

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

2.1.1. Desain

Desain menurut Lauer, dan Pentak (2011) adalah sesuatu yang melekat pada setiap ilmu kesenian mulai dari melukis, menggambar, mematung, dan lain sebagainya. Hampir seluruh bidang produksi dua atau tiga dimensi melibatkan prinsip-prinsip desain visual baik yang secara sadar diterapkan, dilakukan dengan baik, ataupun masih dipertimbangkan. (hlm. 4).

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Lauer, dan Pentak (2011) ada 6 prinsip desain yaitu proses desain, kesatuan, penekanan dan titik fokus, ukuran dan proporsi, keseimbangan, dan ritme. (hlm. 6-122).

1. Design Process

Proses Desain adalah sebuah kegiatan dalam mendesain yang dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu dengan berfikir, melihat, melakukan, serta mengkritik. Aktifitas ini tidak dilakukan secara berurut, namun dapat dilakukan secara bersamaan maupun secara acak. (hlm. 4).



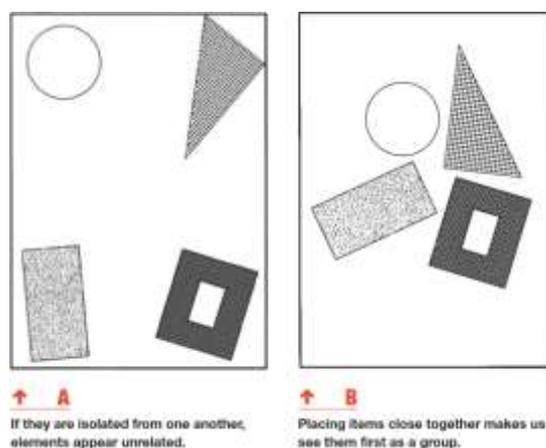
Gambar 2.1. Contoh Proses Desain
(Laurer & Pentak, 2011)

2. *Unity*

Kesatuan adalah sebuah kesesuaian yang berada diantara elemen desain yang seolah tampak milik bersama dan bersatu. Ada beberapa cara untuk mencapai *unity* yaitu *proximity*, *repetition*, dan *continuation*, (hlm. 28).

a. *Proximity*

Proximity adalah sebuah prinsip desain untuk menggabungkan beberapa elemen yang terpisah seolah menjadi satu. (hlm. 34).



Gambar 2.2. Contoh *Proximity*
(Laurer & Pentak, 2011)

b. *Repetition*

Repetition adalah sebuah prinsip desain untuk mengulang elemen-elemen yang ada pada sebuah desain. Elemen yang dapat diulang yaitu warna, teksur, bentuk, arah, ataupun sudut. (hlm. 36).



Gambar 2.3. Contoh *Repetition*
(Laurer & Pentak, 2011)

c. *Continuation*

Continuation adalah sebuah prinsip desain yang berarti berlanjut atau meneruskan. Prinsip ini dapat membawa pandangan pembaca secara natural dari elemen satu ke elemen yang lainnya. (hlm. 38).



Gambar 2.4. Contoh *Continuation*
(Laurer & Pentak, 2011)

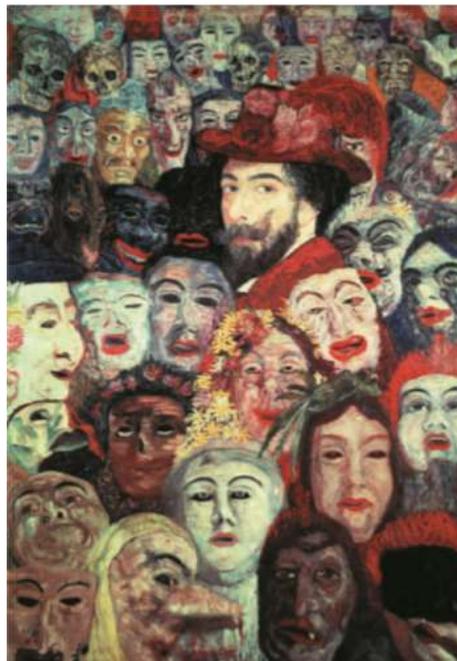
2. *Emphasis* dan *Focal Point*

adalah sebuah penekanan dan titik fokus pada sebuah desain untuk menarik perhatian penonton. Ada beberapa cara untuk mencapai

emphasis and focal point pada sebuah desain yaitu dengan *contrast*, *isolation*, dan *placement*. (hlm. 56).

a. *Emphasis by Contrast*

Emphasis by contrast adalah sebuah penekanan dalam desain yang dimana titik fokusnya dihasilkan ketika sebuah elemen berbeda dari yang lainnya. Sehingga mata penonton langsung tertuju pada elemen yang dimaksud. (hlm. 58).



Gambar 2.5. Contoh *Emphasis by Contrast*
(Laurer & Pentak, 2011)

b. *Emphasis by Isolation*

Emphasis by isolation adalah sebuah penekanan dalam desain yang dimana titik fokusnya dihasilkan ketika sebuah elemen berada jauh dari elemen lainnya seolah elemen tersebut dipisahkan. (hlm. 60).



Gambar 2.6. Contoh *Emphasis by Isolation*
(Laurer & Pentak, 2011)

c. *Emphasis by Placement*

Emphasis by placement adalah sebuah penekanan dalam desain yang dimana titik fokusnya dihasilkan ketika sebuah elemen diletakkan pada bagian tengah sehingga menjadi menarik untuk dilihat. (hlm. 62).



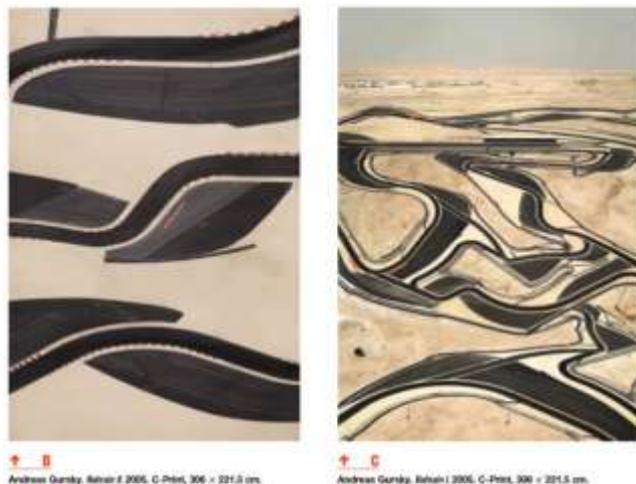
Gambar 2.7. Contoh *Emphasis by Placement*
(Laurer & Pentak, 2011)

3. *Scale and Proportion*

Skala merupakan sebuah ukuran untuk menentukan besar dan kecilnya sebuah elemen, sedangkan proporsi adalah sebuah ukuran elemen yang relatif umum sesuai dengan standarnya. Skala pada sebuah desain ada beberapa macam yaitu *internal references*, *internal proportions*, dan *contrast of scale*. Dan cara untuk memanipulasi sebuah ukuran adalah dengan menggunakan gaya *surrealism* dan *fantasy*. (hlm. 70).

a. *Internal References*

Internal references adalah sebuah skala pada desain yang memberi sebuah makna atau konteks yang terdapat di dalamnya. Sehingga ketika penonton mengetahui ukuran sebenarnya akan lebih menarik atau mengesankan untuk dilihat. (hlm. 74).

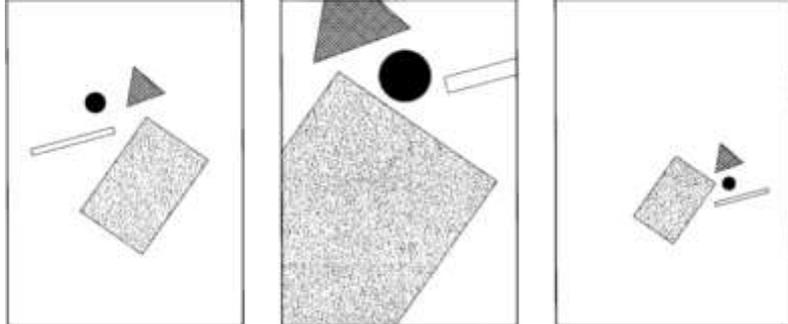


Gambar 2.8. Contoh *Internal References*
(Laurer & Pentak, 2011)

b. *Internal Proportions*

Internal Proportions adalah skala artistik pada desain yang mempertimbangkan ukuran sebuah elemen. Variasi skala pada

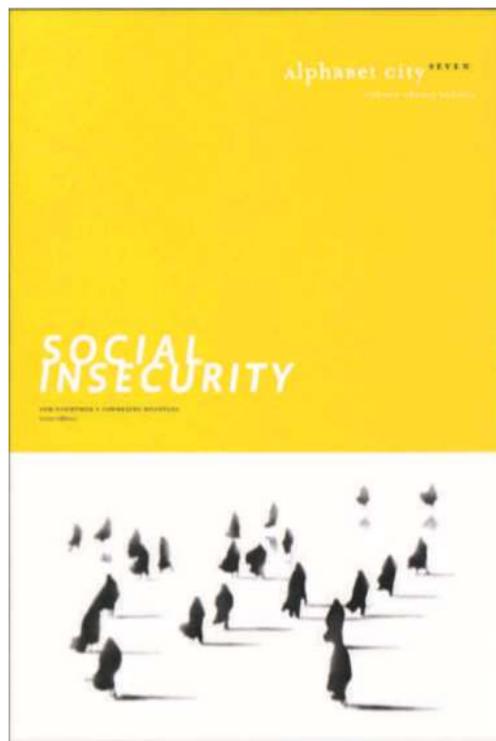
sebuah elemen dapat menghasilkan efek visual yang berbeda-beda sesuai dengan efek yang ingin diciptakan. (hlm. 76).



Gambar 2.9. Contoh *Internal Proportions*
(Laurer & Pentak, 2011)

c. *Contrast of Scale*

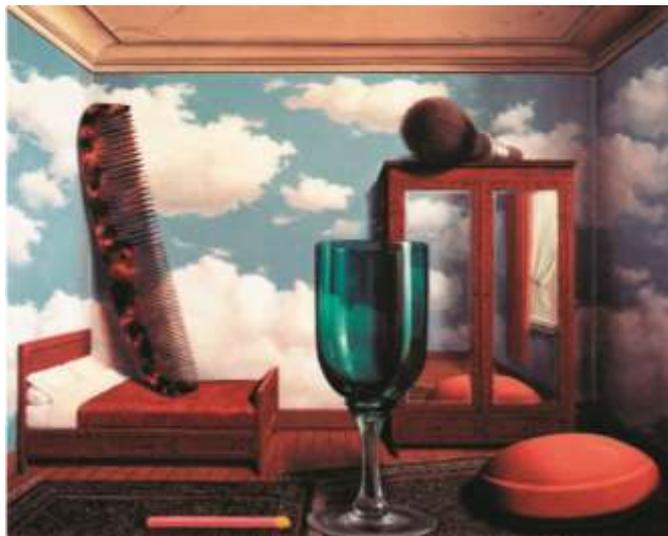
Contrast of scale adalah sebuah skala yang diperbesar atau diperkecil secara berlebihan untuk menarik perhatian penonton. (hlm. 78).



Gambar 2.10. Contoh *Contrast of Scale*
(Laurer & Pentak, 2011)

d. *Manipulating Scale and Proportion*

Salah satu cara untuk memanipulasi sebuah ukuran pada desain adalah dengan menggunakan gaya seni surealis dan fantasi dimana kedua gaya tersebut dibuat secara sengaja untuk membingungkan penonton sekaligus membangkitkan minat. (hlm. 80).



Gambar 2.11. Contoh *Surrealism and Fantasy*
(Laurer & Pentak, 2011)

4. *Balance*

Keseimbangan merupakan sebuah pembagian atau pendistribusian elemen desain pada sebuah komposisi secara simetris atau sama rata sehingga seluruh konsentrasi perhatian penonton tertuju pada satu arah. (hlm. 88).



Gambar 2.12. Contoh *Balance*
(Laurer & Pentak, 2011)

5. *Rhythm*

Ritme merupakan sebuah prinsip yang didasarkan pada pengulangan. Pengulangan yang dilakukan adalah dari elemen yang sudah ada maupun dimodifikasi sedikit secara teratur sehingga menghasilkan urutan yang *regular*. (hlm. 114-116).



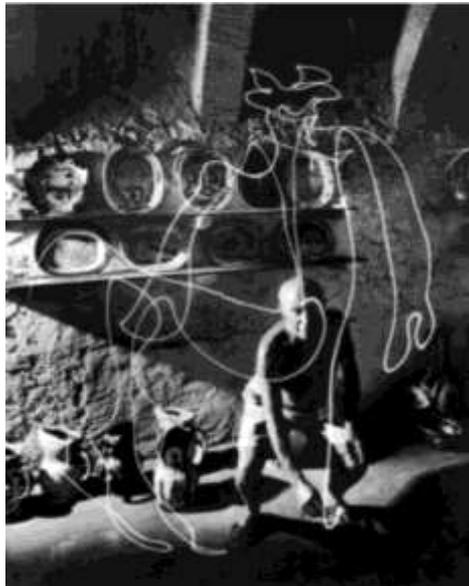
Gambar 2.13. Contoh *Rhythm*
(Laurer & Pentak, 2011)

2.1.3. Elemen Desain

Menurut Lauer, dan Pentak (2011) ada 7 elemen desain yaitu garis, bentuk, motif dan tekstur, ilusi sebuah tempat, ilusi sebuah gerakan, nilai terang gelap, dan warna. (hlm. 126-254).

1. *Line*

Garis adalah sebuah elemen berupa titik yang tidak memiliki dimensi seperti tinggi dan lebar. Sehingga ketika titik tersebut diatur dalam sebuah gerakan, terciptalah dimensi pertama berupa garis. Ada 2 macam garis yaitu *implied line* dan *physic line*. (hlm. 128-133).



Gambar 2.14. Contoh *Line*
(Lauer & Pentak, 2011)

a. *Implied Line*

Implied line merupakan sebuah garis tersirat yang didapatkan dengan memposisikan serangkaian titik sehingga mata penonton cenderung menghubungkannya secara otomatis. (hlm. 132).



Gambar 2.15. Contoh *Implied Line*
(Laurer & Pentak, 2011)

b. Physic Line

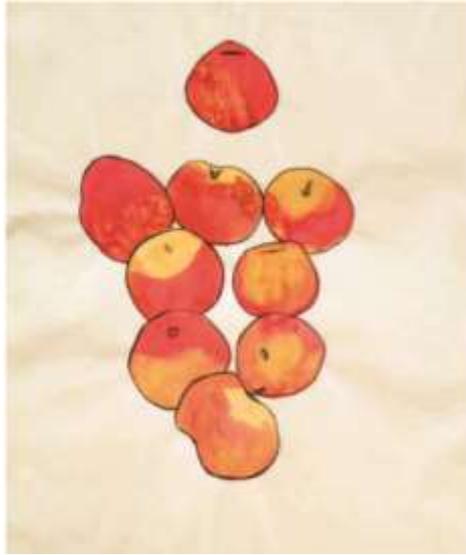
Physic line merupakan sebuah garis yang tidak nyata, dan tidak terlihat oleh penonton. Namun penonton masih dapat merasakan garis dalam karya tersebut. (hlm. 133).



Gambar 2.16. Contoh *Physic Line*
(Laurer & Pentak, 2011)

2. *Shape*

Bentuk adalah sebuah elemen yang dibuat oleh garis penutup atau dengan perubahan warna dan dapat dirasa secara visual. (hlm. 152).



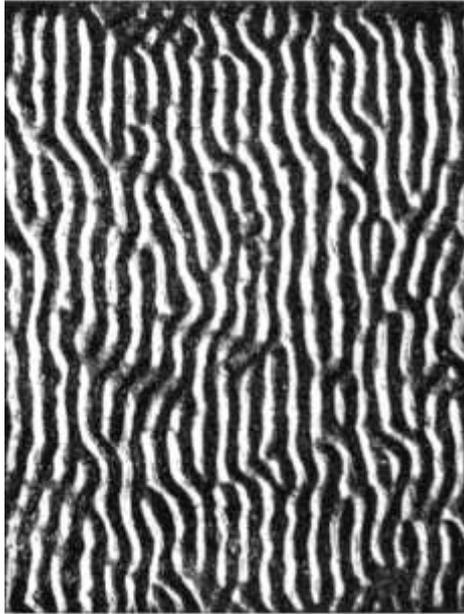
Gambar 2.17. Contoh *Shape*
(Laurer & Pentak, 2011)

3. *Pattern and Texture*

Motif dan tekstur adalah sebuah elemen desain yang dilakukan dengan cara pengulangan. Sebuah pola pada umumnya adalah desain yang berulang dengan motif yang sama, sedangkan sebuah tekstur juga melakukan pengulangan namun tidak dengan motif yang sama. (hlm. 164).



Gambar 2.18. Contoh *Pattern*
(Laurer & Pentak, 2011)



Gambar 2.19. Contoh *Texture*
(Laurer & Pentak, 2011)

4. *Illusion of Space*

Illusion of Space adalah sebuah ilusi pada desain yang dapat memberikan kesan tiga dimensi walaupun pada awalnya karya tersebut hanya terbuat dari papan atau kanvas yang datar atau dua dimensi. (hlm. 194).



Gambar 2.20. Contoh *Illusion of Space*
(Laurer & Pentak, 2011)

5. *Illusion of Motion*

Illusion of Motion adalah sebuah ilusi pada desain yang dapat memberikan kesan pergerakan pada objek gambar yang akan dilihat

oleh penonton. Ilusi ini dibuat seolah-olah objek yang berada pada gambar sedang bergerak atau melakukan aktifitas. (hlm. 230).



Gambar 2.21. Contoh *Illusion of Motion*
(Laurer & Pentak, 2011)

2.2. Layout

Menurut Guan (2012) *Layout* merupakan tata letak dari elemen pada sebuah desain di buku. Keseluruhan teks maupun gambar akan diatur dengan *layout*, pengaturan *layout* yang baik dapat memberi efek kepada pembaca seperti mata yang tidak cepat lelah ataupun kecepatan pembaca untuk membaca buku tersebut. Selain itu, *layout* juga bertujuan untuk membuat desain tersebut terlihat fleksibel, dapat menyampaikan informasi dengan jelas, menarik perhatian pembaca, dan meningkatkan pemahaman pembaca. (hlm. 10-11).

2.2.1. Grid

Menurut Cullen (2005) *grid* adalah garis horizontal dan vertikal yang membentuk sebuah ruang pada sebuah kertas. Perpaduan antar keduanya digunakan untuk menempatkan visual elemen, yang dimana jika digunakan dengan efisien akan membuat visual elemen menjadi interaktif dan dapat

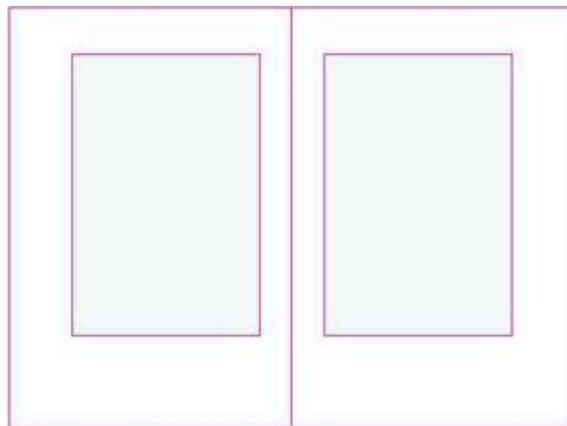
memperlihatkan secara jelas tingkatan dari informasi yang akan disampaikan (hlm. 54).

2.2.1.1. Macam-macam Grid

Menurut Cullen (2005) ada beberapa macam *grid* yaitu *single coloumn grids*, *multi coloumn grids*, *composite grids*, *modular grids*, dan *hierarchical grids*. (hlm. 63-67).

1. *Single Coloumn Grids*

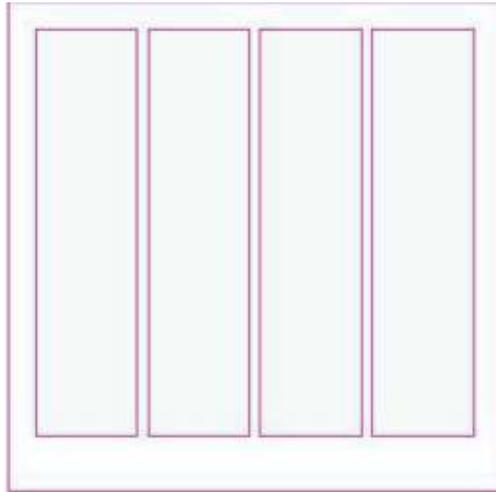
Single Coloumn Grids adalah sebuah *grid* yang paling dasar. *Grid* ini menggunakan komposisi yang sederhana dan cocok digunakan untuk halaman dengan banyak teks didalamnya (hlm. 62).



Gambar 2.22. Contoh *Single Coloumn Grid*
(Cullen, 2005)

2. *Multi Coloumn Grids*

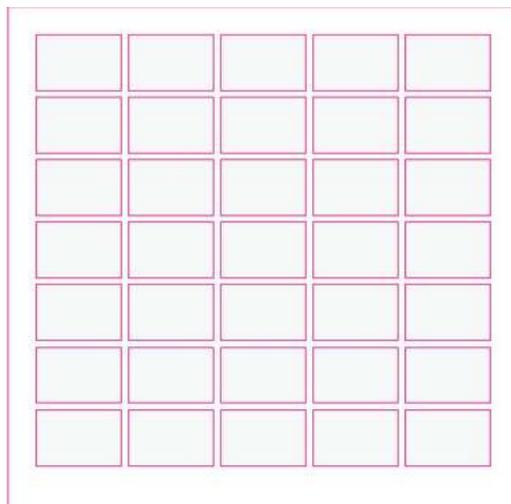
Multi coloumn grids adalah sebuah *grid* yang memiliki beberapa kolom dan dapat memaksimalkan opsi dari komposisi desain. *Grid* ini bersifat fleksibel dan cocok untuk proyek yang mengandung banyak teks dan visual berbeda seperti buku, majalah ataupun media publikasi lainnya (hlm. 64).



Gambar 2.23. Contoh *Multi Coloumn Grid*
(Cullen, 2005)

3. *Modular Grids*

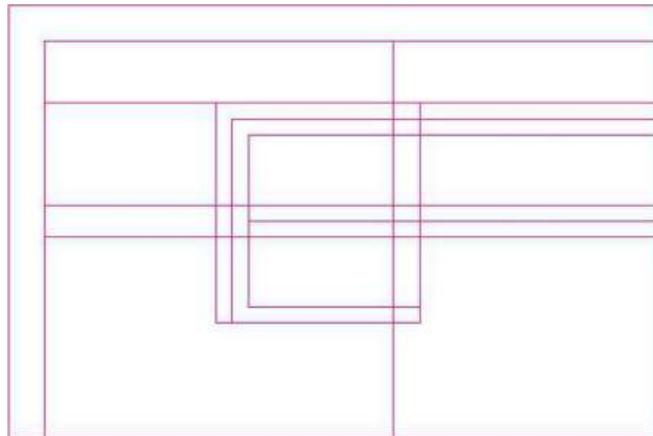
Modular grids adalah sebuah *grid* yang merupakan hasil perpanjangan dari *multi coloumn grid*, yang dimana ia memiliki tambahan alur horizontal untuk membagi sebuah halaman desain menjadi lebih fleksibel serta memiliki lebih banyak opsi untuk meletakkan elemen visual sesuai dengan kebutuhan (hlm. 66).



Gambar 2.24. Contoh *Modular Grid*
(Cullen, 2005)

4. *Alternative Grids*

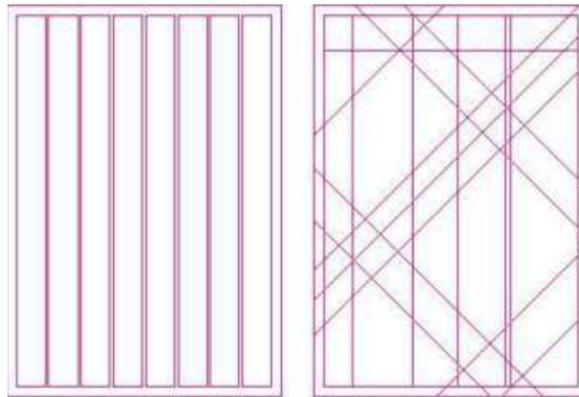
Alternative grids adalah sebuah *grid* yang memiliki struktur longgar karena pada *grid* ini hanya bergantung pada penempatan visual secara intuitif. *Alternative grid* dapat berubah dari struktur dasarnya dengan menambahkan, menghapus, atau bahkan menimpa kolom yang ada (hlm. 68).



Gambar 2.25. Contoh *Alternative Grid*
(Cullen, 2005)

5. *Breaking the Grids*

Breaking the grids adalah sebuah *grid* yang tidak memiliki aturan dalam strukturnya. *Grid* ini memiliki banyak pilihan untuk penempatan visual yang dinamis, efektif serta tepat (hlm. 70).



Gambar 2.26. Contoh *Breaking the Grid*
(Cullen, 2005)

2.3. Warna

Menurut Eiseman (2017) warna adalah sebuah elemen desain yang digunakan untuk mengekspresikan ide, emosi, dan juga untuk membuat suasana terhadap perasaan seseorang. (hlm. 5-6).

Warna yang menjadi perantara untuk menyampaikan suasana hati seseorang juga memiliki arti masing-masing,

1. Merah, merupakan warna yang sangat kontras dan merupakan simbol dari keberanian, hati yang penuh cinta, revolusi, tekad serta semangat. (hlm. 48-50).
2. Biru, merupakan warna dari simbol konstan, dapat diandalkan atau dipercaya, bijaksana, reflektif, inspiratif, ketulusan, kebenaran, dan kesederhanaan. Pada Timur Tengah biru dipercaya sebagai warna pelindung. (hlm. 51-53).
3. Hijau, merupakan warna yang biasa disimbolkan sebagai alam dan pertumbuhan. Selain itu, warna hijau juga dapat menjadi simbol berkembang, regenerasi atau kelahiran kembali, serta mendaur ulang. (hlm. 57-59).
4. Hitam, merupakan warna dari simbol kesederhanaan, disiplin, keseriusan, keadaan suram, mengerikan, misteri, sikap yang dingin, menunjukkan otoritas, kekuatan, dan juga kepercayaan diri. (hlm. 60-62).

5. Kuning, merupakan warna dari simbolis matahari. Selain itu, warna kuning juga melambangkan harapan, kebahagiaan, keceriaan, sesuatu yang positif, optimis, intuisi, tantangan, rasa ingin tahu, komunikatif, dan kenyamanan. (hlm. 63-65).
6. Jingga, merupakan warna yang memiliki arti ramah, tidak agresif, optimis, meningkatkan semangat, ceria, energik, dan humor. (hlm. 66-68).
7. Ungu, merupakan warna dari simbol keagungan, kedaulatan, warna yang superior, pertobatan, penyesalan, kerendahan hati, mistik, mempesona, misterius, kenangan, kecanggihan, dan mempesona (hlm. 69-72).
8. Putih, merupakan warna yang biasa disimbolkan sebagai kesucian, keheningan, tipis, ringan, kepolosan, kebijakan, perdamaian, minimalis, *modern*, kemurnian, steril, dan higienis. (hlm. 73-75).
9. Abu-abu, merupakan warna yang menciptakan wilayah yang netral, lebih bijaksana, tidak agresif, dapat diandalkan, kokoh, abadi, cukup tangguh dan intens. (hlm. 79-81).
10. Coklat, merupakan warna yang melambangkan kesederhanaan, biksu yang saleh, pekerja keras, berbakti, berguna, ramah lingkungan, otentik, stabil, jujur, masa lalu, kekeluargaan, menggoda selera, dan pedesaan. (hlm. 85-87).

2.4. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2014), ilustrasi adalah sebuah gambar atau visual yang membantu *audience* untuk memahami serta mengerti ide dari suatu sudut pandang. Konteks ilustrasi dalam sebuah gambar haruslah unik, emosional, membawa rasa kemanusiaan, serta dapat dimengerti. (hlm. 35).

2.4.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Ada beberapa jenis ilustrasi menurut Zeegen (2014) yaitu, *Editorial Illustration*, *Book Publishing*, *Fashion Illustration*, *Advertising Illustration*, *Music Industry Illustration*, *Graphic Design Studio Collaboration*, dan *Self-initiated Illustration*. (hlm. 88-117).

1. *Editorial Illustration*

Editorial Illustration adalah jenis ilustrasi yang sering digunakan pada koran atau majalah. Peran ilustrasi pada kedua media tersebut adalah untuk menunjukkan sudut pandang dari ide konten tertentu. (hlm. 88).



Gambar 2.27. Contoh *Editorial Illustration*
(Zeegen, 2014)

2. *Book Publishing*

Jenis ilustrasi yang diterapkan pada *book publishing* biasanya diterapkan pada buku anak-anak dengan menggunakan teknik *outline* tebal dan sederhana untuk memastikan kemudahan dalam menyampaikan narasi. (hlm. 92-94).



Gambar 2.28. Contoh Ilustrasi *Book Publishing*
(Zeegen, 2014)

3. *Fashion Illustration*

Fashion Illustration adalah jenis ilustrasi yang digunakan pada bahan tekstil seperti pakaian. Ilustrasi pada bahan tekstil dianggap dapat memberikan nuansa baru sesuai dengan musimnya. (hlm. 96-97).



Gambar 2.29. Contoh *Fashion Illustration*
(Zeegen, 2014)

4. *Advertising Illustration*

Advertising Illustration adalah jenis ilustrasi yang dipakai dalam dunia iklan yang biasanya menggunakan *platform* berupa televisi, *billboard*, dan media lainnya dengan target *audience* yang lebih luas. (hlm. 100-104).



Gambar 2.30. Contoh *Advertising Illustration*
(Zeegen, 2014)

5. *Music Industry Illustration*

Ilustrasi pada *Music Industry* digunakan untuk memberikan bentuk visual pada musik seperti pada *cover* album atau poster sehingga terjadi korelasi dengan musik yang akan didengar. (hlm. 106).



Gambar 2.31. Contoh *Music Industry Illustration*
(Zeegen, 2014)

6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Graphic Design Studio Collaboration adalah sebuah studio desain yang mengumpulkan orang dengan berbagai talenta seperti ilustrasi, dan lain sebagainya untuk mengerjakan proyek dari *client* sesuai dengan kebutuhan. (hlm. 110).



Gambar 2.32. Contoh Ilustrasi *Graphic Design Studio Collaboration*
(Zeegen, 2014)

7. *Self-initiated Illustration*

Self-initiated Illustration adalah ilustrasi yang dibentuk berdasarkan inisiatif dari masing-masing orang terlepas dari konstitusi ataupun komisi. Ilustrasi ini dapat berkembang seiring dengan proses yang sedang dilakukan, sehingga nantinya akan menciptakan sebuah ilustrasi yang baru dan memiliki ciri khas masing-masing. (hlm. 114).



Gambar 2.33. Contoh *Self-initiated Illustration*
(Zeegen, 2014)

2.5. Tipografi

Menurut Cullen (2015) tipografi adalah sebuah proses dari bentuk kalimat yang membuat bahasa menjadi terlihat dan seolah dapat berbicara. (hlm. 12).

2.5.1. Jenis Tipografi

Ada beberapa jenis tipografi menurut Cullen (2015) yaitu, *Humanist Serif*, *Old Style Serif*, *Transitional Serif*, *Modern Serif*, *Egyptian Slab Serif*, *Clanderon Slab Serif*, *Grotesque Sans Serif*, *Geometric Sans Serif*, *Humanist Sans Serif*, dan *Transitional Sans Serif*. (hlm. 58-61).

1. *Humanist Serif*

Humanist Serif adalah tipografi dari Romawi asli. Memiliki goresan tebal-tipis dengan kontras yang rendah.

The image displays a sample of the Humanist Serif font. It features two rows of characters. The first row contains the uppercase letter 'A' and the lowercase letter 'e'. The second row contains the uppercase letter 'C' and the lowercase letter 'o'. The letters are characterized by their clean, simple, and slightly condensed forms, with thin, uniform serifs.

Gambar 2.34. Contoh *Humanist Serif*
(Cullen, 2015)

2. *Old Style Serif*

Old Style Serif adalah tipografi yang memiliki bentuk lebih halus daripada *humanist serif*. Memiliki goresan tebal-tipis yang lebih jelas.

The image displays a sample of the Old Style Serif font. It features two rows of characters. The first row contains the uppercase letter 'A' and the lowercase letter 'e'. The second row contains the uppercase letter 'C' and the lowercase letter 'o'. The letters are characterized by their elegant, slightly condensed forms, with thick and thin strokes and a more pronounced, decorative serif.

Gambar 2.35. Contoh *Old Style Serif*
(Cullen, 2015)

3. *Transitional Serif*

Transitional Serif adalah jenis tipografi yang terinspirasi dari ukiran. Tipografi ini memiliki goresan tebal-tipis dengan kontras menengah.

The image displays the letters 'A e' on the top line and 'C o' on the bottom line in a Transitional Serif font. The letters are black and have a classic, slightly condensed appearance with distinct serifs.

Gambar 2.36. Contoh *Transitional Serif*
(Cullen, 2015)

4. *Modern Serif*

Modern Serif adalah tipografi yang memiliki goresan tebal-tipis dengan kontras yang tinggi. Karakternya tegak, proporsi, dan seimbang.

The image displays the letters 'A e' on the top line and 'C o' on the bottom line in a Modern Serif font. The letters are black and have a very high-contrast, condensed appearance with thin, sharp serifs.

Gambar 2.37. Contoh *Modern Serif*
(Cullen, 2015)

5. *Egyptian Slab Serif*

Egyptian Slab Serif adalah jenis tipografi dengan goresan rendah yang seragam sehingga mudah untuk diidentifikasi.

The image displays four characters of the Egyptian Slab Serif font: 'A', 'e', 'C', and 'o'. The 'A' and 'C' are uppercase, while 'e' and 'o' are lowercase. The font is characterized by thick, uniform strokes and a lack of significant contrast between the thick and thin parts of the letters.

Gambar 2.38. Contoh *Egyptian Slab Serif*
(Cullen, 2015)

6. *Clarendon Slab Serif*

Clarendon Slab Serif adalah tipografi yang memiliki kontras guratan tebal-tipis yang rendah, serta terdapat detail yang membuat tipe ini lebih halus daripada *Egyptian*.

The image displays four characters of the Clarendon Slab Serif font: 'A', 'e', 'C', and 'o'. The 'A' and 'C' are uppercase, while 'e' and 'o' are lowercase. The font features thick, uniform strokes and a lack of significant contrast between the thick and thin parts of the letters, similar to Egyptian Slab Serif but with slightly more refined details.

Gambar 2.39. Contoh *Clarendon Slab Serif*
(Cullen, 2015)

7. *Grotesque Sans Serif*

Grotesque Sans Serif adalah jenis tipografi yang pertama kali dipakai secara luas dalam komersial pada akhir abad ke-19 sampai awal abad ke-20. Memiliki ciri khas dengan menunjukkan goresan tebal yang seragam.

The image displays the letters 'A e' on the top line and 'C o' on the bottom line, rendered in a Grottesque Slab Serif typeface. The characters are bold and feature thick, rectangular serifs.

Gambar 2.40. Contoh *Grottesque Slab Serif*
(Cullen, 2015)

8. *Geometric Sans Serif*

Geometric Sans Serif adalah jenis tipografi yang berdasarkan pada bentuk lingkaran, kotak, dan segitiga serta memiliki kontras goresan yang seragam.

The image displays the letters 'A e' on the top line and 'C o' on the bottom line, rendered in a Geometric Sans Serif typeface. The characters are clean and minimalist, with uniform stroke weights and no serifs.

Gambar 2.41. Contoh *Geometric Sans Serif*
(Cullen, 2015)

9. *Humanist Sans Serif*

Humanist Sans Serif adalah tipografi yang diciptakan dari tulisan tangan yang memiliki kontras goresan tebal-tipis yang lebih halus. Biasanya memiliki huruf miring yang berbeda dari *romans*.

The image displays the letters 'Ae' and 'Co' in a Humanist Sans Serif font. The letters are clean, with a consistent weight and a slight curve to the 'A' and 'C'. The 'e' and 'o' are simple and rounded.

Gambar 2.42. Contoh *Humanist Sans Serif*
(Cullen, 2015)

10. *Transitional Sans Serif*

Transitional Sans Serif adalah tipografi yang memiliki ciri khas berupa kontras goresan yang seragam dengan tekanan vertikal.

The image displays the letters 'Ae' and 'Co' in a Transitional Sans Serif font. The letters are clean, with a consistent weight and a slight curve to the 'A' and 'C'. The 'e' and 'o' are simple and rounded.

Gambar 2.43. Contoh *Transitional Sans Serif*
(Cullen, 2015)

2.6. Buku

Dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku adalah kertas yang dijilid dan berisi tulisan. Sedangkan menurut Prastowo (2011) buku merupakan sumber bacaan yang digunakan untuk mengajar dalam bentuk media cetak.

2.6.1. Jenis-jenis Buku

Menurut Brown, Tomlinson, dan Short (2011) ada beberapa jenis buku yaitu sebagai berikut : (hlm. 3-5).

1. *Enjoyment*

Enjoyment merupakan salah satu jenis buku yang memiliki kenikmatan bagi pembacanya. Seperti kisah-kisah lucu ataupun kisah misteri yang tidak akan dilupakan oleh pembacanya. (hlm. 3).

2. *Imagination and Inspiration*

Imagination and Inspiration merupakan salah satu jenis buku yang memiliki alur kisah dari dunia yang berbeda seperti nenek moyang. Sehingga dapat menginspirasi seseorang untuk menerima perspektif yang berbeda serta dapat mengembangkan imajinasi seseorang. (hlm. 3-4).

3. *Knowledge and Insight*

Knowledge and Insight merupakan salah satu jenis buku yang memberikan pengetahuan faktual sehingga pembaca seolah-olah berada di tempat dan waktu yang sudah ditetapkan pada cerita. (hlm. 4).

4. *Understanding and Emphaty*

Understanding and Emphaty merupakan sebuah buku dengan cerita yang dapat mengembangkan rasa keadilan sosial serta empati pada pribadi masing-masing. Sehingga mereka akan mendapatkan manfaat dari cerita yang dijelaskan dari sudut pandang yang sesuai dengan usia mereka. (hlm. 4).

5. *Heritage and Cultural Identity*

Heritage and Cultural Identity adalah buku yang memiliki kisah-kisah dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kisah tersebut didasarkan pada peristiwa aktual pada masa lalu, sehingga kaum muda dapat mengetahui kejadian ataupun sejarah dari masa lalu. (hlm. 4).

6. *Moral Reasoning*

Moral Reasoning merupakan buku yang seringkali memiliki karakter cerita untuk mengharuskan karakter tersebut untuk membuat sebuah keputusan. Secara alami, pembaca akan ikut merasakan dan berpikir keputusan apa yang harus ia ambil pada situasi tersebut sehingga mereka dapat mengembangkan nilai moral tentang hal yang baik dan buruk. (hlm. 4).

7. *Literary and Artistic Preferences*

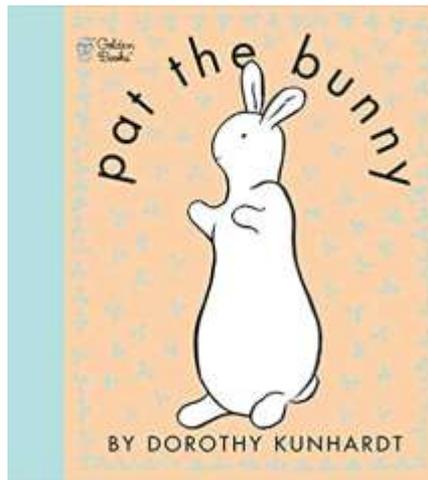
Literary and Artistic Preferences merupakan sebuah buku yang memiliki ilustrasi yang secara cepat dapat dikenali oleh anak-anak, sehingga mereka dapat mengembangkan preferensi pribadi untuk memilih penulis dan ilustrator yang mereka minati. Dengan adanya preferensi dan minat pribadi akan menjadi motivator bacaan yang kuat untuk menambah pengalaman anak dalam pendidikan. (hlm. 5).

2.6.2. Jenis-jenis Buku Anak Berdasarkan Umur

Menurut Brown dkk. (2011) ada beberapa buku berdasarkan umur anak yaitu, buku untuk bayi, balita, kanak-kanak awal, kanak-kanak akhir, dan pubertas. (hlm. 10-12).

1. Buku Bayi.

Buku bayi untuk anak dengan usia 0-2 tahun, lebih mempertimbangkan aspek praktis daripada fisik. Jenis buku yang cocok adalah buku konsep, dan buku interaktif yang memiliki konten sederhana, teks yang berulang, ilustrasi jelas dengan warna yang cerah, serta menggunakan bahan yang tidak mudah rusak. (hlm. 10).



Gambar 2.44. Contoh Buku Anak 0-2 Tahun
(<https://www.amazon.com/Pat-Bunny-Touch-Feel-Book/dp/0307120007>)

2. Buku Balita.

Pemilihan buku untuk balita tidak jauh berbeda dengan buku untuk usia 0-2 tahun, yang membedakan adalah adanya penekanan seperti adanya huruf dan angka. Beberapa jenis buku yang dapat dipakai adalah buku dengan kata-kata untuk mengembangkan kosakata, serta buku cerita bergambar yang memiliki alur cerita sederhana dengan ilustrasi dan karakter yang mudah dipahami seperti sedang berlari, bersiul, dan lain sebagainya. Sehingga anak tersebut dapat membaca buku secara mandiri. (hlm. 11).



Gambar 2.45. Contoh Buku Anak 2-4 Tahun
(<https://www.amazon.com/Will-Sheila-Share-Elivia-Savadier/dp/1596432896>)

3. Buku Kanak-kanak awal.

Pada umumnya, anak usia 4-7 tahun sudah memiliki antusias yang tinggi untuk ingin mengetahui tentang sekitarnya, sehingga jenis buku yang cocok adalah buku cerita bergambar, buku cerita yang memberikan informasi, serta cerita rakyat. Dalam komponen buku untuk anak usia 4-7 tahun diperlukan pola kata, petunjuk ilustrasi, serta sajak untuk memudahkan anak membaca serta tidak membosankan. (hlm. 11).

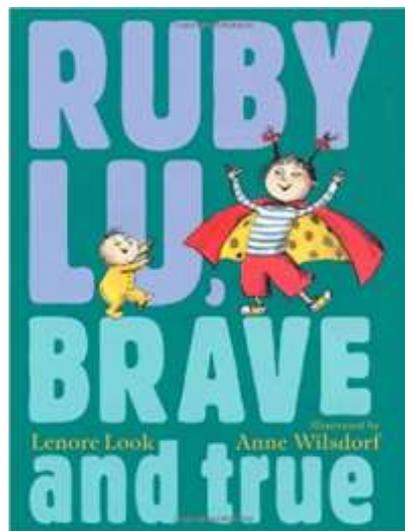


Gambar 2.46. Contoh Buku Anak 4-7 Tahun

(<https://www.newyorker.com/books/page-turner/frog-and-toad-an-amphibious-celebration-of-same-sex-love>)

4. Buku Kanak-kanak Akhir.

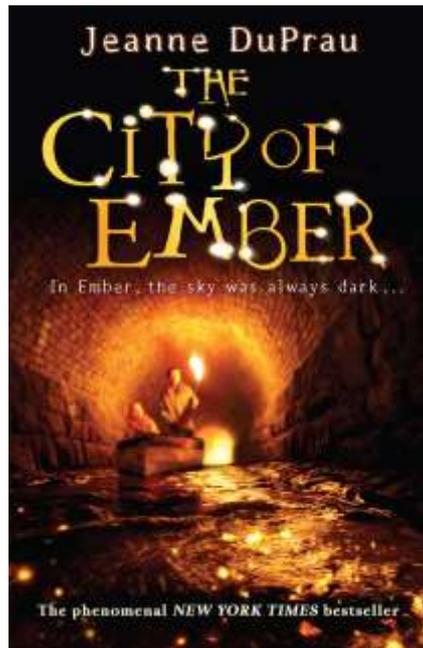
Buku untuk kanak-kanak akhir diperuntukkan bagi anak dengan usia 7-9 tahun. Mereka sudah bisa membedakan antara yang benar dengan yang salah, serta sudah mengerti masa lalu dan masa depan. Mereka sudah mempunyai keterampilan untuk membaca dan mendengarkan sehingga jenis buku yang cocok adalah buku cerita dengan alur cerita tentang masa lalu, masa sekarang, maupun masa depan, serta novel. Biasanya buku ini memiliki tema yang petualangan karakter-karakter yang ada pada lingkungan mereka. (hlm. 11-12).



Gambar 2.47. Contoh Buku Anak 7-9 Tahun
(<https://www.amazon.fr/Ruby-Brave-True-Lenore-Look/dp/0689849079>)

5. Buku Anak Pubertas.

Anak pubertas yang berusia 9-14 tahun sudah memiliki keterampilan untuk membaca cerita dengan alur yang lebih rumit seperti *flashback*, persamaan, serta budaya yang berbeda. Konten yang biasa diceritakan adalah cerita fiksi berupa sejarah maupun ilmiah pada masa lalu atau sekarang yang dapat dipahami oleh anak tersebut, sehingga dapat menumbuhkan sudut pandang alternatif seperti gaya hidup yang berbeda, adat istiadat, serta perbedaan pendapat. (hlm. 12).



Gambar 2.48. Contoh Buku Anak 9-14 Tahun
(<https://www.amazon.co.uk/City-Ember-Jeanne-DuPrau/dp/0552552380>)

2.6.3. Komponen Buku

Menurut Guan (2012) komponen buku terdiri atas beberapa bagian yaitu *book cover*, *book spine*, *fly page*, *content*, *layout*, dan *copyright page*. (hlm. 8-11).

1. *Book Cover*

Book cover adalah bagian buku paling luar yaitu sebagai ekspresi dari sebuah buku. Sampul buku memainkan peran penting dalam sukses atau tidaknya sebuah buku, desain sebuah cover buku harus dapat mengekspresikan sepenuhnya bentuk, warna, serta tekstur untuk menyentuh perasaan seorang pembaca. (hlm. 8).

2. *Book Spine*

Book Spine merupakan tulang punggung dari sebuah buku. Tulang punggung buku menjadi sebuah visual yang dapat mengekspresikan gaya sebuah buku. Namun pada umumnya tulang punggung sebuah buku memiliki ruang yang sempit dan kecil, akan tetapi desain sebuah

tulang punggung harus disesuaikan pada gaya dan isi keseluruhan buku. (hlm. 8).

3. *Fly Page*

Fly page merupakan sebuah halaman yang menjadi jembatan antara sampul dan bagian dalam buku. Biasanya halaman ini berwarna putih polos atau biasanya berisikan halaman untuk nama judul, hak cipta, ataupun ucapan terima kasih. (hlm. 8).

4. *Content*

Konten merupakan isi pada sebuah buku. Permainan warna pada konten sebuah buku memainkan peran penting karena hal tersebut dapat menjadi sebuah acuan apakah pembaca akan merasa kelelahan dengan visual dari buku tersebut atau tidak. Biasanya semakin banyak ruang kosong pada konten dapat memberikan kesan santai dan menyenangkan. (hlm. 9-10).

5. *Layout*

Merupakan tata letak dari elemen pada sebuah desain di buku. Keseluruhan teks maupun gambar akan diatur dengan *layout*, pengaturan *layout* yang baik dapat memberi efek kepada pembaca seperti mata yang tidak cepat lelah ataupun kecepatan pembaca untuk membaca buku tersebut. Selain itu, *layout* juga bertujuan untuk membuat desain tersebut terlihat fleksibel, dapat menyampaikan informasi dengan jelas, menarik perhatian pembaca, dan meningkatkan pemahaman pembaca. (hlm. 10-11).

6. *Copyright Page*

Copyright page merupakan sebuah halaman pada buku yang berisikan judul buku, nama penulis, editor, tanggal publikasi, lisensi, normor cetak, ISBN (*International Standart Book Number*), dan lain sebagainya. Biasanya halaman ini akan disusun sesuai dengan format yang sudah ditentukan.

2.6.4. Buku Interaktif

Menurut Hermansyah (2018), buku interaktif adalah sebuah media dengan konsep interaksi yang melibatkan *user* untuk memahami sebuah informasi di dalamnya.

Ada beberapa jenis buku interaktif menurut Wibowo (2017), buku interaktif *pop up*, *peek a boo*, *pull tab*, *hidden objects*, *games*, *participation*, *play a song*, *touch and feel*, campuran, dan *spotlight*.

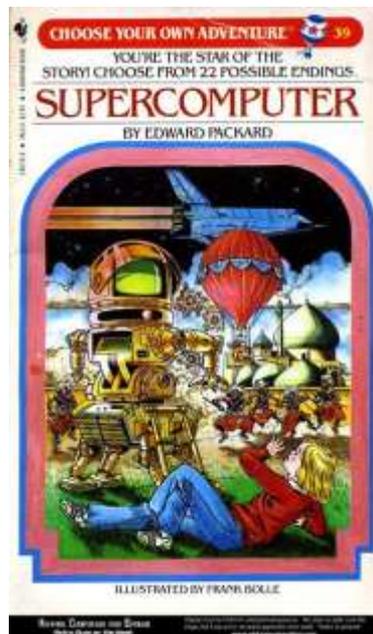
1. Buku interaktif *pop up*, merupakan buku interaktif yang memiliki lipatan kertas berbentuk tiga dimensi.
2. Buku interaktif *peek a boo*, atau yang biasa disebut sebagai teknik *lift a flap* merupakan sebuah buku yang mengharuskan *user* untuk membuka lipatan dalam buku untuk mengetahui informasi dibaliknya.
3. Buku interaktif *pull tab*, merupakan buku yang memiliki lipatan dan dapat ditarik oleh *user*.
4. Buku interaktif *hidden objects*, merupakan buku yang mengajak *user* untuk menemukan objek tersembunyi pada halaman yang sudah disediakan.
5. Buku interaktif *games*, merupakan buku yang memiliki unsur gamifikasi di dalamnya.
6. Buku interaktif *participation*, merupakan buku yang berisikan instruksi agar *user* dapat ikut serta dalam permainan di dalam buku tersebut.
7. Buku interaktif *play a song*, merupakan buku interaktif yang memiliki musik atau nada jika *user* menekan salah satu komponen dalam bukunya.
8. Buku interaktif *touch and feel*, merupakan buku yang biasanya digunakan anak balita untuk mengenal tekstur.
9. Buku interaktif campuran, merupakan buku dengan gabungan dari beberapa jenis interaktifitas di dalamnya.

10. Buku interaktif *spotlight*, merupakan buku interaktif yang memfokuskan sebuah objek pada satu halaman buku.

2.6.4.1. *Gamebook*

Menurut Kanz (2021), *gamebook* merupakan salah satu bentuk buku interaktif yang melibatkan *user* untuk berpartisipasi dalam cerita dan nantinya apapun pilihan dari *user* akan mempengaruhi jalan cerita dari buku tersebut. Ada tiga jenis *gamebook* yaitu,

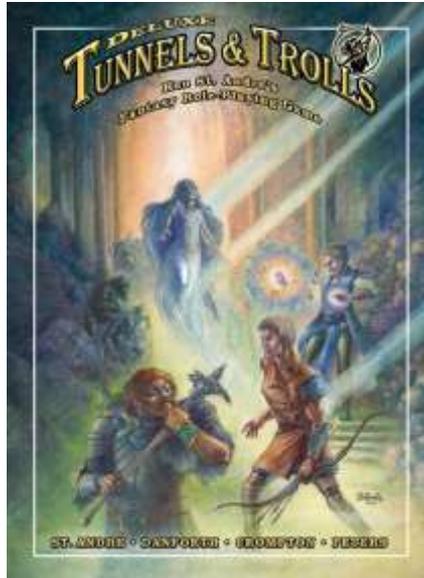
1. Jenis yang paling tertua yaitu memiliki ciri khas plot bercabang yang dimana *user* diwajibkan untuk memilih sebuah pilihan dalam ceritanya. Salah satu contoh *gamebook* jenis ini adalah “*Choose Your Own Adventure*”.



Gambar 2.49. Buku *Choose Your Own Adventure*
(<https://www.flickr.com/photos/ricjl/9026958429>)

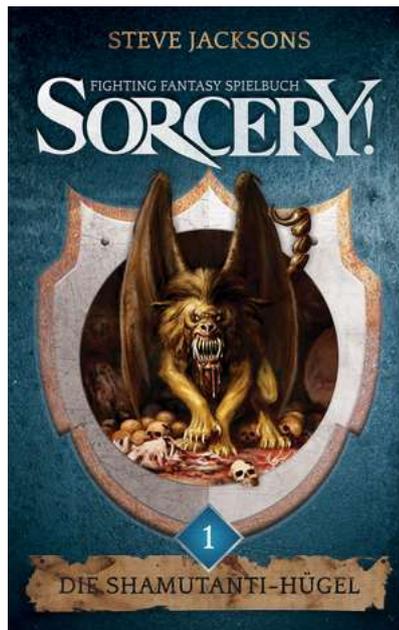
2. Jenis kedua yaitu memiliki ciri khas berupa *role-playing*. Sehingga buku ini menggabungkan konsep plot bercabang dengan aturan dari pemeran dalam cerita yang memungkinkan *user* untuk memulai permainan tanpa

adanya bantuan dari *game master*. Salah satu contoh dari buku jenis ini adalah “*Flying Buffalo’s Tunnels and Trolls*”.



Gambar 2.50. Buku *Flying Buffalo’s Tunnels and Trolls*
(<https://www.drivethrurpg.com/product/152613/Deluxe-Tunnels--Trolls-2015-edition>)

3. Jenis yang terakhir adalah *gamebook* yang memiliki percampuran antara plot bercabang yang bisa dimainkan oleh *user* tanpa adanya bantuan dari *game master* dan memiliki aturan lengkap pada buku tersebut. Salah satu contohnya adalah buku *Fighting Fantasy*.



Gambar 2.51. Buku *Fighting Fantasy*
(https://rukkola.hu/szerzok/2536-steve_jackson)

2.7. Narasi Interaktif

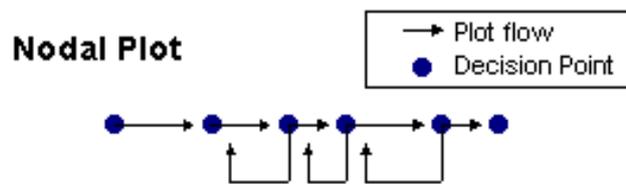
Menurut Meadows (2002), narasi adalah perspektif individu terhadap lingkungan sekitarnya. Narasi digunakan untuk menggambarkan salah satu pandangan dengan menjadikannya sebuah gambaran besar. Untuk menjelaskan detail-detail pada gambaran tersebut maka digunakanlah cerita. Sehingga narasi digunakan untuk menyampaikan perspektif dari seorang penulis

Sedangkan narasi interaktif adalah salah satu bentuk seni yang menggabungkan antara narasi tradisional dengan seni visual serta interaktivitas yang merupakan fitur penting untuk menyampaikan perspektif yang dimana *user* dapat memilih, serta mempengaruhi bahkan mengubah plot dari cerita tersebut. Fungsi dari ketiga fitur pada narasi interaktif yaitu, narasi tradisional berfungsi sebagai pencerahan atau memberikan bayangan, seni visual berfungsi untuk memberikan gambaran tentang sudut pandang, dan interaktivitas yang menggunakan ikonografi dan *menu*.

Untuk membuat sebuah narasi interaktif, dibutuhkan sebuah plot cerita yang fleksibel untuk mengembangkan perspektif serta sudut pandang dari

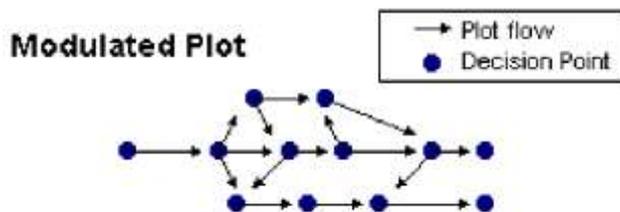
berbagai *user*. Ada tiga struktur plot dalam narasi interaktif yaitu, *Nodal plot structure*, *Modulated plot structure*, dan *Open plot structure*.

1. *Nodal Plot Structure*, merupakan struktur narasi dengan rangkaian peristiwa non-interaktif namun memiliki banyak titik interaktivitasnya. Plot ini berfungsi untuk memperdalam latar belakang, lingkungan sekitar, serta pengembangan karakternya, namun memiliki kekurangan dalam eksplorasi interaktivitasnya.



Gambar 2.52. *Nodal Plot Structure*
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html>)

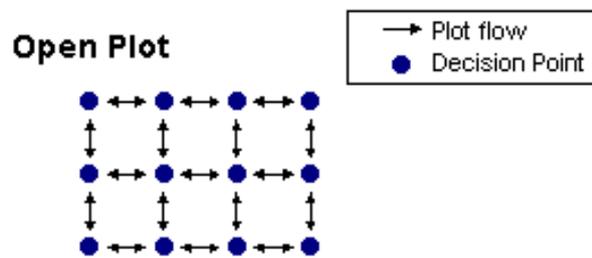
2. *Modulated Plot Structure*, merupakan struktur narasi terbuka yang memberikan *user* poin-poin keputusan yang nantinya akan membawa *user* kepada alur cerita yang berbeda. *User* bisa saja menghindari interaksi dan langsung melanjutkan ceritanya atau memilih rute cerita yang lebih mudah dan meningkatkan interaksi dalam partisipasi. Struktur ini tidak memiliki tolak ukur yang spesifik untuk mengawali ceritanya, biasa cerita dimulai berdasarkan perkembangan karakter, dan lingkungan.



Gambar 2.53. *Modulated Plot Structure*
(<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html>)

3. *Open Plot Structure*, merupakan struktur narasi yang menyerupai sebuah petak terbuka yang memungkinkan *user* untuk mencapai tujuannya

dengan caranya sendiri. Struktur ini memiliki banyak peluang untuk melakukan interaksi, sehingga bentuk interaksi biasanya paling berkembang pada struktur ini. Namun untuk membuat narasi dengan struktur ini cukup sulit dan membutuhkan biaya yang mahal.



Gambar 2.54. *Open Plot Structure*
 (<http://zach.tomaszewski.name/uh/cis702/project.html>)

2.8. Agama Buddha

Agama Buddha merupakan salah satu agama yang berasal dari India sejak 2500 tahun yang lalu dan ajaran tersebut menyebar luas pada seluruh benua Asia termasuk Indonesia. Pada umumnya ada dua aliran utama dalam agama Buddha yaitu, *Theravada*, dan *Mahayana*. Aliran *Theravada* merupakan aliran tertua dalam agama Buddha, biasa dianut oleh orang Asia Tenggara seperti Sri Lanka, Kamboja, Laos, Myanmar, dan Thailand. Sedangkan aliran *Mahayana* sendiri menganut dua jenis aliran di dalamnya yaitu, Buddha Adimisme yang meyakini akan terlahir kembali di Tanah Murni ketika sudah mencapai penerangan sempurna serta Buddhisme Zen yang meyakini bahwa dengan bermeditasi, seseorang dapat dituntun untuk mencapai penerangan sempurna (Melisa, 2019).

Pada umumnya untuk remaja awal, pembelajaran mengenai agama Buddha dapat dipelajari melalui pelajaran sekolah maupun dengan melakukan kebaktian pada vihara. Saat berada di vihara, pembelajaran dapat dilakukan melalui cerita-cerita Buddhis dengan disampaikan setelah melakukan kebaktian secara bersama-sama.

2.8.1. Cerita Buddhis

Cerita Buddhis adalah sekumpulan cerita yang mengisahkan tentang kisah kehidupan Sang Buddha dari perjalanan masa lampaunya hingga akhirnya ia terlahir menjadi seorang pangeran bernama Siddharta Gautama yang merupakan cikal bakal dari seorang Buddha.

Cerita Buddhis memiliki nilai moral pada setiap ceritanya dan seluruh cerita tersebut telah dicatat dalam *sutta* yang ada pada kitab suci Tripitaka menggunakan bahasa Pali yang nantinya akan diterjemahkan dan ditulis dengan lebih ringkas pada buku-buku terjemahan maupun dalam bentuk media lainnya sesuai dengan kebutuhan.

Dari sepanjang kisah kehidupan Sang Buddha, terdapat sebuah penggalan cerita yang mengisahkan ketika ia bertemu dengan seorang pembunuh keji bernama Angulimala yang dimana cerita ini mengisahkan bagaimana akhirnya dengan kekuatan batin dan cinta kasih Sang Buddha dapat membuat seorang pembunuh yang keji kembali ke jalan yang benar sesuai dengan ajarannya.

2.8.2. Sutta pada Kitab Suci Tripitaka

Seperti yang sudah disinggung sebelumnya bahwa cerita Buddhis berasal dari *sutta* dalam kitab suci Tripitaka. Menurut Tanumihardja, Sapardi, dan Heryno (2016), kitab suci Tripitaka terbagi atas tiga bagian besar yaitu *Vinaya Pitaka*, *Sutta Pitaka*, dan *Abidhamma Pitaka*. (hlm. 12-28).

1. Vinaya Pitaka

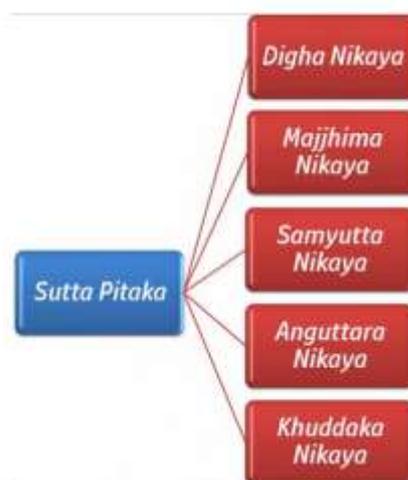
Vinaya Pitaka adalah bagian dari kitab suci Tripitaka yang berisikan peraturan-peraturan untuk *Bhikku* dan *Bhikkuni*. Dalam *Vinaya Pitaka* terdapat bagian-bagian kecil yang membahas tentang peraturan untuk *Bhikku* dan *Bhikkuni*, cara menangani pelanggaran yang sudah dibuat oleh *Bhikku* dan *Bhikkuni*, hingga membahas tentang kesimpulan dari seluruh bagian *Vinaya Pitaka*. (hlm. 12-15).



Gambar 2.55. Bagan *Vinaya Pitaka*
(Tanumihardja, Sapardi, dan Heryno, 2016)

2. *Sutta Pitaka*

Sutta Pitaka adalah bagian dari kitab suci Tripitaka yang berisikan khotbah-khotbah Sang Buddha. *Sutta Pitaka* memiliki kisah yang panjang dan menengah, beberapa cerita yang disampaikan memiliki bermacam-macam topik seperti tentang moralitas, sejarah dan ajaran penting dalam agama Buddha, perbuatan-perbuatan yang dapat dilakukan sebagai umat Buddha, serta mengenai kedukaan dan kebahagiaan. (hlm. 16-24).



Gambar 2.56. Bagan *Sutta Pitaka*
(Tanumihardja, Sapardi, dan Heryno, 2016)

3. *Abidhamma Pitaka*

Abidhamma Pitaka adalah bagian dari kitab suci Tripitaka yang membahas tentang uraian mengenai filsafat dalam Buddha dan Dhamma. Penyusunan uraian ini ditulis secara analitis dan mencakup beberapa bidang seperti logika, dan etika yang disampaikan dengan sangat terperinci.

2.8.3. **Sutta Majjhima Nikaya**

Majjhima Nikaya merupakan salah satu bagian dari kitab suci Tripitaka yaitu dalam *Sutta Pitaka* yaitu mengenai khotbah-khotbah Sang Buddha dalam bentuk cerita. *Majjhima Nikaya* memiliki cerita yang tidak terlalu panjang dibandingkan dengan cerita lainnya.

Sutta ini yang menjadi *sutta* utama dalam cerita Angulimala yang berbunyi seperti berikut, “Kelahiran sungguh melelahkan. Kehidupan suci telah dilakukan. Aku telah melakukan apa yang harus dilakukan. Tiada kelahiran yang lain bagiku”. *Sutta* tersebut diserukan oleh Bhikkhu Ahimsaka saat mencapai pembebasan sejati.

Selain itu, ada bait *sutta* lainnya yang dipakai pada cerita yang sama yaitu pada *Majjhima Nikaya* bait ke 86 yang berbunyi seperti berikut, “Sebagian orang menjinakkan dengan tongkat, angkuasa, dan cemeti. Namun tanpa senjata tajam atau tumpul, aku dijinakkan oleh Tathagatha. “Tanpa Kekerasan” adalah namaku, namun dahulu aku pelaku kekerasan. Kini aku selaras dengan namaku, karena aku tak melukai siapa pun. Penjahat aku dahulunya, dikenal sebagai Si Kalung Jari. Terseret arus bandang, kepada Buddha aku pergi berlindung. Berlumur darah tanganku dahulunya, dikenal sebagai Si Kalung Jari. Lihatlah aku pergi berlindung! Tercabut sudah nafsu, sang pemandu kelahiran ulang”. *Sutta* ini diserukan pada akhir cerita dimana merupakan puisi Bhikkhu Ahimsaka yang tercantum dalam kitab Theragatha. (Vijjananda, 2015)