

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Media**

Menurut Jennings (2019), media diartikan sebagai alat yang digunakan untuk membagikan pesan, ide, dan informasi kepada orang lain. Sedangkan Buckingham (2003), mendefinisikan sebagai media sebagai substansi atau saluran dimana efek atau informasi dapat disalurkan atau ditransmisikan.

##### **2.1.1. Definisi Media Pembelajaran**

Menurut Susilana dan Riyana (2009), media pembelajaran adalah teknologi yang membawa dan menyampaikan pesan pembelajaran. Terdapat tiga kriteria sebuah media dapat menjadi media pembelajaran, yaitu berupa wadah dari pesan, materi merupakan pesan pembelajaran, dan memiliki tujuan untuk proses pembelajaran. Sedangkan menurut Kustiawan (2016), bila media dikaitkan dengan pembelajaran, maka media adalah alat yang digunakan untuk proses pembelajaran untuk membawa informasi (materi ajar) sehingga murid lebih tertarik untuk belajar.

##### **2.1.2. Fungsi Media Pembelajaran**

Dalam buku Media Pembelajaran (2009), fungsi media sendiri secara umum memiliki kegunaan, yaitu:

1. Memperjelas materi atau pesan yang tidak terlalu verbalistis.
2. Meningkatkan keinginan belajar, karena interaksi terasa lebih langsung
3. Memungkinkan kemandirian anak untuk belajar melalui kemampuan visual, auditori, dan kinestetik.

4. Memberikan pengalaman dan persepsi yang sama pada anak.

### **2.1.3. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai dalam buku Media dan Sumber Pembelajaran (2016), terdapat beberapa manfaat media bila digunakan dalam proses belajar, yaitu:

1. Menumbuhkan motivasi belajar anak
2. Makna materi ajar menjadi lebih jelas sehingga siswa mampu memahami dan menguasai serta mencapai tujuan pengajaran
3. Metode pengajaran lebih variative karena tidak hanya komunikasi verbal saja. Siswa melakukan aktivitas dalam kegiatan belajar sehingga dapat mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung atau memerankan.

### **2.1.4. Kategori Media Pembelajaran**

Dalam buku Media dan Sumber Pembelajaran (2016), terdapat 4 kategori media berdasarkan karakteristiknya, yaitu:

1. Media grafis, media yang penyampaian pesannya lewat simbol visual dan bersifat konkret, tidak terbatas ruang dan waktu, memperjelas suatu masalah untuk tingkat usia dan bidang masalah apa saja. Selain itu dapat berupa ringkasan visual proses, dan pesan bersifat interpretatif.
2. Media audio, pesan disampaikan dalam simbol auditif, jangkauan luas, pesan dapat diputar kembali, serta sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa.
3. Media proyeksi diam, biasanya menggunakan alat bantu berupa proyektor dalam penyajiannya. Media ini disajikan secara serentak pada siswa di bawah pengendalian guru serta lebih cocok untuk metode belajar secara berkelompok.

4. Media permainan dan simulasi, melibatkan siswa untuk aktif dalam proses belajar dan terjadi interaksi antar siswa. Media ini menerapkan konsep dalam situasi nyata dalam masyarakat dan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi pelajar.

#### **2.1.5. Media Interaktif**

Menurut Riyana (2017), media interaksi merupakan media yang menuntut siswa untuk berinteraksi dalam mengikuti pembelajaran, tidak hanya memperhatikan atau objek saja. Dijelaskan bahwa ada tiga macam interaksi, yaitu siswa interaksi dengan program atau media (seperti mengisi bahan belajar), siswa interaksi dengan mesin (dapat berupa simulator), dan interaksi secara langsung tanpa program (berupa permainan atau kegiatan).

### **2.2. Buku**

Menurut UNESCO, buku didefinisikan sebagai publikasi cetak dengan minimal 49 halaman, belum termasuk sampul serta diterbitkan dan terbuka untuk umum. Sedangkan dalam KBBI, pengertian buku adalah “lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong”. Menurut Haslam (2006), buku adalah suatu bentuk dokumentasi yang menyimpan pengetahuan, ide dan kepercayaan dunia.

#### **2.2.1. Karakteristik Buku**

Menurut Muktiono, karakteristik buku yang baik (khususnya untuk anak Sekolah Dasar) yaitu:

1. Jika dibaca, enak didengar. Pilihan kata-kata dapat menjadi kalimat yang baik Ketika dibacakan secara lisan.

2. Membantu kita menyerap kata, ritme, dan nada bahasa. Buku akan memiliki mutu yang baik bila memiliki ritme dan alur bahasa yang baik, banyak kosa kata, dan gaya bahasa yang enak.
3. Dapat memancing emosi dan perasaan serta memberikan nilai-nilai positif bagi kehidupan nyata.
4. Menampilkan visual yang kuat dan menarik. Ilustrasi didalam dapat menjelaskan dan mempertegas pesan dari isi buku.

### **2.2.2. Anatomi Buku**

Dalam buku *Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book*, hampir setiap buku terbagi atas 3 bagian, yakni bagian awal, tengah dan akhir. (h. 32)

#### *1. Front Matter (Awal)*

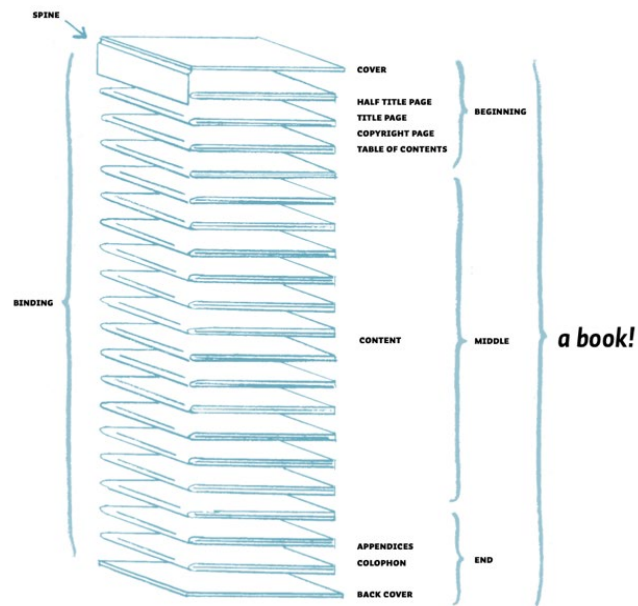
Bagian awal berisikan sampul depan, halaman prancis (*half title page*), halaman judul, halaman hak cipta buku, dan daftar isi. Halaman prancis biasanya hanya berisikan judul, sedangkan halaman judul berisi judul lengkap judul, penulis, penerbit dan kota penerbitan.

#### *2. Main Content (Tengah)*

Bagian tengah berisikan konten buku dan terdapat nomor halaman, atau disebut juga folio, yang muncul pada pinggir buku.

#### *3. Back Matter (Akhir)*

Bagian akhir diisi oleh lampiran, tanda penerbit (*colophon*), serta sampul belakang. Lampiran mencakup glosarium, *checklists*, indeks, biografi, resume, dan kronologi.

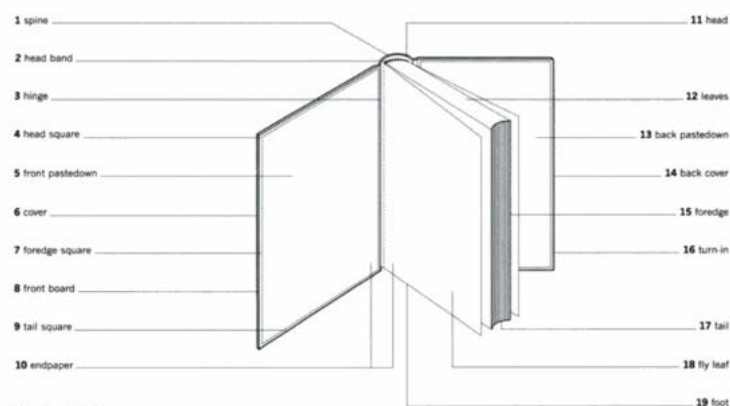


Gambar 2.1. Anatomi Buku  
(Lupton, 2008)

### 2.2.3. Komponen Buku

Dalam buku *Book Design*, komponen dalam buku dibagi berdasarkan blok buku

(h. 20)



Gambar 2.2. Komponen Blok Buku  
(Haslam, 2006, h. 20)

A. *Spine*: bagian dari penutup buku yang melindungi *bound edge*

- B. *Head band*: benang yang diikat ke bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi ikatan penutup buku.
- C. *Hinge*: lipatan ke dalam
- D. *Head square*: pinggiran kecil pada bagian atas buku yang melindungi isi buku.
- E. *Front pastedown*: enpaper disisipkan ke dalam bagian sampul depan.
- F. *Cover/sampul buku*: lapisan tebal yang menempel dan melindungi isi buku.
- G. *Foredge square*: pinggiran pelindung kecil pada bagian tepi depan buku
- H. *Front board*: papan sampul bagian muka buku
- I. *Tail square*: pinggiran pelindung kecil pada bagian bawah buku yang terbentuk karena sampul buku lebih besar dari isi
- J. *Endpaper*: kertas tebal yang berfungsi untuk menutup bagian dalam sampul buku dan membantu lipatan ke dalam
- K. *Head*: ujung atas buku
- L. *Leaves*: lembar kertas individu yang terdiri atas 2 sisi atau 2 halaman
- M. *Back pastedown*
- N. *Back cover*: lapisan penutup belakang
- O. *Foredge*: tepi depan buku
- P. *Turn-in*: kertas yang dilipat dari bagian luar ke dalam penutup buku
- Q. *Tail*: ujung bawah buku
- R. *Fly leaf*: halaman dibalik *endpaper*
- S. *Foot*: tepi bawah buku

#### **2.2.4. Buku Anak**

Dalam buku *How to Write a Children's Book and Get It Published*, dijelaskan bahwa buku anak tidak selalu buku 'kecil dan lucu'. Tetapi buku anak mengandung informasi dan imajinasi serta berkaitan juga dengan isu sosial. Buku anak memiliki materi dengan kedalaman dan jangkauan yang luas serta sangat variatif.

##### **2.2.4.1. Jenis Buku Anak**

Menurut Seuling, terdapat banyak jenis buku anak, dengan kedalaman dan cakupan konteks yang luas, sehingga tidak mungkin untuk hanya terpaku pada satu jenis buku anak-anak. Untuk membuat buku anak, perlu pengetahuan mengenai jenis buku agar dapat berkomunikasi dengan penulis lain dan editor. Berikut adalah penjelasan singkat mengenai jenis buku yang telah diterbitkan selama ini.

##### **1. *Baby Books* (0-15 bulan)**

*Baby Books* lebih banyak didengar daripada dibaca, karena dibacakan untuk bayi berulang kali. Banyak diantaranya menceritakan tradisi lisan seperti sajak anak-anak atau lagu pengantar tidur yang digunakan antara pembaca dan bayi.

##### **2. *Board Books* (1-3 tahun)**

Buku berat dengan halaman yang terbuat dari karton tebal merupakan cara untuk mengenalkan buku kepada balita. Hal ini berguna agar buku tidak mudah hancur. Sebagian besar terdiri atas gambar dengan warna terang dan miliki beberapa kata saja dalam setiap halaman. Selain itu,

biasanya konten buku berisi subjek yang dekat dengan rumah dan membahas tentang konsep, bukan cerita. (hl. 13-14)

3. *Picture Books* – Fiksi dan Non Fiksi (2-7 tahun)

Pada tingkat ini, konsep sulit mulai dijelaskan dalam istilah sederhana dan diilustrasikan secara jelas. Ilustrasi menjelaskan aspek rumit dari subjek dan teks dijaga seminimal mungkin. Beberapa buku dapat digunakan untuk anak tingkat sekolah dasar. Pada tahap ini, anak dapat mengerti cerita yang membuat mereka berpikir, merasakan, dan memahami. Selain itu, mereka juga menyukai karakter yang solid dengan plot sederhana. (hl. 15)

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

Di masa keemasan dokumenter dalam film dan TV ini, tidak heran jika menemukan visual yang kuat dalam buku. Contoh dari buku bergambar untuk anak-anak yang lebih tua ini adalah majalah *National Geographic* yang memberikan pengalaman visual untuk mengerti subjek secara lebih dalam. Informasi disajikan dengan lebih banyak teks dibandingkan buku bergambar pada tingkat bawah dan ditulis dengan bahasa yang lebih tinggi. (hl. 16)

5. *Easy-To-Read Books* (5-7 tahun)

Buku untuk anak-anak yang mulai belajar untuk membaca sendiri dan tersedia dalam berbagai kategori, seperti sejarah, sains, biografi, dan fiksi. Biasanya berukuran besar dan memiliki banyak ruang kosong pada halaman, sehingga *early readers* lebih mudah untuk membaca. (hl. 16)



#### 6. *Early Chapter Books* (7-10 tahun)

Buku jenis ini diperuntukkan bagi anak-anak yang telah melewati masa buku *easy-to-read* yang sederhana dan siap untuk memahami cerita yang lebih kompleks namun tidak sesulit *middle grade*. *Early chapter books* biasanya berisi ilustrasi dan teks lebih banyak dibandingkan ilustrasi.

Buku seperti ini dapat berisi mulai dari 48 halaman hingga ratusan halaman. Faktor yang membuat buku ini lebih mudah dibaca dan dipahami adalah plotnya yang sederhana, banyak ilustrasi, terdapat bab pendek (2 hingga 3 halaman per bab) serta ukuran dan jarak teks yang lebih besar. (hl. 17)

#### 7. *Middle Grade* – Fiksi dan Non-Fiksi

Pada tahap ini, pembaca memiliki minat paling besar, berkisar dengan tema petualangan dan fantasi hingga cerita keluarga, sejarah, horor dan humor. Untuk non-fiksi, pembaca membutuhkan aksi dan cerita dengan ketegangan dan alur cerita yang logis. Pada tahap ini juga, literatur sesungguhnya mulai masuk pada kehidupan pembaca. Terkadang gambar digunakan untuk memperkaya cerita namun tidak terlalu berpengaruh terhadap kesuksesan buku.

Sedangkan untuk buku non-fiksi, informasi mengenai subjek harus tersampaikan langsung dan lebih mendalam dibandingkan kurikulum sekolah. Konsep harus terdapat pada pengalaman pembaca namun tidak sederhana. Untuk membuat buku jenis ini, harus dilakukan riset terlebih dahulu dengan sumber yang kredibel dan menyajikan fakta. Materi gambar dan desain halaman yang baik dapat membantu penyampaian pesan. (hl. 17-18)

#### 8. *Teenage or Young Adult* – Fiksi dan Non-Fiksi

Buku jenis ini memiliki plot, gaya, dan karakter yang lebih kompleks. *Young Adult Books* menampilkan kehidupan yang apa adanya, bukan seperti yang kita inginkan. Pembaca cukup dewasa untuk menyelidiki dan memahami ide utama serta mengidentifikasi subjek yang menarik. (hl. 18-19)

Sedangkan menurut Male (2017), terdapat beberapa kategori publikasi berdasarkan kategori usia, yaitu:

1. Enam bulan sampai dua tahun: buku interaktif dengan papan dan bantalan, serta memiliki narasi sederhana yang dibacakan oleh orang dewasa.
2. Dua hingga lima tahun: picture books, pop-up dan novel dengan teks.
3. Lima hingga delapan tahun: chapter book, buku bergambar yang sifatnya lebih canggih dengan teks.
4. Delapan hingga 12 tahun: novel pertama
5. Di atas 12 tahun: materi dewasa muda

#### **2.2.5. Penjilidan**

Dalam buku *Indie Publishing: How to Design and Publish Your Own Book* (2008), disebutkan ada banyak cara untuk menyatukan halaman-halaman untuk membentuk sebuah buku. Keputusan cara menjilid buku akan dipengaruhi oleh biaya, kepraktisan, dan daya tahan. Cara menjilid juga tergantung dari ketebalan buku dan efeknya terhadap biaya per unit buku. Terdapat beberapa cara penjilidan, yakni:

##### *A. Case (Hardcover)*

Penjilidan hardcover dilakukan dengan menjahit halaman dengan benang dan merekatkan pita linen untuk kelenturan dan kekuatan buku. Kemudian, blok

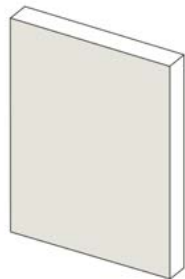
teks akan dipotong dan dipasang pada *case* dan *endpapers*. Cara penjilidan ini membuat buku menjadi awet.



Gambar 2.3. Penjilidan *Case/Hardcover*  
(Lupton, 2008)

#### B. *Perfect*

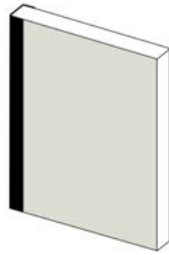
Penjilidan perfect dilakukan dengan merekatkan halaman dengan lem pada tepi buku, kemudian ditutup dan direkatkan dengan sampul. Buku dengan penjilidan seperti ini tidak selalu memiliki permukaan datar.



Gambar 2.4. Penjilidan Perfect  
(Lupton, 2008)

#### C. *Tape*

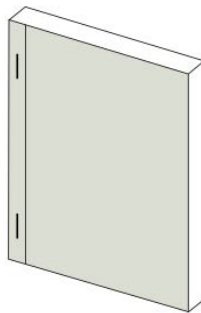
Penjilidan Tape menggunakan *cloth tape* yang diberi lem peka panas dan kemudian dililitkan pada sampul dan halaman yang terpasang.



Gambar 2.5. Penjilidan *Tape*  
(Lupton, 2008)

#### D. *Side Stitch*

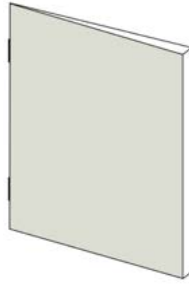
Metode penjilidan ini dilakukan dengan cara menjilid halaman dan sampul dari depan ke belakang. Cara ini lebih baik digunakan pada buku yang cukup tebal agar proses penjilidan lebih praktis.



Gambar 2.6. Penjilidan *Side Stitch*  
(Lupton, 2008)

#### E. *Saddle Stitch*

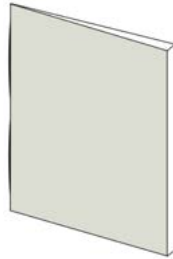
Metode penjilidan *saddle stitch* dilakukan dengan melipat dan menjilid sampul serta halaman. Keseluruhan buku dilipat menjadi dua dengan ketebalan maksimum setengah inci agar dapat dijilid dengan baik. Kelebihan dari metode ini adalah harga produksi yang murah.



Gambar 2.7. Penjilidan *Saddle Stitch*  
(Lupton, 2008)

#### F. *Pamphlet Stitch*

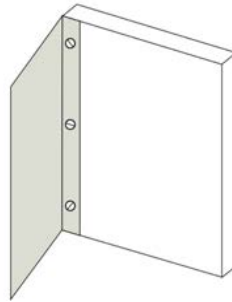
Metode penjilidan ini mirip dengan *saddle stitch*. Sampul dan halaman dijahit dan diikat. Proses ini biasanya digunakan untuk buku dengan jumlah maksimal 36 halaman.



Gambar 2.8. Penjilidan *Pamphlet Stitch*  
(Lupton, 2008)

#### G. *Screw and Post*

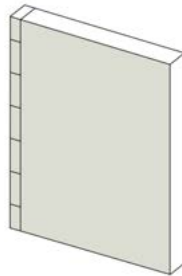
Sampul dan halaman dibor dan diikat dengan benang dan sekrup, kemudian ditutup dengan sampul. Kelebihan dari metode ini adalah halaman dapat ditambah atau dikurangi. Namun metode *screw and post* harus dikerjakan dengan tangan.



Gambar 2.9. Penjilidan *Screw and Post*  
(Lupton, 2008)

#### *H. Stab*

Penjilidan ini dilakukan dengan menjahit halaman dengan benang, sehingga benang dapat terlihat pada tepi buku. Untuk menggunakan metode ini, dibutuhkan *gutter* yang lebar.



Gambar 2.10. Penjilidan *Stab*  
(Lupton, 2008)

#### *I. Spiral*

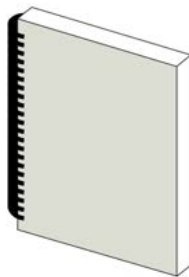
Penjilidan spiral dilakukan dengan melubangi halaman dengan mesin dan melilitkan kawat pada tepi buku agar dapat menjadi tulang buku.



Gambar 2.11. Penjilidan Spiral  
(Lupton, 2008)

#### *J. Plastic Comb*

Metode *plastic comb* adalah cara penjilidan yang paling buruk dan sebaiknya tidak digunakan.



Gambar 2.12. Penjilidan *Plastic Comb*  
(Lupton, 2008)

### **2.3. Ilustrasi**

Dalam buku *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective* (2017), ilustrasi merupakan karya seni yang mengkomunikasikan konteks melalui visual. Sedangkan *The National Museum of Illustration* pada buku *The Fundamental of Illustration* menyebutkan ilustrasi menggabungkan ekspresi personal melalui representasi bergambar untuk menyampaikan ide.

### **2.3.1. Jenis Ilustrasi**

Terdapat berbagai sektor dalam ilustrasi, yang masing-masing memiliki kompleksitas dan keunikan.

#### *A. Editorial Illustration*

Ilustrasi banyak digunakan dalam pekerjaan tajuk rencana karena dapat menggambarkan sebuah ide atau sudut pandang pribadi. Hal inilah yang membuat ilustrasi bekerja lebih baik dalam konten penerbitan.

#### *B. Book Publishing*

Buku merupakan medium pertama yang menghubungkan tulisan dengan ilustrasi. Saat ini, penerbitan buku menjadi sektor paling responsif bagi para ilustrator, terutama dalam pembuatan ilustrasi buku anak.

#### *C. Fashion Illustration*

Ilustrasi dalam sektor busana masih belum banyak dikenal. Namun sebenarnya sektor ini telah disadari terutama oleh label pakaian independen dan merek besar yang telah memiliki anak muda sebagai sasaran pasar.

#### *D. Advertising Illustration*

Ilustrasi periklanan banyak digunakan oleh perusahaan dalam melakukan kampanye dan berperan sebagai identitas visual. Penggunaan ilustrasi dapat membantu gambaran ide dan kesan produk serta menciptakan kesadaran merek.



### *E. Music Industry Illustration*

Peran grafis dalam musik yaitu membantu penyampaian identitas dan kepribadian lagu dalam bentuk visual. Ilustrasi memiliki kapabilitas untuk membangun ketertarikan anak muda terhadap musik.

### *F. Studio Collaboration*

Studio desain grafis dan perusahaan independen banyak menggunakan ilustrasi untuk laporan tahunan, desain logo, atau gambar untuk poster teater dan lain-lain.

### *G. Self-Initiated Illustration*

Berkarya dalam proyek ilustrasi pribadi menjadi salah satu cara untuk bereksplorasi dalam ekspresi. Seringkali hasil ilustrasi ini dapat berubah menjadi proyek komersial, karena perusahaan dan label tertarik terhadap sesuatu yang baru.

(Zeegen, 2012, h. 86-114)

## **2.3.2. Peran Ilustrasi**

Secara garis besar, ilustrasi sebagai visualisasi konteks untuk dikomunikasikan kepada audiens. Ilustrasi merupakan medium instruksi, dokumentasi, dan referensi yang baik karena informasi lebih mudah untuk dipahami ketika divisualisasikan. Selain itu, ilustrasi juga memiliki peran sebagai komentar, *storytelling*, persuasi dan identitas. Peran ilustrasi sering digunakan dalam tajuk rencana dan berfungsi sebagai simbiotik jurnalisme dalam koran atau majalah.

Sebagai *storytelling*, ilustrasi banyak digunakan dalam menggambarkan cerita naratif seperti buku anak-anak. Sedangkan ilustrasi sebagai persuasi dan

identitas sering digunakan oleh perusahaan periklanan dalam melakukan kampanye maupun pengenalan produk. (Male, 2007)

### 2.3.3. Teknik Ilustrasi

Dalam buku *Illustrating Children's Book*, dijelaskan beberapa teknik ilustrasi yang sering digunakan, yaitu:

#### 1. *Watercolors / Cat air*

Watercolor atau cat air adalah teknik yang sifatnya transparan dan densitas warna mengikuti warna kertas, sehingga tidak bisa menggunakan *tone* terang pada *tone* gelap. Teknik cat air perlu dilakukan secara tradisional, bekerja dari terang ke gelap. Semakin banyak air, maka warna akan semakin pudar.



Gambar 2.13. Teknik Ilustrasi Cat Air  
(Salisbury, 2004)

#### 2. Cat Akrilik

Sifat cat akrilik adalah terang, vibrant, kering dengan cepat, dan merupakan teknik yang paling populer untuk ilustrator kontemporer meskipun beberapa seniman tidak menyukai hasilnya yang seperti 'plastik'. Cat akrilik sangat serba guna, dapat digunakan tebal solid atau tipis seperti lapisan transparan.



Gambar 2.14. Teknik Ilustrasi Cat Akrilik  
(Salisbury, 2004)

3. *Oil Paints and Pastels*

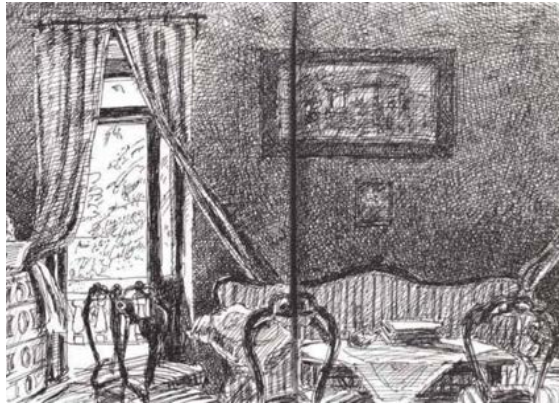
Media ini memberikan kesan kekayaan dan dalam, meskipun membutuhkan waktu yang lama untuk kering. Media cat minyak jarang digunakan untuk ilustrasi buku anak.



Gambar 2.15. Teknik Ilustrasi Oil Paints and Pastels  
(Salisbury, 2004)

#### 4. *Black and White Work*

Media *black-and-white* sudah jarang digunakan pada saat ini, namun masih populer untuk remaja. Penggunaan garis secara murni lebih banyak digunakan daripada teknik *line and wash* atau pensil karena dapat menciptakan kesan kusam.



Gambar 2.16. Black and White Work  
(Salisbury, 2004)

#### 5. *Print-based media*

Media cetak memiliki beberapa pilihan, seperti cukil kayu, *linocutting*, *etching*, *monoprinting* dan *screen printing*. Jenis media ini membutuhkan perencanaan terhadap struktur gambar yang akan dibuat dan masih banyak digunakan untuk ilustrasi buku bergambar karena menciptakan bentuk yang kuat dan *colorful*.



Gambar 2.17. Teknik Ilustrasi Print-based Media  
(Salisbury, 2004)

## 6. Kolase dan *mixed media*

Media kolase sangat menonjol pada ilustrasi buku anak dan merupakan pendekatan yang populer serta dapat dilakukan secara digital untuk pengerjaan yang lebih cepat. Keunggulan dari kolase adalah kesenangan saat proses dan kemampuan untuk eksplorasi media, namun kekurangannya adalah dapat terjadi insiden bila dilakukan dengan tangan (bukan digital).



Gambar 2.18. Teknik Ilustrasi Kolase dan Mixed Media  
(Salisbury, 2004)

## 7. Digital

Saat ini, teknik digital banyak digunakan untuk membuat ilustrasi buku anak karena mampu efek yang sama dengan teknik lainnya melalui cara yang mudah. Selain itu, penggunaan teknik ini juga memudahkan pekerjaan ketika akan diproduksi secara digital.



Gambar 2.19. Teknik Ilustrasi Digital  
(Salisbury, 2004)

#### 2.3.4. Media Ilustrasi

Male (2007) mengungkapkan bahwa kita perlu menganalisis peran dan fungsi ilustrasi serta mengetahui media untuk ilustrasi itu sendiri. Secara garis besar, media ilustrasi untuk buku terbagi menjadi 4 kategori, yakni:

1. *Children's Books*: Buku non fiksi menggunakan referensi populer atau kurikulum nasional. Sedangkan untuk fiksi, buku bergambar cocok untuk anak usia dini hingga remaja.
2. *Quality Non-Fiction*: dapat berupa ensiklopedia atau membahas satu subjek populer seperti memasak, olahraga, sejarah atau biografi.
3. *General Fiction*: berupa *hardback* dan *paperback*, biasa digunakan oleh dewasa.
4. *Specialist*: referensi teknis dan subjek yang tidak jelas.

(h. 21)

## **2.4. *Storytelling***

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* (2007), dijelaskan bahwa *storytelling* adalah pendekatan yang lazim dan merupakan syarat untuk mempresentasikan visual fiksi naratif. Disebutkan juga *storytelling* sering diasosiasikan dengan industri kreatif dan pendidikan karena dapat menghubungkan bahasa visual dengan konteks penceritaan fiksi.

## **2.5. *Grid***

Dalam buku *Grids and Page Layouts* (2012), *grids* dan *layout* merupakan alat yang paling utama dan paling penting untuk memudahkan sesuatu yang kompleks agar dapat dimengerti dan yang konseptual dapat diwujudkan secara visual. Melalui *grid* dan *layout*, penempatan informasi ke dalam hierarki, kelompok, atau kolom membantu desain agar lebih jelas dan fungsional. (hl. 10)

Sedangkan dalam buku *Design Elements* (2014) , *grid* didefinisikan sebagai kerja dengan sumbu vertikal dan horizontal yang digunakan untuk mengatur keselarasan dan proporsional antar elemen. (hl. 246) *Grid* berfungsi untuk memberikan konsistensi pada buku dan . Hal ini berguna agar pembaca lebih mudah untuk fokus pada konten. Selain itu, *grid* juga mampu menghubungkan antar elemen visual, baik teks maupun gambar. (Haslam, 2006, hl. 42)

### **2.5.1. Elemen *Grid***

Menurut Graven dan Jura (2012), dalam sebuah *grid* terdapat elemen-elemen penyusunnya, yaitu:

A. *Margin*

Margin adalah ruang kosong antara tepi halaman dan konten pada halaman. Fungsi dari margin adalah untuk memfokuskan perhatian penonton, membuat area istirahat untuk mata, dan memisahkan informasi seperti running heads atau folio. (hl. 20)

B. *Flowlines* (Alur Garis)

*Flowlines* merupakan standar untuk membantu pembaca dalam melintasi halaman dan membuat informasi terbaca secara horizontal. (hl. 20)

C. *Columns*

Kolom adalah wadah vertikal yang membuat pembagian area untuk meletakkan konten. (hl. 20)

D. *Modules*

Modul adalah unit individual yang dipisahkan oleh interval standar, yang bila diulangi pada seluruh halaman akan membuat rangkaian kolom dan baris yang berulang. (hl. 21)

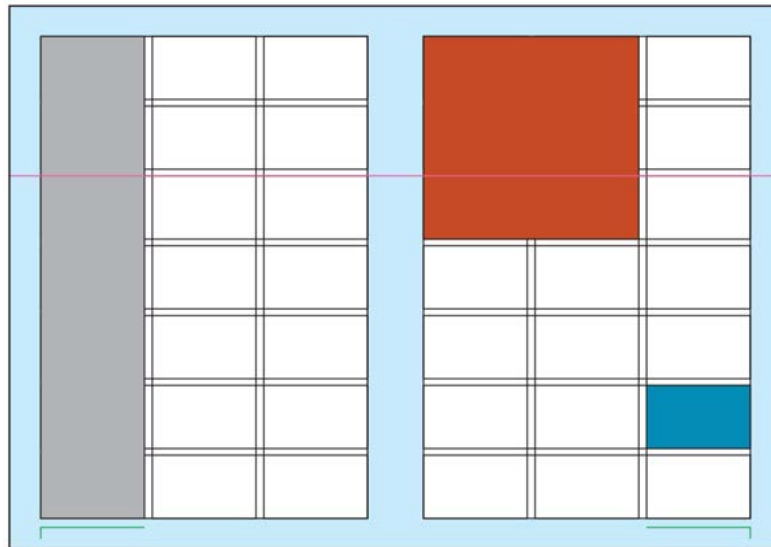
E. *Spatial Zone*

Zona spasial adalah area khusus dengan menyatukan modul dan membuat area reguler serta spesifik yang dapat menampung semua jenis konten secara konsisten. (hl. 21)

F. *Markers*

*Markers* (penanda) menentukan untuk informasi yang muncul secara berulang seperti *folio*, *running heads*, *icon*, atau konten berulang lainnya. (hl. 21)





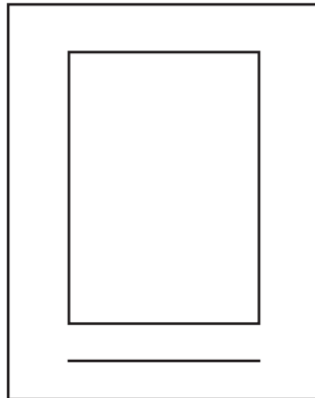
Gambar 2. 20. Elemen *Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

### 2.5.2. Jenis Grid

Menurut Graven dan Jura (2012), terdapat 6 jenis *grid* berdasarkan struktur dasarnya yang dapat digunakan, yaitu:

#### A. *Single Column/Manuscript Grid*

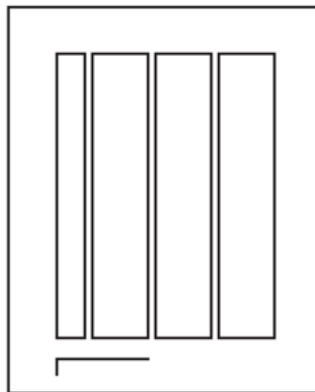
Bentuk *single column grid* paling lazim digunakan pada *running text* seperti buku atau esai, dan memungkinkan teks menjadi fitur utama pada halaman atau *spread*. Bila tidak hati-hati, *grid* ini dapat mengurangi daya tarik visual dan dapat membuat mata pembaca lelah dan kehilangan tempat. Dengan menyesuaikan ukuran, proporsi dan hubungan antar pilihan *font*, perhatian pembaca dapat ditingkatkan pada tata letak. (hl. 26)



Gambar 2. 21. *Single Column/Manuscript Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

#### B. *Multi-Column Grid*

Jika konten terdiri atas berbagai materi, maka *multi-column grid* dapat menjadi pilihan yang tepat untuk mengatur informasi. *Multi-column grid* memiliki struktur yang sangat fleksibel, sehingga semua konfigurasi harus dipertimbangkan ketika menggunakannya. (hl. 28)

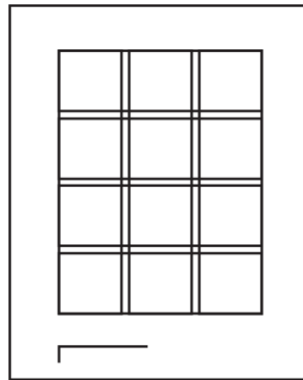


Gambar 2.22. *Multi-Column Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

#### C. *Modular Grid*

*Grid* modular pada dasarnya adalah *grid* gabungan yang terdiri atas kolom dan baris. Perpaduan ini menciptakan serangkaian area konten kecil yang disebut

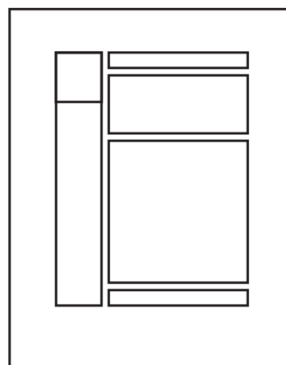
sebagai modul. *Grid* seperti ini cocok untuk proyek yang kompleks dengan berbagai komponen yang berbeda ukuran dan kepentingan, seperti koran. (hl. 32)



Gambar 2.23. *Modular Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

#### D. *Hierarchical Grid*

*Grid* ini menciptakan kesejajaran dalam materi sebagai metode untuk mengembangkan hierarki informasi karena mengandalkan penempatan intuitif atas konten, sehingga diperlukan tinjauan mendalam terhadap konten. *Grid* hierarki cocok untuk digunakan pada kemasan, poster, dan *website*. Jenis grid ini dapat memberikan keteraturan dan membantu pembaca untuk menavigasi informasi dengan cara yang lebih organik (manual). (hl. 40)



Gambar 2. 24. *Hierarchical Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

### E. *Baseline Grid*

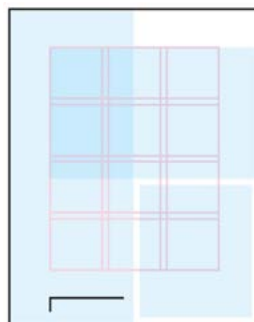
*Baseline grid* membantu dalam mengatur elemen tipografi agar konsisten dengan membuat serangkaian baris, berdasarkan ukuran jenis yang akan digunakan. Fungsi utama dari grid ini adalah untuk memberikan panduan garis dasar pada setiap baris teks.



Gambar 2. 25. *Baseline Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

### F. *Compound Grid*

*Compound grid* (grid gabungan) terbentuk atas perpaduan beberapa sistem *grid*, menjadi satu sistem yang terorganisir dan sistematis. *Grid* ini membantu pembaca agar tidak bingung. Beberapa struktur dapat berada dalam satu area dan memungkinkan lebih banyak variasi tata letak.



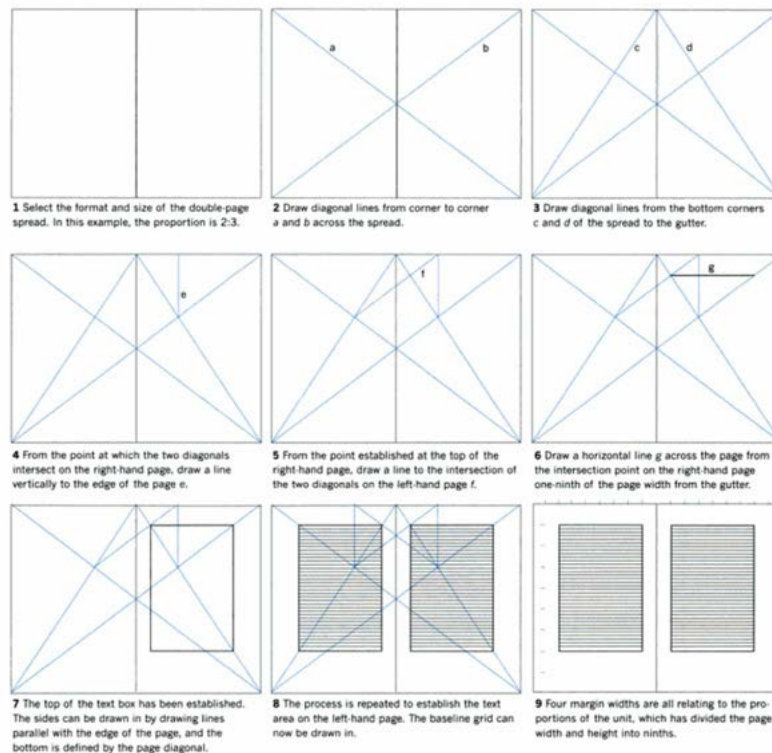
Gambar 2.26. *Compound Grid*  
(Graven & Jura, 2012)

### 2.5.3. Teori Grid

Dalam buku *Book Design* (2006), dijelaskan mengenai sistem grid terbentuk dari konstruksi geometris, bukan berdasarkan ukuran. Salah satu teori struktur grid Villard de Honnecourt yang menggunakan metode pemisahan area secara geometris. Pendekatan ini menggunakan *golden-section* yang membagi tinggi dan lebar halaman menjadi 9, membentuk 81 unit, yang dimana setiap unit memiliki proposi yang sama baik format maupun *text box*.

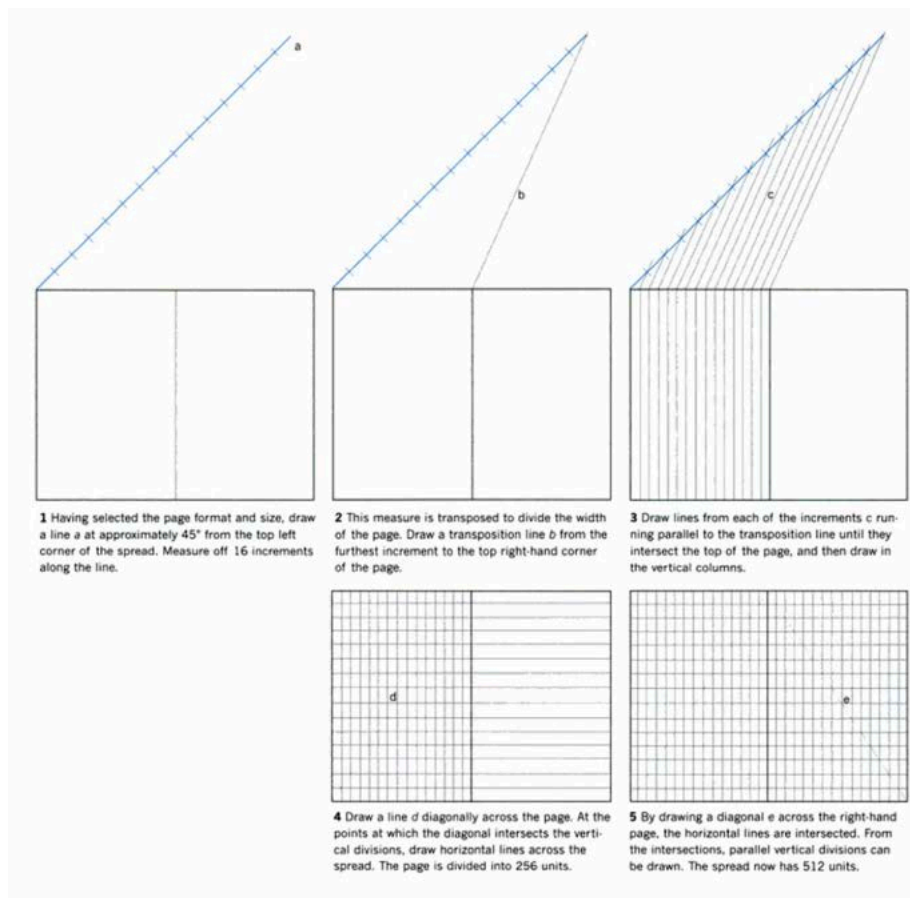
*Margin* dapat ditentukan berdasarkan tinggi dan lebar *unit*. Metode pembagian ini efektif dalam format *landscape*. Cara pembagian menurut Villard de Honnecourt adalah sebagai berikut:

1. Pilih format dan ukuran *spread* dua halaman,
2. Bentuk garis diagonal a dan b pada *spread*,
3. Tarik garis dari ujung bawah *spread* ke *gutter*,
4. Buat garis vertikal pada titik pertemuan di halaman kanan,
5. Tarik garis dari atas halaman kanan ke titik pertemuan di halaman kiri,
6. Buat garis horizontal antar titik pertemuan pada halaman kanan,
7. *Text box* dibuat dengan menarik garis pada titik pertemuan *parallel* pada bagian atas halaman dan garis bawah ditentukan oleh garis diagonal.
8. Ikuti proses yang sama pada halaman kiri. *Baseline grid* sudah dapat dibuat
9. *Margin* berhubungan dengan proporsi *unit*, yang sudah membagi tinggi dan lebar halaman menjadi sembilan bagian.



Gambar 2. 27. Teori Grid Villard de Honnecourt

Sedangkan menurut Paul Renner, format persegi panjang dapat dibagi menjadi unit dengan proporsi original dan digunakan untuk menentukan posisi text box dan lebar margin. Variasi posisi text box dan lebar margin dapat dibuat dengan membagi tinggi dan lebar halaman dalam tingkat, seperti 13, 14, 15, dan seterusnya.



Gambar 2. 28. Teori Grid Paul Renner  
(Haslam, 2006)

## 2.6. Tipografi

Tipografi adalah sebuah proses, kerajinan yang membuat bahasa terlihat. Huruf dapat menyampaikan informasi, memprovokasi emosi, berbagi cerita, dan mempengaruhi perilaku. Terkadang juga, karakter dalam tipografi merupakan konstruksi abstrak atau gambar teks untuk dikomunikasikan, hanya estetika untuk diperlihatkan. (Cullen, 2012, hl. 12)

### 2.6.1. Klasifikasi *Type*

Menurut Ambrose dan Harris (2006), sistem klasifikasi *type* dapat berbeda tergantung keputusan dan kemudahan desainer dalam memahaminya. Tidak ada

standar sistem klasifikasi karena pembagiannya dapat tergantung perbedaan karakteristik, periode waktu, dan penggunaan. Klasifikasi paling dasar adalah *serif, sans serif dan decorative*.

1. *Serif*, memiliki goresan kecil pada akhir atau ujung garis. Font ini lebih tua dan tradisional dibandingkan *font sans serif*.



Gambar 2. 29. *Serif Fonts*  
(Ambrose & Harris, 2006)

2. *Sans Serif*, tidak memiliki garis *serif* dan terkesan lebih modern. Font ini juga memiliki variasi yang lebih sedikit, x-height lebih lebar, dan sedikit *stress* pada garis lengkung.



Gambar 2. 30. *Sans Serif Fonts*  
(Ambrose & Harris, 2006)

Dalam buku *Fundamental of Typography* (), dijelaskan klasifikasi *type* menurut The McCormack yang paling sering digunakan karena kesederhanaannya. Klasifikasi *type* ini terbagi menjadi 5 kategori dasar, yakni:



1. *Block typefaces*, merupakan gaya tulisan yang lazim pada abad pertengahan. Tapi untuk saat ini, teks tampak berat dan sulit dibaca dalam teks serta tampak kuno.



Gambar 2. 31. *Block Typefaces*  
(Ambrose & Harris, 2006)

2. *Roman type*, huruf dengan serif dan spasi yang proporsional. Jenis ini paling mudah dibaca dan digunakan untuk isi teks.



Gambar 2. 32. *Roman Typefaces*  
(Ambrose & Harris, 2006)

3. *Gothic, typefaces* jenis ini tidak memiliki serif dekoratif seperti Roman. Desainnya sederhana sehingga cocok untuk display text, tetapi sulit untuk dibaca pada teks yang panjang meskipun pada awalnya dibuat untuk teks koran.



Gambar 2. 33. *Gothic Typefaces*  
(Graven & Jura, 2012)

4. *Script, typefaces* yang didesain dengan meniru tulisan tangan sehingga ketika dicetak, karakter terlihat menyatu.



Gambar 2. 34. *Script Typefaces*  
(Graven & Jura, 2012)

5. *Graphic, typefaces* dengan karakter yang bisa dikategorikan juga sebagai gambar. Kategori ini memiliki variasi yang paling beragam dan seringkali dirancang untuk kebutuhan atau tema khusus, sehingga dapat menjadi gambaran materi.



Gambar 2. 35. *Graphic Typefaces*  
(Graven & Jura, 2012)

### **2.6.2. Hierarki**

Menurut Ambrose dan Harris (2006), hierarki adalah cara visual yang logis untuk menampilkan tingkat kepentingan dari elemen teks dengan memberikan panduan visual yang terorganisir. Hierarki teks dapat membantu tata letak menjadi jelas, tidak ambigu, dan lebih mudah untuk dicerna. (hl. 134)

### **2.6.3. Type Size and Spacing**

Menurut Samara (2014), bentuk *typeface* memiliki pengaruh terhadap persepsi ukuran teks. Berdasarkan standar pengukuran, ukuran teks diatas 14 poin

termasuk dalam ukuran untuk *display* atau *headline*. Sedangkan 9-14 poin dikategorikan sebagai ukuran *bodytext*. Bila lebih kecil dari 9 poin, maka dikategorikan sebagai *caption*. Demi kenyamanan dan efisiensi pengalaman membaca teks panjang, seperti buku, koran, atau jurnal, dibutuhkan ukuran teks 9 sampai 14 poin. Jika ukuran teks diperkecil, maka *spacing* teks harus diperbesar agar lebih mudah dibaca. (h. 134)

#### **2.6.4. *Readability, Legibility dan Clarity***

Dalam buku *The Fundamentals of Typography* (2006), *legibility* mengacu pada kemampuan untuk membedakan bentuk huruf satu dengan yang lain melalui karakteristik fisik yang berbeda pada *typeface* tertentu, seperti *x-height*, *counter size*, bentuk karakter, *stroke contract* dan *type weight*. Sedangkan *readability* mengacu pada kemampuan *type* untuk dapat dipahami. (h. 150) Dalam buku *Typographic Design: Form and Communication* (2015), *clarity* didefinisikan sebagai perbedaan antar karakter huruf secara individual yang memungkinkan pembaca untuk menafsirkan informasi tanpa kesulitan. (h. 50)

#### **2.6.5. *Type as Information***

Dalam buku *Design Elements: A Graphic Style Manual* (2007), dijelaskan bahwa tipografi berhubungan dengan penyampaian informasi, khususnya dalam kaitannya dengan hierarki. Dalam bentuk format mentah, tipografi terlihat memiliki kepentingan yang sama. Tipografi berfungsi untuk memberikan informasi dengan struktur hierarki. Melalui hierarki, tipografi akan menjadi fungsional, pembaca juga lebih mudah untuk membedakan tingkat kepentingan. (hl. 154-155)

### 2.6.6. Tipografi untuk Anak

Menurut Rustan dalam buku *Font and Tipografi* (2013), tipografi yang digunakan untuk anak-anak (dan lansia) memiliki persyaratan yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan orang dewasa. Diperlukan huruf *bodytext* yang relatif besar dan juga memiliki *spacing* huruf, kata, maupun baris cukup besar. Hal ini dikarenakan anak belum fasih membaca dan perlu mengenali setiap karakter huruf. Berikut adalah ciri-ciri tipografi yang dapat digunakan untuk anak-anak, antara lain:

1. Ukuran *font* antara 12 sampai 14 poin.
2. Huruf besar dan kecil perlu dibedakan secara jelas.
3. *Weight font* tidak terlalu tipis.

(Rustan, 2013)

### 2.7. Teori Warna

Menurut Landa (2011), warna merupakan elemen yang menggambarkan energi cahaya. Elemen dari warna dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- A. *Hue*, merupakan nama dari warna (contoh; merah, biru, kuning, dan lain-lain).
- B. *Value*, mengacu pada terang dan gelap sebuah warna.
- C. *Saturasi*, merupakan cerah atau kusamnya sebuah warna. Semakin banyak warna memiliki saturasi berarti penggunaan warna netral (hitam dan putih) semakin sedikit.



Gambar 2. 36. Contoh Warna Substraktif  
(Landa, 2011, h. 20)

### 2.7.1. Psikologi Warna

Dalam buku *Design Elements: A Graphic Style Manual* (2014), dijelaskan bahwa tiap warna memiliki pesan psikologi yang dapat digunakan dalam mempengaruhi konten. Komponen emosional yang terdapat pada warna berhubungan dengan pengalaman manusia secara naluri dan biologis. Warna memiliki berbagai panjang gelombang yang dapat mempengaruhi sistem saraf. Makna masing-masing warna, yaitu:

1. Merah, warna mencolok yang menstimulasi sistem saraf pada tingkat tertinggi dan memicu adrenalin, rasa lapar, serta impulsif. Merah juga dapat membangkitkan semangat dan gairah.
2. Biru, memberikan perasaan tenang, proteksi dan keamanan. Seringkali diasosiasikan dengan laut dan langit serta memiliki persepsi kukuh dan dapat diandalkan.
3. Kuning, menstimulasi perasaan bahagia dan dapat membantu memeriahkan warna sekitarnya. Selain itu, kuning juga dapat mendorong pemikiran jernih.

4. Coklat, menciptakan rasa aman dan nyaman serta memiliki konotasi organik yang dapat memberikan kesan keabadian.
5. Ungu, terkadang memberikan kesan kompromi tetapi juga misterius. *Hue* dan *value* ungu sangat mempengaruhi makna komunikasinya.
6. Hijau, warna paling santai dan sering diasosiasikan dengan alam dan tumbuhan yang memberikan perasaan aman.
7. Oranye, memberikan kesan ramah dan suka berpetualang meskipun terkadang dianggap tidak bertanggung jawab.
8. Hitam, warna terkuat, kontras, dan dominan. Sering diasosiasikan sebagai ketiadaan dan kematian, tetapi juga dianggap formal dan eksklusif.
9. Putih, memiliki karakter yang berwibawa, murni, keutuhan dan memiliki kekuatan spiritual. Bila dalam komposisi dengan hitam, putih tampak tenang, megah, dan murni.
10. Abu-abu, warna paling netral dan mungkin dilihat sebagai tidak berkomitmen. Tetapi abu-abu bisa terlihat format dan berwibawa. Abu-abu juga dapat dikaitkan dengan teknologi, yang memberikan kesan canggih dan industri.

(Samara, 2014, hl. 122)

### **2.7.2. Warna untuk Anak**

Menurut Gelman (2014), sering terjadi miskonsepsi bahwa anak kecil menyukai banyak warna terang. Namun sebenarnya, anak-anak lebih menyukai penggunaan *color palette* dengan warna yang dibatasi, karena bila terlalu banyak warna akan membuat anak menjadi tidak fokus. (hl. 131)

## **2.8. Sastra**

Dalam buku Pengantar Teori Sastra (2018), sastra dalam konteks kebudayaan adalah “ekspresi dan perasaan manusia untuk mengungkapkan gagasannya melalui bahasa yang lahir dari perasaan seseorang.”

### **2.8.1. Sastra Lama**

Sastra lama merupakan karya yang lahir di masyarakat lama dan biasanya berkaitan dengan adat istiadat serta mengandung moral dan ajaran. Ciri-ciri sastra lama di Indonesia yakni berkaitan dengan adat dan kebiasaan masyarakat, istana sentris, baku, dan tidak ada nama pengarang. (Surastina, 2018)

### **2.8.2. Sastra Anak**

Menurut Nurgiantoro (2005), sastra anak adalah sastra yang dapat dipahami dan ditanggapi oleh anak secara emosional dan psikologis. Sastra anak dapat berisi tentang apapun, tidak harus selalu mengenai anak, tetapi lebih kepada pesan cerita harus dilihat dari kaca mata anak dengan pertimbangan jangkauan pemahaman emosional maupun pikiran.