

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

2.1.1. Desain Grafis

Desain grafis adalah sebuah bentuk penerjemahan pesan menjadi visual untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Solusi yang dihasilkan dari desain grafis dapat mempersuasi, menginformasikan, mengidentifikasi, bahkan memengaruhi perilaku konsumen (Landa, 2014, hlm. 1).

2.1.2. Elemen Desain

Elemen dalam desain menurut Landa (2014) terbagi menjadi empat yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

1. Garis

Landa (2014) menyatakan bahwa garis merupakan titik-titik yang berjajar memanjang. Sebuah garis dicirikan dengan panjang yang lebih besar dibanding lebar. Bentuk garis dapat berupa lurus, kurva, dan lengkungan tajam (hlm. 19).

2. Bentuk

Bentuk menurut Landa (2014) merupakan gabungan dari garis yang membuat sebuah area tertutup. Bentuk dapat dibuat di permukaan dua dimensi oleh garis, warna, atau tekstur (hlm. 20).

3. Warna

Warna menurut (Landa, 2014) hanya dapat dilihat jika terdapat cahaya. Warna yang kita lihat merupakan bentuk dari pantulan cahaya terhadap objek. Namun, warna juga dapat muncul dari layar komputer yang disebut sebagai warna aditif. Warna aditif tersebut terdiri dari tiga warna utama yaitu merah, hijau, dan biru yang biasa disingkat menjadi *RGB*. Elemen warna terdiri dari tiga kategori yaitu *hue* (nama warna, atau dapat juga diartikan sebagai temperatur warna), *value* (tingkat keterangan), dan *saturation* (tingkat kecerahan) (hlm. 23).

4. Tekstur

Kualitas sebuah permukaan menurut Landa (2014) dapat terlihat melalui teksturnya. Tekstur terbagi menjadi dua yaitu tekstur asli (*tacticle textures*) dan tekstur visual (*visual textures*). Tekstur asli dapat dirasakan dan diraba secara fisik, sedangkan tekstur visual biasanya berupa foto atau gambar hasil pemindaian tekstur asli (hlm. 28).

2.1.3. Prinsip Desain

Prinsip desain menurut Landa (2014) terbagi menjadi format, keseimbangan, hirarki visual, irama, kesatuan, dan persepsi visual. Semua hal tersebut saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan (hlm. 29).

2.1.3.1. Format

Format menurut Landa (2014) dapat diterjemahkan dalam berbagai arti, salah satunya adalah bentuk media yang akan didesain. Contohnya; poster,

compact-disc cover, media promosi daring, dan lain-lain. Format juga berfungsi sebagai batasan dalam mendesain. Komponen-komponen yang ada di dalam desain harus diletakkan di dalam ukuran yang sudah ditetapkan di setiap format (Landa, 2014, hlm. 29-30).

2.1.3.2. Keseimbangan

Keseimbangan menurut Landa (2014) merupakan penempatan elemen visual yang sama rata bobotnya jika dilihat dari setiap sisi yang terbagi oleh garis tengah. Harmoni akan tercipta jika desain terlihat seimbang. Komposisi yang seimbang akan menciptakan kestabilan komunikasi dengan audiens.

Dalam desain dua dimensi, Landa (2014) menyatakan bahwa berat yang rata bukanlah bobot secara fisik melainkan bobot secara visual. Ukuran, bentuk, warna, nilai, dan tekstur merupakan faktor-faktor yang menentukan keseimbangan dalam desain.

Menurut Landa (2014), Keseimbangan terdiri dari tiga jenis, yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan *radial*. Keseimbangan simetris, dapat juga disebut sebagai simetri 'pantul' tercipta dari sama-ratanya bobot visual atau teks yang terbagi oleh garis tengah. Sedangkan keseimbangan asimetris, tercipta dengan cara menyeimbangkan bobot visual sebuah elemen tanpa menggunakan visual atau teks yang sama. Yang terakhir merupakan keseimbangan *radial* yang tercipta dari gabungan antara simetri garis *horizontal* dan simetri garis *vertical* (hlm. 30-31).

2.1.3.3. Hirarki Visual

Hirarki visual menurut Landa (2014) digunakan agar desainer dapat mengarahkan audiens untuk membaca informasi mulai dari yang paling penting. Tingkat kepentingan suatu informasi dapat dilihat dari penekanannya. Penekanan informasi dapat dilakukan dengan membuat sebuah elemen terlihat lebih dominan dibandingkan lainnya. Selain itu, penekanan juga dapat dilakukan berdasarkan isolasi sebuah bentuk, penempatan, skala, kontras, arah, dan struktur diagram (hlm. 33-35).

2.1.3.4. Irama

Irama dalam desain grafis menurut Landa (2014) tercipta dari pengulangan serta pola elemen-elemen visual. Faktor yang dapat berpengaruh dalam terbentuknya sebuah irama adalah warna, tekstur, hubungan antara bentuk dengan latar belakang, penekanan, dan keseimbangan. Kunci utama dari terciptanya irama dalam desain adalah memahami perbedaan antara pengulangan dan variasi (hlm. 35)

Dalam desain grafis, pengulangan terbentuk jika sebuah atau beberapa elemen visual diulang kembali secara konsisten. Sedangkan variasi dibuat dengan menciptakan perbedaan visual. Namun, terlalu banyak variasi akan merusak harmoni (Landa, 2014, hlm. 36).

2.1.3.5. Kesatuan

Elemen-elemen grafis menurut Landa (2014) jika disatukan seolah-olah akan terlihat saling memiliki. Hal ini berhubungan dengan '*gestalt*' yang menekankan persepsi bentuk sebagai satu kesatuan. Otak manusia

cenderung untuk menciptakan keteraturan, kesatuan, dan mengelompokkan sesuatu untuk mencapai kesatuan (hlm. 36).

2.1.3.6. Hukum Persepsi Visual

Hukum persepsi visual menurut Landa (2014) terdiri dari (hlm.36):

1. *Similarity*: Elemen-elemen yang memiliki karakteristik yang sama akan dikelompokkan menjadi satu kesatuan.
2. *Proximity*: Elemen-elemen yang saling berdekatan dapat dianggap satu kesatuan.
3. *Continuity*: Elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya akan menciptakan kesan bergerak.
4. *Closure*: Otak manusia cenderung untuk menghubungkan setiap individu elemen untuk menciptakan suatu bentuk, unit, atau pola.
5. *Common fate*: Elemen-elemen akan dianggap sebagai satu kesatuan jika menghadap ke arah yang sama.
6. *Continuing line*: Jika terdapat garis putus-putus, audiens akan cenderung melihat hal tersebut sebagai gerakan dibanding dengan garis yang terputus.

2.1.4. Psikologi Warna

Berikut ini merupakan makna beberapa warna utama dari “*The Luscher Color Test*” yang dikembangkan oleh Dr. Max Luscher (dikutip dari Bleicher, 2012, hlm. 41-44).

1. Biru Tua

Menggambarkan ketenangan, ketentraman, keharmonisan, dan kenyamanan.

Warna ini cocok digunakan saat beristirahat, relaksasi, dan lain-lain.

2. Biru-hijau

Menggambarkan ketabahan, uang, kemakmuran, dan alam. Warna ini cocok untuk menggambarkan orang yang giat agar mencapai kesuksesan.

3. Merah-jingga

Menggambarkan keinginan, nafsu, dan rasa lapar sehingga warna ini sering digunakan oleh restoran cepat saji. Warna ini cocok untuk menggambarkan olahraga ekstrem dan keinginan seseorang untuk hidup sebahagia mungkin.

4. Kuning Cerah

Menggambarkan kecerahan, terang, dan masa depan serta pikiran yang bahagia. Warna ini cocok untuk dikaitkan dengan seseorang yang sedang mengalami masalah dan ingin mencari solusi yang berakhir bahagia.

5. Violet

Violet terbentuk dari warna ungu dan merah. Warna ini menggambarkan sesuatu yang magis, penuh fantasi, dan tidak realistis.

6. Coklat

Menggambarkan tubuh, rasa nyaman, rumah, dan rasa memiliki. Warna ini cocok untuk seseorang yang ingin membenahi situasi atau masalah.

7. Hitam

Menggambarkan keanarkisan, protes, dan pemberontakan. Warna ini cocok untuk seseorang yang pantang menyerah, tidak percaya akan takdir, dan menyukai hal-hal yang berbeda dengan masyarakat lain pada umumnya.

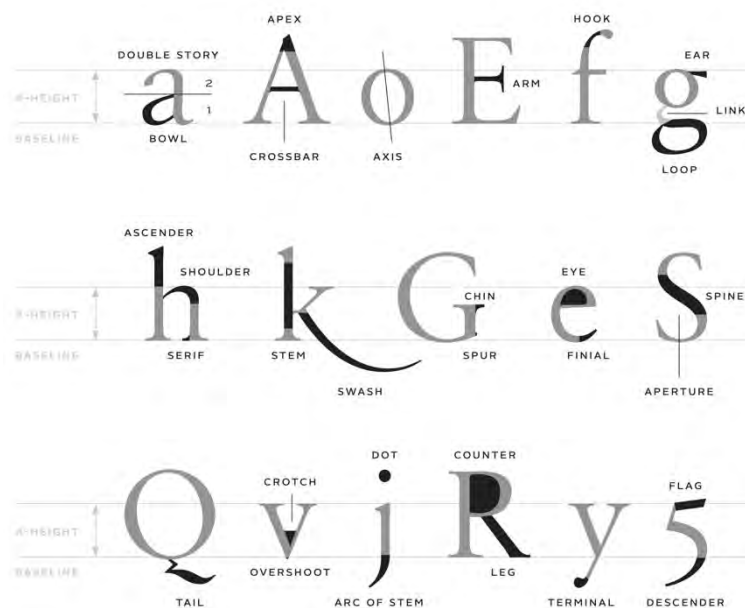
8. Abu-abu

Menggambarkan kenetralan dan bebas dari segala ikatan. Warna ini cocok untuk seseorang yang tidak ingin terikat secara emosional dengan orang-orang di sekitarnya.

2.1.5. Tipografi

Tipografi dalam Cullen (2012, hlm. 12) merupakan sebuah proses kerajinan yang memberi kehidupan pada kata sehingga tulisan dapat dibaca dengan lancar.

Tipografi berbeda dengan tulisan tangan, kaligrafi, atau *lettering*.



Gambar 2.1 Anatomi Huruf
(Cullen, 2012)

2.1.5.1. Jenis Tipografi

Menurut Cullen (2012, hlm. 58-61), terdapat tiga kategori utama dalam tipografi yaitu *Serif*, *Slab Serif*, dan *Sans Serif*. Masing-masing memiliki jenis dan kegunaannya tersendiri.

1. *Humanist Serif*

Merupakan *roman typeface* yang asli. Karakteristiknya memiliki kontras yang rendah antara garis tebal dan tipis. Ukuran hurufnya merupakan *small x-height*.

2. *Old Style Serif*

Bentuk dari *Old Style Serif* lebih halus dan bundar dibanding *Humanist Serif*. Kontras antara garis tebal dan tipis cukup terlihat.

3. *Transitional Serif*

Terinspirasi dari ukiran, tipografi jenis *Transitional Serif* memiliki bentuk yang lebih tajam dan halus dibanding *Humanist Serif*. Kontras antara garis tebal dan garis tipis cukup terlihat, dengan ukuran *tall x-height*.

4. *Modern Serif*

Tipografi jenis *Modern Serif* memiliki kontras yang tinggi antara garis tebal dan garis tipis. Setiap karakternya seimbang dengan proporsi yang sedikit lebih ramping.

5. *Egyptian Slab Serif*

Dengan bentuk yang kaku, tebal, dan kontras antara garis tebal dengan tipis yang rendah, *Egyptian Slab Serif* baik digunakan sebagai pajangan khususnya untuk promosi.

6. *Clarendon Slab Serif*

Serif yang terdapat pada *Clarendon Slab Serif* bertransisi secara halus menjadi garis. Hal tersebut membuatnya terlihat lebih halus dibanding

Egyptian Slab Serif. Kontras antara garis tebal dan garis tipis pada jenis tipografi ini cukup rendah.

7. *Grotesque Sans Serif*

Merupakan jenis *font sans serif* yang pertama kali diperjual-belikan di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20. Ketebalan setiap karakter pada jenis tipografi ini seragam.

8. *Geometric Sans Serif*

Terinspirasi dari bentuk geometris, lahirlah tipografi jenis *Geometric Sans Serif* dengan ketebalan setiap karakternya yang seragam.

9. *Humanist Sans Serif*

Humanist Sans Serif lahir karena terinspirasi dari *Humanist Serif*. Tipografi dengan kontras garis tebal dan tipisnya sangat rendah telah memengaruhi kaligrafi.

10. *Transitional Sans Serif*

Ketebalan dari setiap karakter pada tipografi *Transitional Sans Serif* adalah seragam. Tipografi ini merupakan versi baru dari *Grotesque Sans Serif*.



Gambar 2.2 Jenis Tipografi

(Culen, 2012)

2.1.5.2. Tipografi pada Layout

Terdapat beberapa faktor pengaturan penting dalam tipografi yang perlu diperhatikan pada saat diaplikasikan pada *layout*. Faktor pengaturan ini penting agar makna yang ingin disampaikan dari sebuah informasi tidak bergeser. Beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut (Cullen, 2012, hlm. 86-114):

1. *Space & Spacing*

Jarak dapat meningkatkan atau melemahkan tampilan dan nuansa pada huruf. *Kerning*, *tracking*, dan *leading* merupakan tindakan dalam menyesuaikan spasi dan memperhalus jarak antar huruf.

- a. *Kerning*: Jarak setiap huruf atau tanda baca.
- b. *Tracking*: Jarak antar huruf dalam satu kata.
- c. *Leading*: Jarak vertikal antar kalimat dalam satu paragraf.

2. *Alignments & Paragraphs*

Paragraf adalah *body text* terbesar dalam desain tipografi. Pengaturan yang optimal didapat dari keseimbangan antara ukuran huruf, panjang kalimat, dan *leading*. Ukuran huruf tidak boleh terlalu kecil atau besar, panjang kalimat tidak boleh terlalu pendek maupun terlalu panjang. Dan *leading* tidak boleh terlalu dekat atau terlalu jauh. Empat puluh lima hingga tujuh puluh lima karakter per kalimat adalah rentang yang ideal untuk teks.

Alignments merupakan konfigurasi pada huruf yang terdiri dari:

- a. *Flush-left/ragged right (FL, FL/RR)*

Alignment yang paling umum digunakan karena titik awal kalimat dan paragraf sudah pasti sehingga memberi kemudahan dan kenyamanan dalam membaca dari kiri ke kanan.

b. *Flush-right/ragged left (FR, FR/RL)*

Cocok digunakan untuk kata atau kalimat karena titik awalnya yang tidak beraturan sehingga jika diaplikasikan ke paragraf, akan sulit terbaca.

c. *Centerd (C)*

Mengkonotasikan keformalan dan tipografi klasik. Sangat berguna jika diaplikasikan pada kalimat yang berisi sedikit teks seperti judul buku.

d. *Justified (J)*

Alignment yang menghasilkan baris dan paragraf yang rapi karena bentuknya yang rata kanan dan kiri. Namun, akan menjadi tantangan tersendiri karena jumlah kata dalam setiap kalimat berbeda sehingga akan menciptakan jarak yang terkadang sangat lebar di setiap kata.

2.1.6. Tipografi untuk Anak

Setiautami (2011) dalam jurnalnya yang berjudul Eksperimen Tipografi dalam Visual untuk Anak menyatakan bahwa bentuk karakter huruf tidak boleh bersudut tajam dan harus memiliki desain yang sederhana agar teks mudah dibaca oleh anak-anak.

Ukuran huruf yang mudah dibaca oleh anak-anak umumnya adalah 14 *point-24 point* dengan *leading* empat sampai enam poin. Ketebalan huruf yang disarankan untuk anak-anak adalah ‘sedang’ atau yang dapat disebut dengan *book/demi*. Selain itu, jumlah teks yang terdapat pada setiap halamannya tidak boleh terlalu banyak sehingga panjang jarak antar-teks tetap terjaga.

2.2. Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan dokumentasi paling tua yang berisi mengenai pengetahuan dunia, ide-ide dan keyakinan. Tujuan pembuatan buku adalah sebagai wadah untuk rangkaian halaman cetak yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan menyebarkan wawasan (hlm. 6-9).

Sesuai dengan tujuan perancangan tugas akhir, media buku dipilih karena keistimewaannya yang menurut Ibu Herna selaku editor buku anak-anak Grasindo sangat populer dikalangan anak-anak.

Perancangan buku melibatkan beberapa aspek seperti komponen buku, *layout*, dan teknik *binding* yang masing-masing akan dipaparkan pada sub bab berikut ini.

2.2.1. Komponen Buku

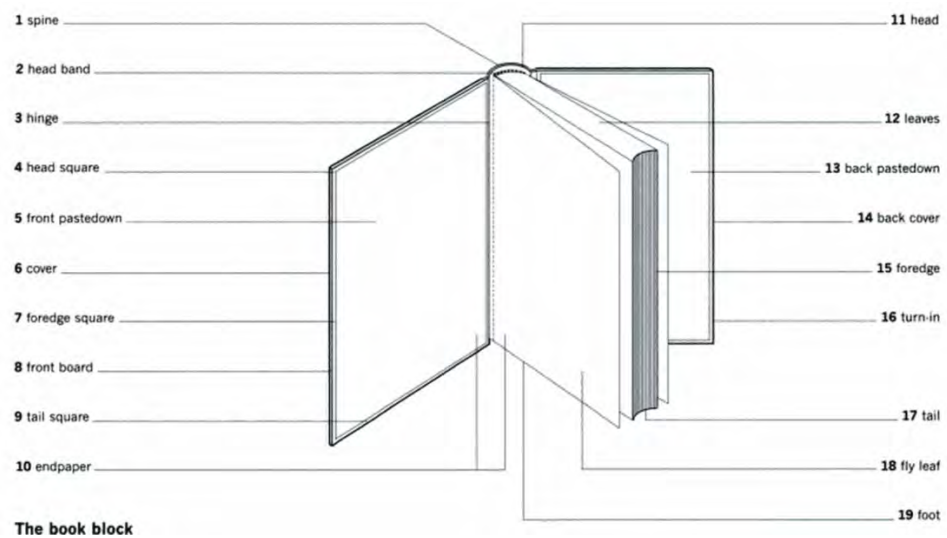
Menurut Haslam (2006), buku terbagi menjadi tiga kelompok utama yaitu (hlm. 20-21):

2.2.1.1. The Block Book

- a. *Spine*: Lapisan luar yang menyelimuti bagian penjilidan dalam buku.

- b. *Head band*: Benang yang diwarnai dan diikat untuk melengkapi penjilidan buku.
- c. *Hinge*: Lipatan di bagian dalam buku di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d. *Head square*: Pelindung pada sudut bagian paling atas dari buku dan terletak pada bagian depan buku (*cover*) dengan ukuran yang lebih besar daripada ukuran isi buku.
- e. *Front pastedown*: Lapisan kertas paling awal yang menempel pada bagian dalam *cover*.
- f. *Cover*: Lapisan kertas tebal atau papan untuk melindungi isi buku.
- g. *Foredge square*: Pelindung tepi depan buku yang terbentuk oleh bagian depan buku (*cover*) dan bagian belakang buku.
- h. *Front board*: Papan dalam *cover* di bagian depan buku.
- i. *Tail square*: Pelindung bagian belakang buku yang dibentuk oleh bagian depan buku (*cover*) dan bagian belakang buku yang ukurannya lebih besar dari halaman isi buku.
- j. *Endpaper*: Lembaran tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam papan *cover* dan menopang sendi buku.
- k. *Head*: Bagian atas dari buku.
- l. *Leaves*: Lembaran kertas dengan halaman dua sisi yang dijilid.
- m. *Back pastedown*: Lapisan kertas paling akhir yang menempel pada bagian dalam *cover*.
- n. *Back cover*: Lapisan kertas tebal atau papan pada bagian belakang buku.
- o. *Foredge*: Tepi depan buku.

- p. *Turn-in*: Tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam bagian *cover*.
- q. *Tail*: Bagian bawah buku.
- r. *Fly leaf*: Halaman kosong sebelum halaman kertas akhir.
- s. *Foot*: Bagian bawah halaman.
- t. *Signature*: Lembar kertas cetak yang terlipat dan diikat secara berurutan membentuk *book block*.



Gambar 2.3 The Block Book
(Haslam, 2006)

2.2.1.2. The Page

- a. *Potrait*: Format di mana panjang buku lebih besar dibanding lebar buku.
- b. *Landscape*: Format di mana lebar buku lebih besar dibanding panjang buku.
- c. *Page height and width*: Ukuran halaman
- d. *Verso*: Sisi halaman bagian kiri yang biasa bernomor halaman ganjil.
- e. *Single page*: Selembah halaman yang terikat di sebelah kiri.

- f. *Double page spread*: Dua halaman yang saling berhadapan dimana materi terletak di seberang *gutter*.
- g. *Head*: Bagian atas buku.
- h. *Recto*: Sisi halaman bagian kanan yang biasa bernomor halaman genap.
- i. *Foreedge*: Sisi bagian depan buku.
- j. *Gutter*: *Margin* buku yang dijilid

2.2.1.3. The Grid

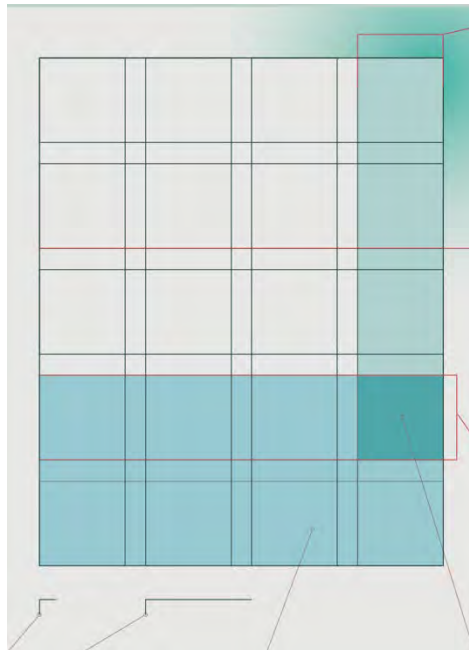
Grid menurut Samara (2017) terdiri dari hubungan-hubungan berbasis perataan sebagai pedoman untuk meletakkan elemen-elemen desain di setiap format yang berbeda (hlm. 20).

1. Komponen Grid

Sebuah *grid* tetap memiliki komponen dasar yang sama serumit apapun bentuk *grid* tersebut. Komponen-komponen ini dapat dikombinasikan atau dihilangkan sesuai dengan kebutuhan desainer. Berikut ini merupakan komponen dari *grid* (Samara, 2017, hlm 23):

- a. *Columns*: Rata vertikal yang membentuk pembagian horizontal dengan batas luar (*margin*).
- b. *Flowlines*: Rata yang membagi ruang kosong menjadi garis-garis horizontal.
- c. *Rows*: Rata horizontal yang terbentuk dari beberapa *flowlines* yang berjajar.

- d. *Modules*: Sebuah ruang yang terbentuk karena perpotongan dari kolom dan baris.
- e. *Spatial Zones*: Sekumpulan kolom, baris, atau modul yang membentuk bidang nyata.
- f. *Markers*: Indikator penempatan teks yang sifatnya tidak permanen, seperti judul, sub-judul, atau elemen lainnya yang hanya digunakan satu kali dalam buku.



Gambar 2.4 Komponen *Grid*
(Samara, 2017)

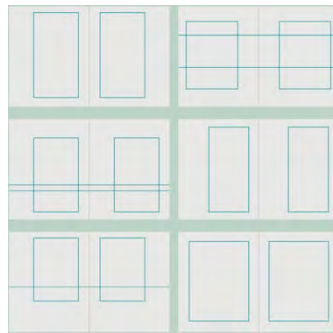
2. Jenis *Grid*

Menurut Samara (2017), *grid* terbagi menjadi 5 jenis, yaitu (hlm. 24-32):

a. *Manuscript Grid*

Meskipun struktur *Manuscript Grid* sangat sederhana, pendistribusian konten tetap dapat dilakukan. Ukuran setiap blok teks dapat bervariasi

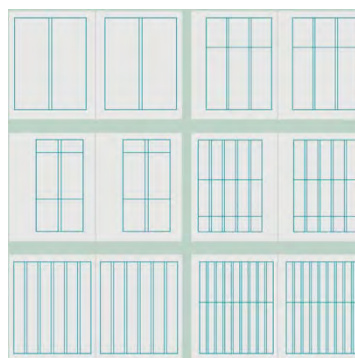
tergantung dari ukuran halaman atau lebar *margin* yang mengelilingi berbeda-beda sehingga konten mungkin saja terletak di atas atau di bawah halaman.



Gambar 2.5 *Manuscript Grid*
(Samara, 2017)

b. *Column Grid*

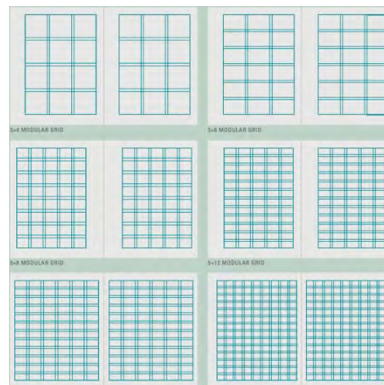
Informasi yang terputus lebih baik diatur di dalam *Column Grid*. Karena kolom dapat saling terhubung untuk teks berjalan, terpisah untuk blok teks yang sedikit, atau disilangkan untuk membuat kolom yang lebih lebar. Kolom sangat fleksibel dan dapat digunakan untuk memisahkan berbagai jenis informasi.



Gambar 2.6 *Column Grid*
(Samara, 2017)

c. *Modular Grid*

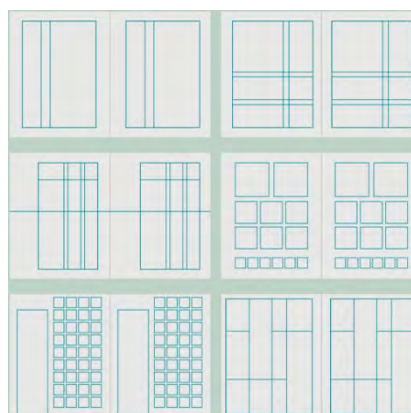
Merupakan *column grid* dengan jumlah garis horizontal yang lebih banyak untuk membagi kolom menjadi beberapa baris dan membentuk matriks sel. *Grid* ini cocok untuk proyek yang sangat kompleks (melibatkan banyak informasi).



Gambar 2.7 *Modular Grid*
(Samara, 2017)

d. *Hierarchic Grid*

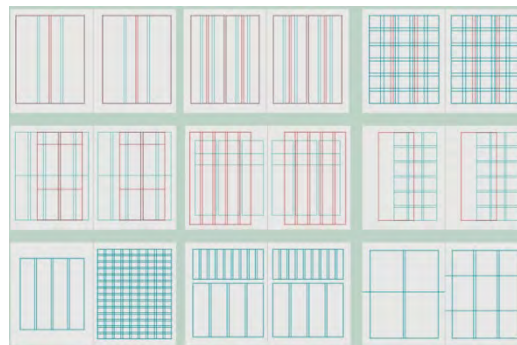
Hierarchic grid cocok untuk menempatkan konten dalam sebuah proyek yang membutuhkan *grid* berbeda dengan *grid* pada umumnya.



Gambar 2.8 *Hierarchic Grid*
(Samara, 2017)

e. *Compound Grids*

Terkadang untuk mendapatkan tampilan yang diinginkan, desainer menggunakan kombinasi dari beberapa *grid* secara bersamaan. Kombinasi tersebut termasuk dalam *Compound Grids*.



Gambar 2.9 *Compound Grids*

(Samara, 2017)

2.2.2. *Layout*

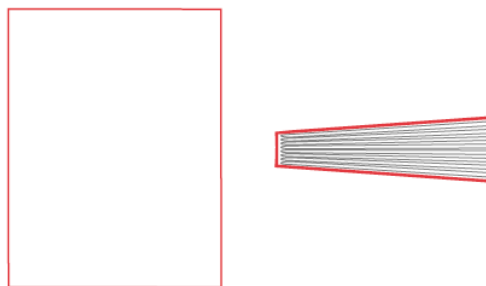
Layout menurut Ambrose dan Harris (2011) merupakan penataan letak elemen-elemen desain sesuai dengan skema estetika dalam dalam suatu ruang yang ditempati. Selain itu, *layout* juga dapat dikaitkan dengan *grid*, struktur dan hirarki. Hal tersebut karena *layout* dapat digunakan untuk mengatur urutan informasi sekaligus memfasilitasi kreativitas (hlm. 9-10).

2.2.3. Teknik *Binding*

Terdapat banyak cara untuk mengikat lembaran-lembaran untuk menjadi buku. Masing-masing memiliki pertimbangan estetika, biaya, dan daya tahannya tersendiri. Berikut ini merupakan teknik penjilidan menurut Evans dan Sherin (2013, hlm. 80-82):

1. *Perfect Binding*

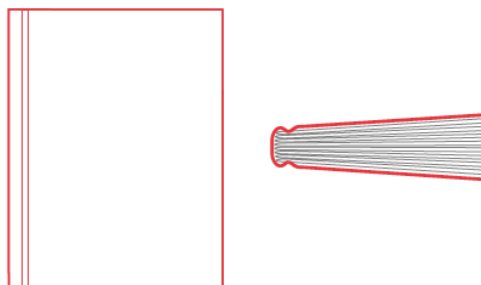
Lembaran saling ditumpuk dan dihilangkan pinggiran kertas yang terlipat. Setelah itu, perekat yang dilelehkan akan diaplikasikan di sepanjang tepi punggung halaman. Kelebihan dari teknik ini adalah biaya yang murah untuk produksi dari seribu sampai lima ribu buah buku.



Gambar 2.10 *Perfect Binding*
(Evans & Sherin, 2013, hlm. 80)

2. *Case Binding*

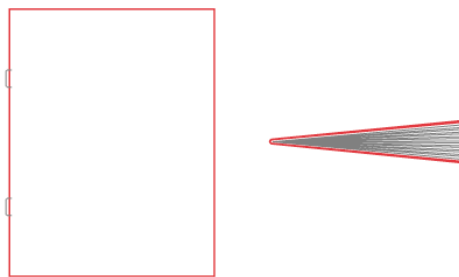
Lembaran-lembaran dirangkai dan dijahit di sepanjang punggung buku. Kemudian, buku yang telah dijahit tersebut akan dibagi menjadi tiga sisi dan direkatkan ke sampul luar yang telah diproduksi secara terpisah. Kelebihan dari teknik ini adalah daya tahan yang kuat dan terlihat menarik.



Gambar 2.11 *Case Binding*
(Evans & Sherin, 2013, hlm. 80)

3. *Saddle Stitch Binding*

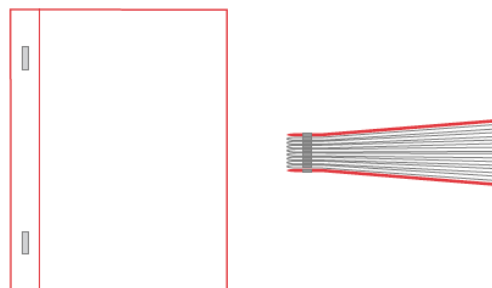
Lembaran-lembaran akan ditekuk oleh mesin khusus dan dijadikan satu dengan cara dijahit atau distaples. Kelebihan teknik ini adalah durasi yang cepat dalam proses penjilidannya serta kemudahan untuk menambahkan halaman-halaman baru walaupun sudah dilakukan penjilidan.



Gambar 2.12 *Saddle Stitch Binding*
(Evans & Sherin, 2013, hlm. 80)

4. *Side Stitch Binding*

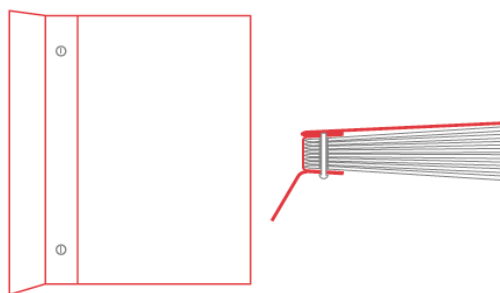
Sampul beserta dengan halaman isi dirangkai dijahit kawat di tepi yang area untuk penjilidan. Kelebihan teknik ini adalah biaya yang murah dan durasi yang cepat dalam proses penjilidannya.



Gambar 2.13 *Side Stitch Binding*
(Evans & Sherin, 2013, hlm. 80)

5. *Screw and Post Binding*

Sampul dan halaman isi akan dirakit menjadi tumpukan. Kemudian dibor dan diikat bersama dengan sekrup. Sekrup dapat dibuka kembali untuk menambah atau menghilangkan halaman sesuai kebutuhan. Kelebihan teknik ini adalah dapat menggabungkan bermacam-macam material kertas.

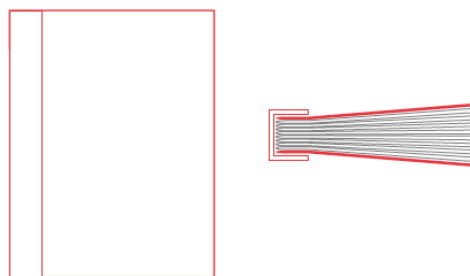


Gambar 2.14 *Screw and Post Binding*

(Evans & Sherin, 2013, hlm. 81)

6. *Tape Binding*

Sepotong isolasi kain yang berisi lem akan diaplikasikan di tepi belakang buku dan dipanaskan. Lem yang meleleh dan menyebar, akan merekatkan sampul halaman isi menjadi satu. Kelebihan teknik ini adalah isolasi kain tersebut dijual dengan berbagai macam warna sehingga dapat menyesuaikan kebutuhan desainer.

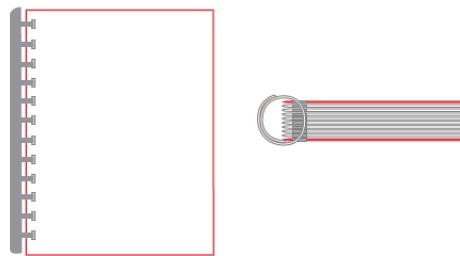


Gambar 2.15 *Tape Binding*

(Evans & Sherin, 2013, hlm. 81)

7. *Plastic Comb Binding*

Cover dan halaman isi yang sudah dilubangi akan digabungkan menjadi satu menggunakan *ring* plastik yang dapat dibuka kembali untuk menambahkan atau menghilangkan halaman. Kelebihan teknik ini adalah mudah dijangkau karena tersebar dimana-mana.

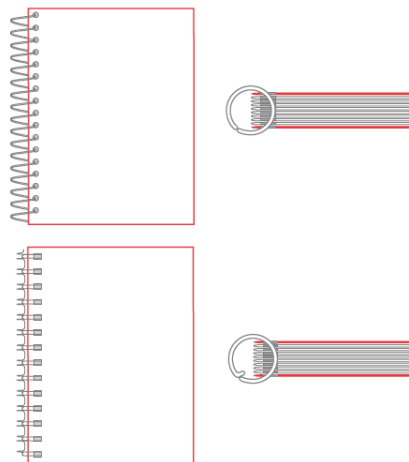


Gambar 2.16 *Plastic Comb Binding*

(Evans & Sherin, 2013, hlm. 81)

8. *Spiral and Double-loop Wire Binding*

Sampul dan halaman isi yang telah dilubangi akan digabungkan dengan kawat spiral. Kelebihan dari teknik ini adalah cocok untuk halaman isi yang jumlahnya sedikit dan material halaman isi yang bervariasi.

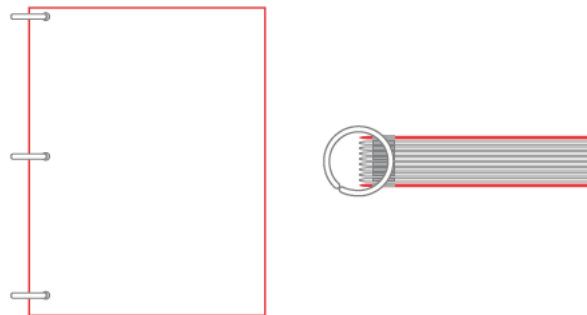


Gambar 2.17 *Spiral and Double-Loop Wire Binding*

(Evans & Sherin, 2013, hlm. 81)

9. *Ring Binding*

Lembaran-lembaran akan dirakit, disusun, dan dimasukkan ke dalam pengikat dengan cincin besi. Cincin tersebut tersedia dalam berbagai ukuran dan warna. Halaman dapat ditambahkan atau dikurangi sesuai kebutuhan. Kelebihan teknik ini adalah mudah menyesuaikan jumlah halaman dan menggunakan material halaman isi yang bervariasi.



Gambar 2.18 *Ring Binding*
(Evans & Sherin, 2013, hlm. 81)

2.3. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2017) digunakan untuk mengomunikasikan pesan kontekstual yang spesifik kepada khalayak. Hal tersebut dapat didasari dari kebutuhan atau permintaan klien. Selain itu, ilustrasi juga dapat membebaskan imajinasi pembaca, menggambarkan dunia yang ada namun tidak terlihat, memberi identitas kepada perusahaan, bahkan jika diterapkan dalam media promosi dapat membuat sebuah produk seolah-olah berada di dunia fantasi sehingga menarik bagi para calon konsumen (hlm 10-11).

Saat ini, Zeegen (2012) menyatakan bahwa publik telah dibombardir dengan banyaknya media promosi seperti *flyer*, *leaflet*, *brochure*, dan lain-lain.

Perusahaan berlomba-lomba untuk membuat promosi dengan visual yang unik sehingga beda dari yang lain. Ilustrasi berperan sangat penting di sini karena menawarkan tidak hanya keindahan, namun juga lebih dari sekedar foto, keunikan, dan sesuai dengan pesan yang ingin dikomunikasikan oleh perusahaan kepada khalayak.

Namun, ilustrasi tanpa desain grafis akan sulit untuk bertahan. Desain grafis berfungsi untuk mengomunikasikan, mengedukasi, dan mempersuasi. Sehingga ilustrasi dapat berperan sebagai pelengkap (hlm 56-57).

2.3.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2012), ilustrasi terbagi menjadi tujuh jenis yaitu (hlm. 58-86):

1. *Editorial Illustration*

Foto dalam majalah atau koran ditampilkan dengan ilustrasi sebagai pelengkap. Foto berfungsi sebagai bukti fakta mengenai kejadian yang sedang terjadi sedangkan ilustrasi ditambahkan untuk menjelaskan mengenai sudut pandang.



Gambar 2.19 *Editorial Illustration*

(Male, 2017, hlm. 256)

2. *Book Publishing*

Saat ini, sektor yang paling responsif terhadap ilustrasi adalah buku anak-anak, fiksi, dan beberapa buku referensi. Ilustrasi untuk buku anak-anak biasanya dibuat dengan mendetailkan posisi setiap elemen dan selalu menampilkan karakter utama pada buku tersebut.



Gambar 2.20 *Book Publishing*

(Male, 2017, hlm. 286)

3. *Fashion Illustration*

Ilustrasi pada gaya busana dapat memberikan interpretasi baru dibanding sekadar foto. Semakin *stylish* dan *avant-garde* gayanya, maka ilustrasi semakin populer di kalangan pecinta *fashion*.



Gambar 2.21 Ilustrasi pada Apron

(Zeegen, 2012)

4. *Advertising Illustration*

Ilustrasi diterapkan bersama desain grafis untuk diaplikasikan pada kampanye dan media promosi seperti *billboard*, *flyer*, televisi, dan lain-lain.



Gambar 2.22 Ilustrasi pada *Billboard*
(<http://www.dailydooh.com/archives/109255>)

5. *Music Industry Illustration*

Ilustrasi diterapkan pada *cover album*, *poster*, *merchandise*, *back-drop*, dan animasi untuk video promosi sebuah *band*.



Gambar 2.23 Ilustrasi pada Sampul Album
(<https://brandingdoctors.de/portfolios/vinyl-and-cd-cover-designs/>)

6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Dalam *graphic design studio*, para *illustrator* bekerja dan saling berkolaborasi untuk menghasilkan ilustrasi yang dapat diterapkan untuk logo, laporan tahunan, poster promosi, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.24 Ilustrasi Kolaborasi Antara Perusahaan dan Studio
(Zeegen, 2012)

7. *Self-initiated illustration*

Ilustrasi dibentuk berdasarkan keinginan pribadi setiap *illustrator*. Umumnya ilustrasi ini dibuat dengan jumlah terbatas dan gaya spesifik mengikuti gaya *illustrator* yang membuatnya.



Gambar 2.25 Kiki & Mio
(Zeegen, 2012)

2.3.2. Peran Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2017) memiliki beberapa peran yaitu:

2.3.2.1. Sebagai Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

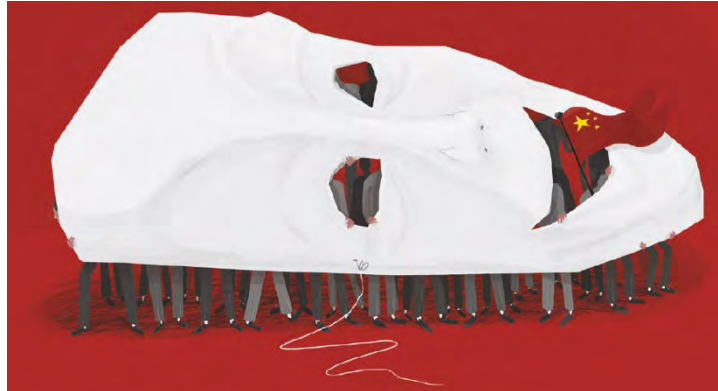
Male (2017), ilustrasi yang memiliki peran untuk menyampaikan informasi sebaiknya dibuat serealistis mungkin. Hal tersebut memang akan membuat ilustrasi terlihat biasa saja dan tidak memiliki sifat artistik, namun dengan begitu fungsinya sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi akan tersampaikan dengan baik (hlm. 181).



Gambar 2.26 Ilustrasi sebagai Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi
(Male, 2017, hlm. 184)

2.3.2.2. Untuk Mengomentari

Prinsip utama ilustrasi *editorial* dalam peranannya untuk mengomentari adalah harus bersimbiosis dengan jurnalistik yang ada pada koran dan majalah (Male, 2017, hlm. 238).



Gambar 2.27 Ilustrasi untuk Mengomentari
(Male, 2017, hlm. 240)

2.3.2.3. Dalam *Storytelling*

Male (2017) menyatakan bahwa ilustrasi dalam *storytelling* sering dianggap sebagai prasyarat untuk memberikan representasi visual dari fiksi naratif. Saat ini, ilustrasi fiksi naratif banyak dijumpai dalam buku anak-anak, novel grafis, komik, dan publikasi spesialis seperti kompilasi tematik yang berisi mitologi, dongeng, dan fantasi (hlm. 275).



Gambar 2.28 Ilustrasi dalam *Storytelling*
(Male, 2017, hlm. 287)

2.3.2.4. Untuk Persuasi

Domain yang berkaitan dengan komersialisme adalah dunia periklanan. Biasanya, ilustrator akan dipekerjakan oleh sebuah agensi yang di dalamnya sudah terdapat *Art Director* dan *Copywriters* yang berperan untuk membuat konsep ilustrasi dan iklannya sehingga ilustrator hanya dapat mengekspresikan ilustrasi berdasarkan *brief* yang sudah disediakan (Male, 2017, hlm. 313).



Gambar 2.29 Iklan SOGO
(Male, 2017, 317)

2.3.2.5. Sebagai Identitas

Ilustrasi secara umum dapat dianggap sebagai payung untuk beberapa jenis penempatan media yang berbeda, seperti kemasan dan identitas perusahaan.



Gambar 2.30 Ilustrasi pada Kemasan
(Male, 2017, 345)

2.3.3. Buku Ilustrasi Anak

Merancang buku ilustrasi untuk anak dapat menjadi seni yang cukup kompleks karena *illustrator* harus menyetarakan informasi dari berbagai tingkatan menjadi tingkatan untuk anak-anak (Salisbury, 2004, hlm. 6). Dalam buku ilustrasi anak, visual yang diciptakan oleh ilustrasi berperan untuk mempertajam makna yang ingin disampaikan oleh narasi (Salisbury & Styles, 2012, hlm. 7). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Salisbury & Styles (2012) dikutip dari bukunya yang berjudul “*Children’s Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*”, anak-anak dapat lebih menggunakan imajinasi dengan membaca buku yang memiliki ilustrasi. Bahkan, *sample* pada penelitian tersebut setuju bahwa narasi lebih membutuhkan ilustrasi dibanding ilustrasi yang membutuhkan narasi (hlm. 81).

Berikut ini merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan pada saat merancang buku ilustrasi untuk anak (Styles & Salisbury, 2012, hlm. 81-82):

1. Anak-anak pada umumnya sensitif terhadap warna dan nuansa. Karena untuk anak-anak yang membaca buku dengan serius, akan memperhatikan setiap aspek dalam gambar yang menurut mereka menarik.
2. Anak-anak dapat memahami bahasa tubuh karakter hanya melalui ilustrasi yang ada di buku.
3. Tanpa mengetahui apa itu metafora visual, anak-anak dapat menginterpretasikan maksud dari simbol-simbol visual yang berkesinambungan.
4. Anak-anak dapat berpikir dan menginterpretasikan makna tersirat dari sebuah cerita melalui ilustrasi.
5. Selain terhibur, anak-anak juga menyukai buku ilustrasi karena membuat mereka merasa tertantang dengan imajinasi. Maka dari itu, *illustrator* diharapkan dapat menaikkan tantangan pada setiap bukunya.

2.3.3.1. Karakter Ilustrasi untuk Anak

Menurut Salisbury (2004), dalam perancangan karakter ilustrasi untuk anak-anak, *illustrator* harus dapat menyeimbangkan antara apa yang menurut *illustrator* artistik dengan apa yang target khalayak inginkan untuk dilihat. Bersamaan dengan hal tersebut, pendapat *publisher* buku juga perlu diperhatikan. Umumnya, *publisher* buku menyarankan untuk menggunakan warna cerah agar karakter lebih terlihat menarik.

Selain itu, gaya ilustrasi harus konsisten agar karakter dapat terlihat seperti orang yang sama di setiap halaman. Gunakan ekspresi wajah yang

bervariasi dalam setiap karakter sesuai dengan *mood* yang sedang dinarasikan (hlm. 64-66).



Gambar 2.31 Karakter Anak-anak
(Salisbury & Styles, 2012, hlm. 57)

2.3.3.2. Pengaturan Adegan Ilustrasi untuk Anak

Salisbury (2004) menyatakan bahwa ilustrasi mengenai latar tempat, waktu, dan suasana, perlu dibuat se-realistis mungkin agar tampak lebih menjanjikan. Hal tersebut dapat diatur melalui ilustrasi arsitektur bangunan, kostum para karakter, bahkan pencahayaan.

Agar dapat menggambarkan latar dengan baik, *illustrator* perlu melakukan penelitian pada tempat yang akan dibuat. Dari tempat-tempat tersebut, dapat diambil foto untuk dijadikan sebagai referensi (hlm. 98).



Gambar 2.32 Pengaturan Adegan
(Salisbury & Styles, 2012, hlm. 61)

2.4. Perkembangan Psikologi Anak Usia 7-11 tahun

Menurut Ndari (2018), pada masa ini anak-anak dapat memahami emosi yang kompleks dan lebih terintegrasi. Dengan kata lain, anak-anak mampu merasakan empati yang sesungguhnya dan sangat dipengaruhi akan faktor eksternal. Pada usia tersebut, anak-anak dapat lebih mengendalikan emosinya dibanding anak-anak yang berusia di bawah enam tahun (hlm. 44).

2.5. Cerita Rakyat

Cerita rakyat menurut Danandjaja (1984) merupakan cerita tradisional yang disebarkan dalam bentuk lisan maupun disertai gerak isyarat dan termasuk dalam koleksi kebudayaan (hlm. 2).

2.5.1. Jenis Cerita Rakyat

Menurut Danandjaja (1994, hlm. 21-22), cerita rakyat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Cerita Rakyat Lisan

Cerita ini disebarkan murni melalui lisan. Cerita yang termasuk dalam jenis ini merupakan teka-teki tradisional, puisi, pantun, legenda, mitos, dongeng, dan nyanyian rakyat

2. Cerita Rakyat sebagian Lisan

Cerita ini berbentuk lisan dan dilengkapi dengan unsur non-lisan. Contohnya, kepercayaan rakyat terhadap hal upacara adat-istiadat, teater rakyat, tarian rakyat, dan lain-lain.

3. Cerita Rakyat Non-Lisan

Hasil dari cerita rakyat ini berbentuk non-lisan walaupun ceritanya tetap disebarkan secara lisan. Contohnya, rumah adat setiap daerah, kerajinan tangan setiap daerah, obat-obatan tradisional, dan lain-lain.

2.5.2. Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat menurut Danandjaja (1994, hlm 27) dapat dijadikan sebagai alat pengesahan lembaga kebudayaan, pengawas norma-norma yang berlaku dalam masyarakat, sarana edukasi anak, dan alat pencermin norma kolektif.