dengan menyusun kerangka SWOT (*strengths, weaknesses, opportunities, dan treats*) atau dengan kerangka SCMR (*source, message, channel, receiver*). Melakukan analisa berdasarkan *source*, dapat membantu menganalisa potensi intrinsik yang dapat menyebabkan kesalahan dalam menangkap informasi. Analisa *message*, berkaitan dengan elemen desain dan prinsip desain dalam penyampaian pesan secara visual. Sedangkan *channel*, berhubungan dengan analisa media yang tepat dalam penyampaian informasi. *Receiver* atau yang biasa disebut dengan *audience*, hal ini penting dilakukan karena kesuksesan sebuah komunikasi bergantung pada keberhasilan *audience* dalam menangkap informasi yang diberikan, maka perlu dilakukan analisa terhadap literasi, pengetahuan, perilaku dan nilai yang dimiliki *audience*.

2.2.1.2. *Sketchbooks*

Sketchbook dapat membantu seorang desainer dalam memperluas memori visual dan imajinasi. Pembuatan *sketchbook* biasa disebut sebagai *moodboard* dalam sebuah perencanaan desain.

2.2.1.3. *Collecting Inspiration*

Berpikir kreatif berarti menciptakan sesuatu yang belum ada sebelumnya, dengan melakukan observasi, merekam, dan berkaca pada desain yang sudah ada, desainer dapat mengembangkan desain dari hasil *research* dan inspirasi yang telah dikumpulkan. Mengumpulkan inspirasi dapat dilakukan melalui perangkat digital, *traveling*, pengenalan budaya, dan dari hal-hal lain diluar seni visual.

2.2.1.4. *The Design Process*

Berdasarkan penjabaran oleh Crook dan Beare (2016), membagi proses desain kedalam 3 tahap yaitu:

1. *Planning*

Pada tahap ini yang dilakukan oleh seorang desainer harus menentukan dengan jelas apa saja yang dibutuhkan dan mempengaruhi perancangan. Media yang digunakan, *target audience*, dan pesan yang ingin disampaikan. Mengumpulkan ide dapat dilakukan dengan *brainstorming*, *moodboards*, *research* baik untuk kepentingan visual maupun naskah atau *copywriting*.

2. *Designing*

Tahap dimana memulai proses produksi, poin penting pada tahap ini adalah untuk menciptakan sesuatu yang dapat dilihat dan dinikmati oleh *audience*.

3. *Refining*

Tahap dimana desainer memperlihatkan hasil kerjanya kepada *audience*. Tujuannya untuk memperlihatkan apa yang sudah dikerjakan dan yang dapat dikembangkan atau diperbaiki kedepannya.

2.2.1.5. *The Production Pipelines*

1. *Pre-production*

Tahap yang harus dilalui sebelum pembuatan projek dilakukan. Meliputi konsep desain, *storyboard* dan *visual styling*, hal ini penting untuk dilakukan agar dalam proses produksi dapat tetap pada referensi yang sama.

2. *Production*

Pembagian proses produksi dapat menyesuaikan dengan kebutuhan desainer dalam mendesain output. Tahap *production* meliputi proses *shooting video*, *media management*, *prototyping* dan *working with others*.

3. *Post-production*

Semua asset yang dibutuhkan telah terkumpul dan melakukan proses *rendering* projek.

2.2.2. Perancangan *Motion Graphic*

Berdasarkan Freeman (2016), dalam perancangan motion graphic dibagi menjadi 3 tahap yaitu *Preproduction*, *Production* dan *Post production* (hlm. 47). Ketiga tahap tersebut penulis gunakan sebagai acuan yang dijabarkan sebagai berikut:

2.2.2.1. *Preproduction*

1. Research

Riset dilakukan dengan penyusunan daftar pertanyaan dan sumber yang berkaitan dengan topik serta menyusun ide berdasarkan hasil riset. Pada tahap melakukan pengembangan ide dan mengumpulkan informasi berkaitan dengan fenomena, tujuan (*objectives*), *target audience*, dan pesan yang ingin disampaikan. Riset dapat dilakukan dengan beberapa metode yaitu wawancara, kuesioner, *focus group discussion*, observasi dan studi eksisting. Proses riset dapat dilakukan pula dengan membaca jurnal, berita, buku, majalah di internet maupun media cetak.

Riset dapat diawali dengan menjawab pertanyaan berkaitan dengan topik yang diangkat; meliputi Siapa *target audience* yang dituju? Bagaimana perilaku target? Apa tujuan dari perancangan ini? Pesan apa yang ingin disampaikan? Apa kebiasaan *target audience*? Kenapa *motion graphic* menjadi solusi perancangan? Media apa yang tepat bagi *target audience*? Apa yang ingin dicapai dari perancangan ini? Apa aksi yang diharapkan setelah *audience*

menonton? Dengan membuat list pertanyaan maka proses riset yang penulis lakukan dapat lebih terstruktur (hlm. 48-49).

2. Brainstorming

Proses *brainstorming* bertujuan untuk mendapatkan *big idea* atau konsep utama yang nantinya digunakan dalam perancangan *motion graphic*. Tahap ini dapat dilakukan dengan metode “*The Sketchbook*” dimana desainer menggumpulkan semua ide dan sketsa berkaitan dengan perancangan, metode ini biasa dikenal dengan proses penyusunan *moodboard*. Setelah itu desainer melakukan metode “*Individual Brainstorming*” atau “*Group Brainstorming*” dimana pada proses ini desainer meletakkan satu kata kunci pada bagian tengah sketchbook dan melanjutkan kata tersebut tanpa adanya *inhibition* baik secara individu maupun kelompok. Dari berbagai kata yang muncul kemudian dipilih beberapa kata yang dirasa menarik dan kemungkinan dapat menjadi kesatuan yang menarik pula (hlm. 50-51).

3. Screen Play

Screen Play atau biasa disebut dengan penyusunan script video. Screen play merupakan sebuah format yang terstruktur berisi penjabaran lengkap; dialog karakter, penjelasan *setting* tempat, camera angles dan pergerakan kamera. Penyusunan script dilakukan

dengan mengikuti format atau ketentuan yang telah ditetapkan dapat pula dengan bantuan aplikasi dalam penulisan script (hlm. 52-53).

4. Storyboard

Storyboard merupakan sebuah *sequence of drawing*, yang mempresentasikan masing-masing *shot* dalam video secara visual dengan urutan yang logis. *Storyboard* yang sifatnya final, pada selembar kertas ukuran A4 dapat terdiri dari 3-8 panel kotak yang berisikan gambar dan terdapat ruang dibawah kotak yang berisikan informasi pengambilan gambar. Tiap lembarnya berisikan keterangan judul produksi, nomor *shot* dan *scene* dan keterangan lain berkaitan dengan aksi karakter, pergerakan kamera, dialog, *sound effect* transisi dan keterangan lainnya (hlm. 54-46).

5. Animatic

Animatic merupakan langkah terakhir sebelum masuk kedalam proses produksi. Pada tahap ini desainer telah melakukan rekaman audio dan menyatukanya pada *storyboard* sehingga penulis dapat menentukan berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk tiap shotnya (hlm. 56-57).

2.2.2.2. Production

1. Mengenali format dan media.

Dengan mengenali format maka desainer dapat menentukan metode apa yang dapat digunakan dalam projek ini. Desainer menentukan

penggunaan media nantinya baik ditampilkan pada laptop, komputer, *smart phones* ataupun dengan tablet (hlm. 58-61).

2. Material dan metode

Material yang digunakan beragam seperti stop motion, full CGI animation, 2D animation dan masih banyak lagi disesuaikan dengan media dan format yang telah ditetapkan. Setelah itu pemilihan metode menggunakan *software* yang sesuai. (hlm. 62-65).

3. Penyusunan jadwal

Dalam proses pengerjaan *motion graphic* desainer menyusun rencana ataupun jadwal pengerjaan sehingga segala proses produksi dapat berjalan dan selesai sesuai dengan target yang telah ditentukan, hal ini berkaitan pula pada proses *budgeting* (hlm. 66-67).

2.2.2.3. Post Production

Pada tahap ini desainer melakukan proses pemberian *visual effects editing*, *sound mixing*, dan *credits*. Setelah itu rangkaian perancangan berakhir pada proses *rendering project* (hlm. 67).

2.2.3. Teknik dan Gaya Visual dalam Motion Graphics

Blazer (2015), dalam bukunya yang berjudul “*Animated Storytelling*”, membagi teknik dan gaya visual yang digunakan dalam animasi maupun *motion graphics* sebagai berikut (hlm. 113-119):

2.2.3.1. Teknik Motion Graphic

1. *Hand Drawn*

Dibuat dengan berbagai material dari pensil, cat, tinta, karbon dan lainnya.



Gambar 2.9. *Hand Drawn Animation - Cyrano the Elephant in "Trunk Troubles"*

(<https://www.youtube.com/watch?v=6i9jJsPH-L0>)

2. *2D Stop Motion*

Dibuat dengan pengaturan kamera pada bidang rata dan menggunakan berbagai material (pasir, cat minyak, siluet kertas, potongan kertas, foto).



Gambar 2.10. *Stop-Motion Animation Compilation / Margaret Scrinkl*

(<https://www.youtube.com/watch?v=hqVPYPyTNP>)

3. 3D *Stop Motion*

Dibuat dengan kamera diletakkan pada tripod dan dibuat dengan berbagai material seperti boneka, model, tanah liat, objek dll.



Gambar 2.11. *DISTORTION. A Stop motion Animation by Guldies.*
(<https://www.youtube.com/watch?v=tZqIQmdSa1E>)

4. 2D CGI

Animasi diciptakan pada perangkat lunak berbasis *flat* atau 2D. Dapat secara keseluruhan diciptakan dari program atau merupakan penggabungan dengan elemen tradisional.



Gambar 2.12. *2D Animated Short Film - NOON - Animation movie by Cindy Yang.*
(<https://www.youtube.com/watch?v=vUoTMfU1P8o>)

5. 3D CGI

Animasi diciptakan dari perangkat lunak berbasis 3D.



Gambar 2.13. *CGI 3D Animated Short Film "The Legend of The Crabe Phare" by Crabe Phare Team.*
(<https://www.youtube.com/watch?v=XxV4aUrGgeg>)

2.2.3.2. Gaya Visual dalam Motion Graphics

1. *Fluid Transition*

Animasi mengalir antar *scene* tidak terlihat atau tanpa pemotongan *scene*. Digunakan untuk cerita naratif secara halus menyajikan cerita secara halus dari awal sampai akhir.



Gambar 2.14. *Daisy Chain - Animated Film narrated by Kate Winslet.*

(<https://www.youtube.com/watch?v=PGxmschhkNg>)

2. *2D/ Vector/ Kinetic Type*

Flat desain basis *vector*. Biasa digunakan dalam grafik pada penyiaran, infografis dan desain web.



Gambar 2.15. *Wood Naturally - Wood Wise (Infographics Animation Production).*

(https://www.youtube.com/watch?v=X_93H_60PIs)

3. *Handmade*

Menggunakan material, biasanya merupakan hasil buatan tangan untuk mencapai kesan kuno (*vintage*) dan kesan lugu, biasanya dengan gambar tangan atau *stop motion*.



Gambar 2.16. *100 NAMA PALING PASARAN / Stop Motion by Aulion.*

(<https://www.youtube.com/watch?v=wL998XPgdOs>)

4. *Collage*

Menggabungkan *style handmade* dengan foto dan video. Biasanya digunakan dalam animasi dokumenter dan *title sequences*.



Gambar 2.17. *IRONMAN Title Sequence (Motion Graphics project).*

(<https://www.youtube.com/watch?v=lhw12ibaDUw>)

5. *Film and Type*

Penggabungan *footage* video dengan tulisan yang bergerak.

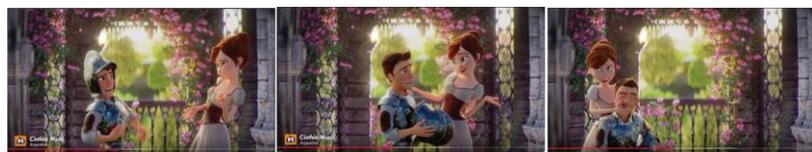


Gambar 2.18. Europe - 12 countries in 24 days | Cinematic Travel

(<https://www.youtube.com/watch?v=he-aCCA2ONI>)

6. 3D

Dibuat dengan *stop motion* atau CGI. Dengan kesan nyata pada cahaya, bayangan, dan lingkungan yang sesuai dengan kenyataan.



Gambar 2.19. 3D Animation Student Showcase 2019 - Animation Mentor.

(<https://www.youtube.com/watch?v=1ODGjg65gCg>)

2.2.4. Ilustrasi

Ilustrasi didefinisikan oleh Kusrianto (2006), sebagai sebuah seni gambar dalam upaya memperjelas maksud dan tujuan secara visual, buku cerita menjadi salah satu contoh media yang sangat membutuhkan ilustrasi (hlm.140-151). Male (2007), mendefinisikan ilustrasi menjadi media pembelajaran yang hebat dalam menyampaikan informasi, dengan penyampaian secara visual, informasi dapat mudah diterima. (hlm. 89).

2.2.4.1. Character Design

Bancroft (2006), dalam bukunya menjelaskan mengenai mendesain sebuah karakter yang memiliki kepribadian. Desain karakter banyak ditemukan pada film, animasi, komik, video game, dan ilustrasi pada buku anak. Bancroft dalam bukunya juga menjabarkan mengenai langkah mendesain sebuah karakter sebagai berikut (hlm. 16-41):

1. *Imagining the Characters*

Dalam proses mendesain sebuah karakter dapat dipermudah dengan menjawab beberapa pertanyaan yaitu, apa peran karakter dalam buku? sifat yang dimiliki karakter? dan adakah poin penting dalam cerita yang mempengaruhi visual karakter? Dengan menjawab pertanyaan tersebut dapat membuat batasan dalam mendesain karakter pada buku ilustrasi.

2. *Character Hierarchy*

Hierarki karakter merujuk pada perbedaan tingkat simplicity atau realism pada desain karakter. Bancroft (2006), menjelaskan 6 kategori dalam desain karakter:

- a. *Iconic* : ilustrasi sederhana, bergaya, tidak terlalu ekspresif dan tidak detail.



Gambar 2.20. *Iconic Illustration*

(Bancroft , 2006)

- b. *Simple* : sangat bergaya, namun tidak lebih ekspresif dari iconic.



Gambar 2.21. *Simple Illustration*

(Bancroft , 2006)

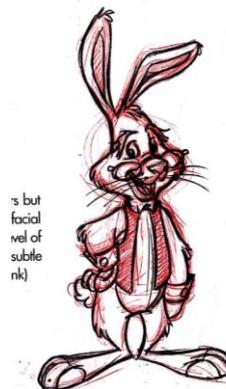
- c. *Broad* : Lebih bergaya dari dua sebelumnya, memiliki mata dan mulut besar untuk keperluan ekspresi (kesan humor secara visual).



Gambar 2.22. *Broad Illustration*

(Bancroft , 2006)

- d. *Comedy Relief* : tidak menampilkan kesan humor pada visual karakter, kesan tersebut dibangun melalui tingkah laku karakter.



Gambar 2.23. *Comedy Relief Illustration*

(Bancroft , 2006)

- e. *Lead Character* : ekspresi muka, perawakan dan anatomi tubuh sangat realis.



Gambar 2.24. *Lead Character Illustration*
(Bancroft , 2006)

- f. *Realism* : sangat detail, namun masih terdapat kesan karikatur, biasa terdapat pada buku komik.



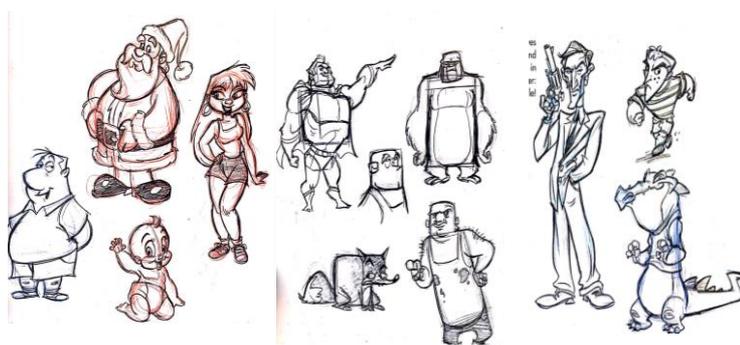
Gambar 2.25. *Realism Illustration*
(Bancroft , 2006)

3. *Designing Characters*

Bancroft (2006), dalam bukunya yang berjudul “*Characters with Personality*” menyebutkan bahwa terdapat 3 elemen visual dasar yang digunakan untuk mendesain karakter dalam buku:

a. *Shape*

Bentuk sangat menentukan karakter secara visual, bentuk yang sederhana dapat menciptakan karakter sederhana pula, namun dengan melakukan modifikasi dapat menciptakan karakter yang lebih kompleks. Kepribadian sudah dapat terlihat dari bentuk dasar karakter. Bentuk dasar lingkaran menciptakan karakter yang menarik, baik, imut, lucu, menggemaskan, dan ramah. Bentuk dasar kotak menciptakan karakter dapat dipercaya, kokoh, dan memainkan peran yang berat. Sedangkan bentuk segitiga menciptakan kepribadian karakter yang kejam, mencurigakan, dan jahat.

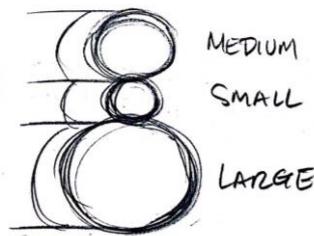


Gambar 2.26. Bentuk dasar pada Ilustrasi

(Bancroft , 2006)

b. *Size*

Perbedaan ukuran antar bentuk dasar membuat visual lebih menarik. Pemberian variasi ukuran pada bentuk yang sama membuat karakter lebih menarik dan terkesan dinamis.

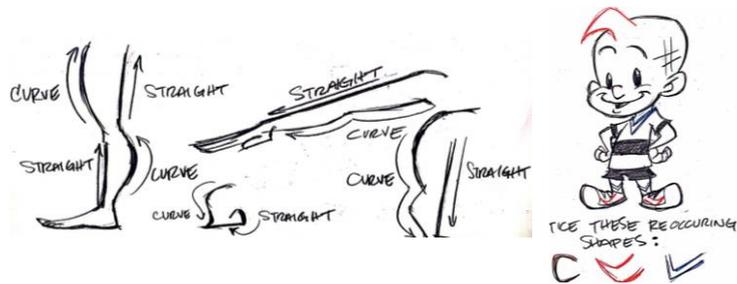


Gambar 2.27. Ukuran pada Ilustrasi

(Bancroft , 2006)

c. *Variance*

Merujuk pada jarak dan keanekaragaman bentuk serta ukuran. Variasi dapat diciptakan dengan beberapa metode, pertama pemberian kontras pada ketebalan garis dan panjang membuat desain karakter lebih menarik. Kedua, peletakan garis lurus yang berlawanan dengan garis lengkung menciptakan kesan statis. Ketiga, penggunaan bentuk berulang pada detail-detail karakter. Keempat, pemberian variasi pada ruang kosong menciptakan siluet dan ruang positif yang menarik.



Gambar 2.28. Pemberian Variasi pada Ilustrasi

(Bancroft , 2006)

2.3. Buku

Haslam (2006), dalam bukunya yang berjudul “*Book Design*”, menyampaikan definisi dari buku dimana buku merupakan sebuah tempat yang berisi jilidan dari hasil cetakan halaman yang berisikan pengetahuan dan dapat membagikannya kepada pembaca tanpa keterbatasan ruang dan waktu (hlm. 7).

2.3.1. Anatomi Buku

Lupton (2008) menjelaskan mengenai anatomi buku dimana setiap buku memiliki bagian awal, tengah dan akhir. Bagian awal terdiri dari cover buku, setengah halaman judul, halaman *copyright*, dan daftar isi. Bagian tengah berisi konten buku, sedangkan bagian akhir terdiri dari lampiran, tanda penerbit (*colophon*) dan cover belakang buku (hlm. 32).

2.3.1.1. Setengah Halaman Judul

Halaman ini berisi judul buku baik secara utuh maupun hanya inti judul.

2.3.1.2. Halaman *Copyright*

Berisi penulis, *copyright*, tahun publikasi, ISBN, katalog data, dan alamat penerbit.

2.3.1.3. Daftar Isi

Berisi mengenai konten-konten yang ada di dalam buku.

2.3.1.4. Konten

Halaman isi dari buku.

2.3.1.5. *Appendices*

Berisi glosarium, indeks, daftar pemeriksaan, biografi penulis, *resume* dan kronologi penulisan buku.

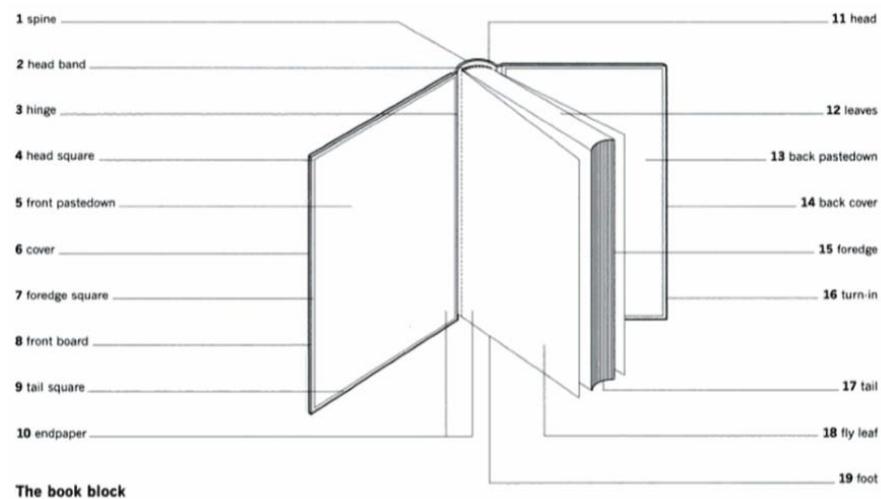
2.3.1.6. *Colophon*

Berisi informasi mengenai *font* yang digunakan, desain buku, teknik pencetakan (*printing*) dan pembukuan (*binding*).

2.3.2. **Komponen Buku**

Dalam dunia percetakan terutama dalam pembuatan sebuah buku terdapat banyak nama teknis, dan dirasa perlu dipelajari untuk mempermudah pemahaman desainer agar sesuai dengan konteks. Terdapat tiga komponen dasar dari penyusunan sebuah buku yaitu:

2.3.2.1. **The Book Block**



Gambar 2.29. Struktur Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine*
Bagian sampul yang menutupi area penjilidan buku.
2. *Head band*
Merupakan sebuah pita yang mengikat sebagai tambahan dari penjilidan buku (punggung buku).
3. *Hinge*
Lipatan dari halaman endpaper untuk menyatukan dengan sampul.
4. *Head Square*
Pelindung kecil yang terletak pada bagian atas buku yang terbentuk akibat ukuran papan sampul buku lebih besar dari isi.
5. *Front pastedown*
Merupakan halaman akhir yang direkatkan pada bagian sampul depan.
6. *Cover*
Sampul buku yang terbuat dari kertas tebal atau papan yang terhubung dan melindungi buku.
7. *Foreedge square*
Pelindung buku yang terbentuk dari bagian sampul depan dan belakang.
8. *Front board*
Papan sampul pada bagian depan buku.
9. *Tail square*

Pelindung kecil di bagian bawah buku yang terbentuk akibat papan pada sampul buku berukuran lebih besar daripada kertas pengisi buku.

10. *Endpaper*

Kertas tebal yang melekat pada bagian sampul sebagai penghubung sampul dan isi buku.

11. *Head*

Bagian atas buku.

12. *Leaves*

Lembaran kertas yang telah disatukan.

13. *Back pastedown*

Halaman akhir kertas (*endpaper*) yang dihubungkan dengan sampul belakang buku.

14. *Back cover*

Papan kertas pada bagian belakang.

15. *Foreedge*

Sisi tepi dari buku.

16. *Turn-in*

Kertas pada bagian tepi yang dilipat dari luar ke bagian dalam.

17. *Tail*

Bagian bawah dari buku.

18. *Fly leaf*

Perpanjangan dari kertas halaman terakhir yang dihubungkan dengan bagian isi buku.

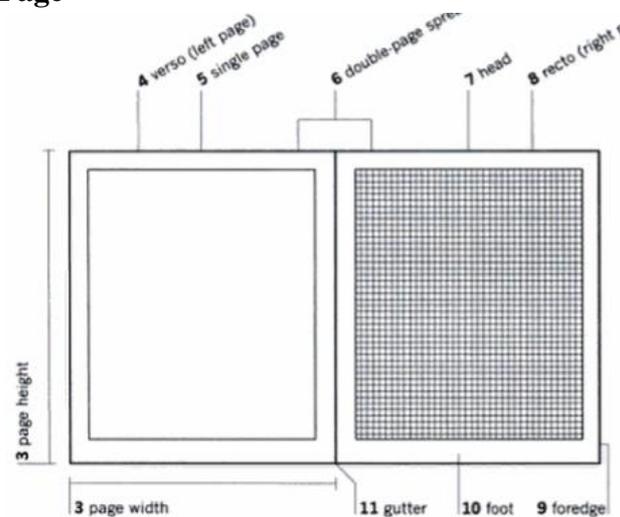
19. *Foot*

Sisi dasar dari buku.

20. *Signature*

Pengelompokan isi pada buku yang kemudian dijahit menjadi satu kesatuan buku.

2.3.2.2. The Page



Gambar 2.30. Struktur Halaman

(Haslam, 2006)

1. *Potrait*

Format dimana tinggi halaman lebih besar dari lebarnya.

2. *Landscape*

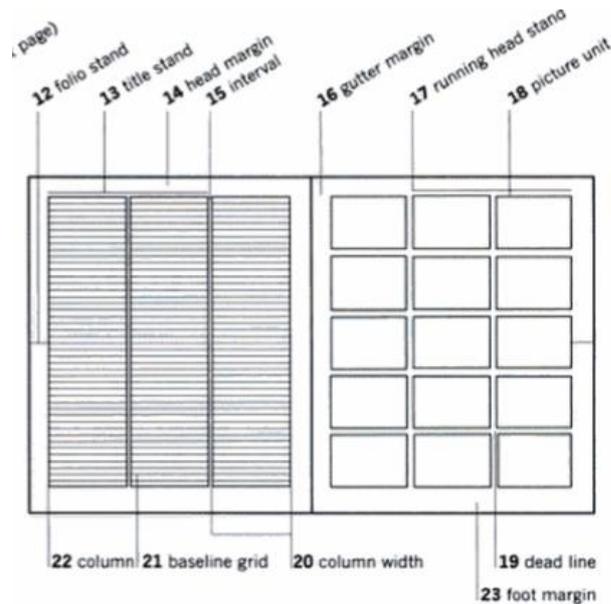
Format dimana lebar halaman lebih besar dari tingginya.

3. *Page height and width*

Ukuran halaman.

4. *Verso*
Sisi kiri kertas pada buku yang biasa bernomor genap.
5. *Single page*
Satu lembar ikatan pada sisi kiri.
6. *Double page spread*
Dua halaman berhadapan yang merupakan satu lembar kertas utuh.
7. *Head*
Bagian atas buku.
8. *Rectosisi*
Kanan kertas buku yang biasa bernomor ganjil.
9. *Foredge*
Bagian depan tepi buku.
10. *Foot*
Bagian bawah buku.
11. *Gutter*
Batas untuk penjilidan buku.

2.3.2.3. The Grid



Gambar 2.31. Struktur Grid

(Haslam, 2006)

1. *Folio stand*
Garis penanda peletakan nomor halaman.
2. *Title stand*
Garis penanda posisi untuk letak judul.
3. *Head margin*
Batas atas lembar.
4. *Interval/column gutter*
Jarak vertikal yang membatasi antar kolom.
5. *Gutter margin/binding margin*
Margin bagian dalam halaman yang terdekat dengan daerah penjilidan.

6. *Running head stand*
Garis yang menandai posisi grid dari sub judul.
7. *Picture unit*
Pembagian kolom berdasarkan *baseline* yang dipisahkan oleh garis yang tidak digunakan.
8. *Dead line*
Garis jarak diantara gambar.
9. *Column width/measure*
Lebar dari kolom yang menandai panjang dari tiap garis.
10. *Baseline*
Garis dimana teks berada.
11. *Column*
Kolom teks.
12. *Footmargin*
Batas margin pada bagian bawah halaman.
13. *Shoulder/foredge*
Batas pada bagian depan halaman.
14. *Column depth*
Tinggi dari kolom.
15. *Characters per line*
Banyaknya jumlah huruf dalam satu baris.
16. *Gatefold/throwout*
Gabungan halaman yang dilipat kedalam buku.

2.3.3. Layout

Rustan (2009) dalam bukunya yang berjudul “Layout Dasar dan Penerapannya”, menjabarkan mengenai pengertian layout yaitu merupakan struktur tata letak elemen desain dengan mempertimbangkan konsep dan media yang digunakan (hlm. 1).

2.3.3.1. Elemen Layout

Rustan (2009), menyatakan bahwa pada dasarnya terdapat 3 tujuan dari adanya elemen layout, untuk meningkatkan ketepatan informasi, kenyamanan dalam membaca dan estetika. Penyusunan sebuah layout dibagi kedalam 3 elemen sebagai berikut (hlm. 28-72):

1. Elemen Teks

Terdapat 21 macam elemen teks yang memiliki perannya masing-masing namun saling melengkapi. Elemen teks yang paling umum digunakan adalah judul dan *body text*. Judul memiliki peranan penting dalam menarik perhatian pembaca, menggambarkan pesan dan menonjol dibanding elemen layout lainnya. *Body text* merupakan bagian konten yang didominasi dengan informasi mengenai topik yang bersangkutan.

2. Elemen Visual

Elemen visual merupakan semua elemen diluar elemen teks dalam suatu layout. Elemen visual terdiri dari foto, karya seni, infografis,

garis, kotak, inset dan poin. Elemen teks dan visual bekerja sama membentuk sebuah layout agar sesuai dengan konsep dan tujuan.

3. *Invisible Elemen*

Merupakan elemen yang berfungsi sebagai kerangka dan acuan dalam meletakkan elemen layout lain. Elemen ini sangat penting dalam menyusun kesatuan dari keseluruhan layout, walaupun pada saat produksi tidak tercetak. *Invisible elemen* terdiri dari margin dan grid.

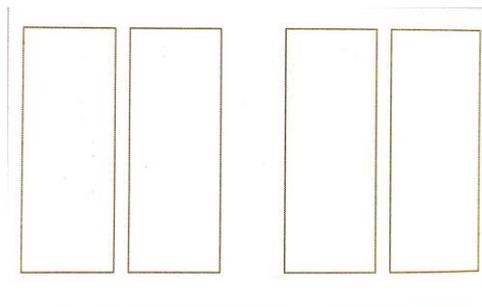
Margin merupakan jarak terluar kertas dengan ruang dimana elemen layout diletakkan. Pengaturan margin menyesuaikan konsep dan pertimbangan estetis.

- a. Margin terlalu jauh ke pinggir kertas (halaman tunggal), menimbulkan kesan layout seakan menggantung pada salah satu sisi halaman.
- b. Jarak margin sama tiap sisinya (halaman tunggal), memberi kesan kaku dan konservatif.
- c. Jarak margin tidak sama tiap sisinya (halaman tunggal), memberi kesan asimetris dan tidak kaku, paling umum digunakan, dan terdapat cukup ruang pada bagian *header*, *footer* dan untuk keperluan penjilidan.

- d. Margin simetris pada dua halaman terbuka, jenis yang paling sering digunakan, namun penerapannya perlu memperhatikan jarak pada saat penjilidan.
- e. Margin asimetris pada dua halaman terbuka, margin halaman kiri dan kanan sama persis (bukan hasil pencerminan).

Grid berfungsi dalam mempermudah dalam meletakkan elemen layout, mempertahankan konsistensi, dan kesatuan layout. Grid tercipta dari pembagian halaman ke dalam beberapa kolom dengan garis vertikal dan horizontal. Perancangannya membutuhkan beberapa pertimbangan seperti; ukuran dan bentuk bidang, konsep design, ukuran huruf, dan banyak informasi yang akan disampaikan. Macam-macam pembagian grid dan kombinasinya:

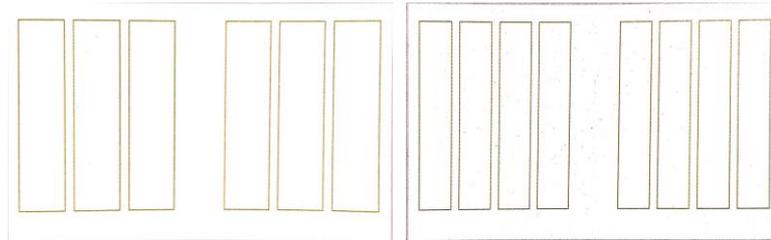
- a. Grid vertikal 2 kolom pada halaman spread.



Gambar 2.32. Grid Vertikal 2 Kolom

(Rustan, 2009)

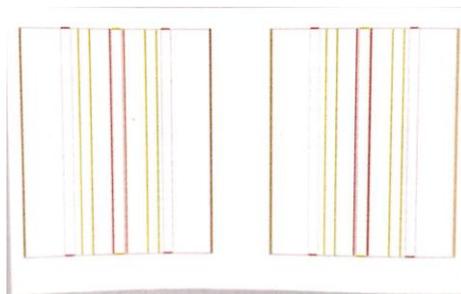
b. Grid vertikal 3 dan 4 kolom pada halaman spread.



Gambar 2.33. Grid Vertikal 3 dan 4 Kolom

(Rustan, 2009)

c. Kombinasi grid vertikal 2, 3 dan 4 kolom pada halaman spread.



Gambar 2. 34. Grid Vertikal 2, 3 dan 4 Kolom

(Rustan, 2009)

2.3.3.2. Prinsip Layout

Rustan (2009), menyebutkan bahwa prinsip-prinsip layout merupakan sebuah formula untuk menciptakan layout yang baik dengan didukung latihan serta eksplorasi. Prinsip layout sama dengan prinsip dasar desain grafis, meliputi: sequence atau urutan, emphasis atau penekanan, balance atau keseimbangan, dan unity atau kesatuan (hlm 73-74).

2.3.3.3. Penerapan Layout

Rustan (2009), menyatakan dalam perancangan sebuah layout sangat bergantung pada media yang digunakan, baik dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi dari media yang digunakan akan mempengaruhi perancangan layout (hlm. 87-88). Perbedaan urutan emphasis pada berbagai media berdasarkan klimaks.

2.3.4. Jenis Buku Anak

Seuling (2005), dalam bukunya yang berjudul "*How to Write a Children's Book and Get It Published*" buku anak dibagi kedalam beberapa kategori berdasarkan usianya. dimana usia anak sangat menentukan jenis buku yang dibacanya (hlm. 12-19).

2.3.4.1. Baby Books (usia 1 - 3 tahun)

Orang tua mempercayai bahwa pengenalan buku sejak 0-15 bulan membantu perkembangan intelektual anak. Pada usia ini buku lebih banyak dinikmati anak dengan cara didengarkan daripada melihat secara visual. Jenis buku ini banyak berisi dongeng, kalimat bernada/berima, nyanyian sebelum tidur dan permainan kecil yang dilakukan oleh pembaca dan anak dalam pangkuan.

2.3.4.2. Board Books (usia 1 - 3 tahun)

Bahan *cardboard* menjadi dasar bahan halaman pada buku. Jenis buku ini menjadi media pengenalan pada anak mengenai cara membaca buku. Dengan penggunaan bahan yang tebal membuatnya tidak mudah rusak saat

dibuka anak. Gambar-gambar yang ditampilkan memiliki kesan cerah dan ceria, jumlah halaman maksimal 12 halaman, dan hanya mengandung sedikit kata dalam tiap halamannya. Buku ini biasanya menceritakan mengenai kegiatan sehari-hari yang dirasa familiar dengan anak dan lebih mengutamakan konsep daripada jalan cerita.

2.3.4.3. *Picture Books - Fiction* (usia 2 - 7 tahun)

Seperti jenis buku sebelumnya, konten buku masih didominasi dengan ilustrasi. Buku ini mulai menyajikan berbagai macam konten untuk meningkatkan pengetahuan anak mengenai dirinya sendiri, dunia sekelilingnya dan memicu anak untuk mengembangkan imajinasinya. Pada usia ini ketika anak sudah menyukai satu buku, ia akan membacanya berulang-ulang kali. Untuk anak usia 1-3 tahun sangat mudah teralihkan perhatiannya maka buku harus dibuat sederhana dan menarik. Anak usia 4 dan 5 sudah dapat membaca buku yang membutuhkan pemikiran, perasaan dan pemahaman lebih.

2.3.4.4. *Picture Books - Nonfiction* (usia 2 - 7 tahun keatas)

Anak pada usia ini memiliki ketertarikan pada jalan cerita yang lebih rumit. Cerita yang memiliki konsep yang sulit, dalam buku haruslah dijelaskan dengan istilah yang sederhana. Penggunaan ilustrasi membantu memberikan kejelasan mengenai detail konten yang rumit. Meminimalkan jumlah teks, dan membiarkan gambar menjelaskan konsep-konsep rumit.

Buku pada fase ini memuaskan rasa ingin tahu anak, semakin bertambah usia mereka dapat menyerap informasi yang lebih detail.

2.3.4.5. *Picture Books for Older Readers* (usia 7 - 12 tahun)

Usia 7-12 tahun disebut sebagai *golden age* untuk anak mengenal film dokumenter dan tv. Buku jenis ini dipenuhi dengan ilustrasi, lukisan, kolase dan foto yang bersanding dengan teks. Visual yang ditampilkan mendukung pembahasan, jumlah teks yang dihadirkan lebih dari kategori anak dibawah 7 tahun.

2.3.4.6. *Picture Books for Older Readers* (usia 7 - 12 tahun)

Usia 7-12 tahun disebut sebagai *golden age* untuk anak mengenal film dokumenter dan tv. Buku jenis ini dipenuhi dengan ilustrasi, lukisan, kolase dan foto yang bersanding dengan teks. Visual yang ditampilkan mendukung pembahasan, jumlah teks yang dihadirkan lebih dari kategori anak dibawah 7 tahun.

2.3.4.7. *Easy to Read Books* (usia 5 - 7 tahun)

Pada kategori ini anak baru belajar secara mandiri untuk membaca. Buku memiliki banyak ruang kosong (*white space*) pada halaman sehingga mempermudah pembaca yang masih pemula. Ilustrasi masih mendominasi dan berperan penting pada buku.

2.3.4.8. *Early Chapter Books* (usia 7 - 10 tahun)

Buku ini dibaca oleh anak yang sudah dapat menangkap cerita secara utuh atau lebih berkembang dari level sebelumnya, namun belum terlalu

nyaman untuk membaca sesuatu yang sifatnya kompleks. Jumlah teks yang muncul lebih atau sama banyak dengan ilustrasi yang tampil. Jumlah halaman sebanyak 48-100 halaman, dan terbagi dalam beberapa bab berisi cerita pendek. Pengaturan jarak antar huruf juga diatur tidak terlalu rapat untuk mempermudah anak dalam membaca dan memahami teks.

2.3.4.9. *Middle Grade - Fiction* (usia 8 - 12 tahun)

Buku ini menampilkan cerita yang utuh dan logis, untuk anak yang mulai menekuni jenis jenis bacaan tertentu yang ia suka, dimana anak sudah dapat menanggapi dan menilai mengenai cerita yang mereka baca.

2.3.4.10. *Middle Grade - Nonfiction* (usia 8-12 tahun)

Anak usia ini memiliki keinginan besar untuk membaca mengenai pengetahuan diluar kurikulum sekolah (haus akan pengetahuan). Teks yang disajikan harus terorganisir dengan baik, konsep harus sesuai dengan pemahaman dan pengalaman pembaca. menjelaskan sesuatu dengan detail dan sesuai dengan fakta yang telah diverifikasi ahli.

2.3.4.11. *Teenage or Young Adult - Fiction* (usia 12 tahun keatas)

Pada jenis buku ini lebih memberikan perhatian pada karakter dan detail, anak sudah dapat menerima cerita yang lebih rumit. Cerita fiksi pada grup ini, anak lebih menyukai cerita mengenai hal-hal yang mereka sadari dan alami dalam kehidupan nyata. seperti percintaan, petualangan, misteri, hubungan, sejarah, pertemanan, kemandirian, dan emosi.

2.3.4.12. *Teenage or Young Adult - Nonfiction* (usia 12 tahun keatas)

Pada usia ini anak dapat membaca semua subjek buku untuk dewasa, namun tetap ada kategori tertentu. Anak pada usia ini sudah dapat memahami mengenai seni, agama, politik, perang dan memiliki ketertarikan pada subjek diluar kebutuhan pembelajaran sekolah.

2.4. Kebakaran

Purnayeti (2019), mendefinisikan kebakaran sebagai sebuah bencana yang terjadi akibat adanya api yang tidak terkendali (hlm. 31-35).

2.4.1. Pencegahan Kebakaran

Menurut Purnayenti (2019) dalam buku menyebutkan bahwa terdapat 3 cara menjegah terjadinya kebakaran di lingkungan rumah, yang dijabarkan sebagai berikut (hlm. 32- 33):

2.4.1.1. Memperhatikan Pennggunaan Api

Perlu berhati-hati dalam penggunaan api dengan cara tidak menyalakan kompor dengan api besar, tidak meinggalkan kompor menyala, mematikan api ketika tidak lagi digunakan, menjauhkan benda-benda mudah terbakar dari sumber api.

2.4.1.2. Memeriksa Alat Listrik secara Berkala

Melakukan pemeriksaan rutin dan secara teliti terhadap alat-alat yang rawan memicu kebakaran.

2.4.1.3. Menyediakan Alat-Alat Pemadam Kebakaran

Menyediakan alat pemadam kebakaran di lingkungan rumah. Alat pemadam kebakaran sendiri dibagi kedalam dua kategori yaitu tradisional dan modern. Alat pemadam tradisional seperti karung goni, handuk, dan kain yang sudah disahi dengan air, selain itu pasir, debu, tanah, air dan ember juga menjadi alat pemadam tradisional. Alat pemadam kebakaran modern adalah dengan menggunakan APAR (Alat Pemadam Api Ringan) dan kendaraan pemadam kebakaran, untuk menangani kebakaran besar. Terdapat 4 langkah mudah menggunakan APAR yaitu:

1. Pull Pin: Tarik Kunci Pengaman.
2. Aim at base of fire: Mengarahkan ke dasar sumber api.
3. Squeeze handle: Menekan ganggang pada APAR.
4. Sweep side to side: Menyapukan dari sisi ke sisi.

2.4.2. Penanggulangan Kebakaran

2.4.2.1. Memutuskan Aliran Listrik

Segera memutuskan aliran listrik ketika terjadi kebakaran di rumah, kemudian menghubungi Perusahaan Listrik Negara untuk mematikan aliran listrik sekitar lokasi untuk mencegah kebakaran lebih besar.

2.4.2.2. Menghubungi Dinas Kebakaran

Menghubungi dinas pemadam kebakaran dengan segera. Di Indonesia sendiri Dinas Kebakaran dibagi dalam beberapa tingkatan, yaitu:

1. Dinas Kebakaran Kota: Berada di tingkat suatu Kota dalam Provinsi.
2. Unit Kebakaran Bandara Udara: Berada pada suatu Bandar Udara.
3. Unit Kebakaran Pelabuhan: Berada pada suatu Pelabuhan.
4. Unit Kebakaran AU: Berada pada suatu Bandar Udara Tentara Nasional Indonesia.

Menghubungi dinas pemadam kebakaran dapat dilakukan melalui telepon rumah dengan nomor 113 dan menggunakan telepon seluler dengan format (kode area) + 113.

Selain kebakaran berikut beberapa nomor telepon darurat di Indonesia, yang harus kita ketahui seperti, nomor telepon polisi (110), ambulans (118 atau 11), Perusahaan Listrik Negara (123), pemadam kebakaran (113 atau 1131), dan darurat telepon seluler dan satelit (112).

2.4.3. Panduan Kesiapsiagaan Bencana untuk Keluarga

Berdasarkan buku Panduan Kesiapsiagaan Bencana untuk Keluarga (2018) yang dikeluarkan oleh Badan Nasional Penanggulangan Bencana membagi Kesiapsiagaan untuk keluarga menjadi 3 tahap yaitu sebelum terjadi, saat terjadi dan setelah terjadi bencana.

2.4.3.1. Sebelum Terjadi Letusan Kebakaran

Persiapan yang dilakukan keluarga saat terjadi kebakaran di dalam rumah, sebagai berikut:

1. Membagi peranan dan tugas anggota keluarga pada saat terjadi bencana.

2. Memastikan fas, kompor dan perangkat listrik diperiksa secara berkala dan dalam kondisi aman serta sesuai dengan Standar Nasional Indonesia.
3. Mematikan percikan api.
4. Tidak meninggalkan kompor dalam keadaan menyala.
5. Menjauhkan benda-benda mudah terbakar dari sumber api.
6. Menyiapkan tas siaga bencana untuk keluarga.
7. Memiliki alat pemadam api ringan (APAR) atau dengan alat pemadam tradisional.
8. Menyiapkan tas siaga untuk bertahan 3x24 jam pertama.
9. Memastikan jalur evakuasi aman tidak ada yang menghambat.
10. Memberikan perhatian pada anggota keluarga yang sakit dan berkebutuhan khusus.
11. Memastikan rencana keluarga saat bencana.
12. Melakukan simulasi evakuasi mandiri untuk keluarga.
13. Mencatat nomor penting.

2.4.3.2. Saat Terjadi Kebakaran

Tindakan yang harus dilakukan keluarga pada saat terjadi kebakaran

1. Jangan panik dan berteriak sekencang mungkin untuk meminta bantuan ketika terjadi kebakaran rumah.
2. Melakukan tindakan untuk mencegah penyebaran api.
3. Menghubungi pemadam kebakaran.
4. Menyelamatkan diri dan keluarga.
5. Menggunakan kain basar untuk menutupi mulut dan hidung.

6. Hindari asap dengan merunduk dan merangkak keluar dari rumah.
7. Apabila pakaian terbakar segera berhenti, jatuhkan diri dan berguling untuk mematikan api.
8. Keluar melalui jalur yang aman.

2.4.3.3. Setelah Terjadi Kebakaran

1. Menghitung jumlah keluarga yang berhasil menyelamatkan diri.
2. Nomor telepon penting.
3. Memeriksa kondisi kesehatan keluarga.
4. Menjauhi rumah yang terbakar guna menghiindari kecelakaan.
5. Mengungsi tempat yang sudah disepakati.