BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori Perancangan Desain

Metode perancangan menurut Landa (2014) dimana dalam bukunya *Graphic Design Solution",* mengartikan desain sebagai alat atau bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada pembacanya. Desain grafis dapat menjadi alat untuk mengidentifikasi, memotivasi, mengorganisir, memberi *brand*, mengalokasi, mengikutsertakan atau membawa banyak tingkat makna dan desain grafis pun sangat efektif dalam mempengaruhi perilaku audiensnya (hlm. 1).

2.1.1. Elemen Desain

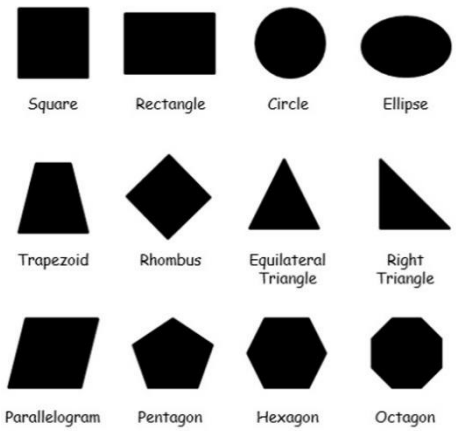
Menurut Landa (2014), menentukan elemen *line*, *shape*, *color*, dan *texture* sebagai elemen formal dalam desain dua dimensi.

2.1.1.1. *Line*

Gambar 2.1. *Line*
(https://miro.medium.com/max/1400/1*jpbbiMsvt5v9Prl0dADjGQ.jpeg)

Garis adalah titik atau *pixel* yang bergabung dan memanjang. Garis memiliki kualitas tertentu dimana garis bisa menjadi tebal, halus, tipis, dan sebagainya. Garis juga bisa menjadi lurus, melengkung atau bersudut yang kemudian dapat membimbing mata yang melihatnya ke suatu arah yang diinginkan (hlm. 19-20).

2.1.1.2. *Shape*



Gambar 2.2. *shape*
(https://2.bp.blogspot.com/)

Shape atau bentuk merupakan keseluruhan dari garis terluar suatu objek yang memiliki dimensi datar yang dapat diukur panjang dan lebarnya. Semua bentuk dasar diturunkan dari penggambaran dasar bentuk kotak, segitiga dan lingkaran yang akan dapat berubah lagi menjadi kubus, piramid, dan bola dalam bentuk tiga dimensi.

Berikut merupakan beberapa macam bentuk:

1. *Geometric shape* atau *rigid*, terbentuk dari garis lurus, kurva akurat dan sudut yang terukur.

2. *Organic*, *biomorphic*, atau *curvilinear shape,* terlihat tidak kaku atau melengkung.
3. *Rectilinear shape,* terbentuk dari garis lurus atau sudut lurus.
4. *Curvilinear shape,* terbentuk dari kurva atau sudut yang mendominasi.
5. *Irregular shape,* kombinasi dari garis lurus dan melengkung. *Accidental shape,* terbentuk atas ketidaksengajaan seperti tumpahan tinta di atas kertas atau hasil dari proses yang spesifik seperti noda atau gosok.
6. *Nonobjective* atau *nonrepresentational shape*, murni terbentuk dan tidak berasal dari pandangan visual manapun.
7. *Abstract shape*, terbentuk dari bentuk yang sederhana maupun kompleks yang diatur ulang untuk perbedaan gaya atau tujuan komunikasi.
8. *Representational shape*, bentuk yang mudah dikenali yang disebut bentuk figuratif.

2.1.1.3. *Figure/ground*

Gambar 2.3. *figure / ground*
(Landa, 2014)

Figure/ground biasa disebut sebagai ruang positif dan negatif dimana prinsip pasar persepsi visualiza mengacu pada hubungan bentuk pada permukaan dua dimensi. Bentuk positif merupakan bentuk yang pasti yang terlihat sebagai bentuk, sedangkan area yang terbentuk diantara figur disebut sebagai bentuk negatif. Dalam gambar 2.1, ruang positif yang terbentuk adalah gambar kedua anak dan burung merpati merupakan gambar hasil dari ruang negatif. Selain itu bentuk dapat berupa tipografi yang tersusun dari angka, huruf, dan tanda baca (hlm. 20-21).

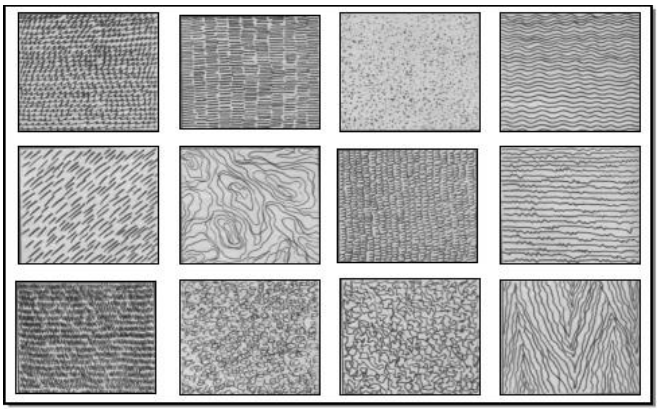
2.1.1.4. *Color*

Gambar 2.4. *Color*
(https://moko.co.id/)

C*olor* atau warna merupakan hasil yang terbentuk dari pantulan cahaya pang kemudian menghasilkan warna yang ditangkap oleh mata. Refleksi cahaya ini yang kita lihat seperti contohnya kita melihat bayam yang merupakan pantulan dari warna hijau yang dipantulkan ke mata yang dikenal sebagai warna subtraktif.

Elemen yang ada dalam warna terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: *hue, value,* dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna yaitu merah atau hijau, biru atau jingga. *Value* merupakan level dari terang atau gelapnya suatu warna seperti biru tua atau hijau muda. *Saturation* adalah tingkat cerah atau kusamnya suatu warna, contohnya adalah biru kusam atau biru pekat (hlm. 23).

2.1.1.5. *Texture*



Gambar 2.5. *Texture*
(https://i2.wp.com/)

Texture atau tekstur merupakan permukaan dari sebuah objek. Dalam visualisasinya, tekstur dibagi menjadi dua kategori yaitu *tactile* dan visual. Tekstur *tactile* merupakan tekstur yang kualitasnya dapat diraba atau dirasakan oleh kulit atau bisa disebut tekstur sungguhan, seperti *embossing, engraving,* dan juga *letterpress.* Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur yang tercipta kemudian di-*scan* atau berbentuk fotografi yang merupakan ilusi dari tekstur yang asli. Dalam tekstur terdapat pola yang merupakan

pengulangan yang konsisten dan sistematis dalam gerakan arahnya di area tertentu.

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014) dalam bukunya, prinsip desain terbagi menjadi enam, yaitu sebagai berikut:

2.1.2.1. Format

Format adalah area, media, ataupun format dimana desain diciptakannya peletakan komposisi yang teratur dari elemen-elemen desain dalam karya. Media format ini dapat berupa *billboard, mobile phone screen, CD cover,* dsb (hlm.29).

2.1.2.2. *Balance*

Balance atau prinsip keseimbangan adalah pembagian visual yang merata yang memperhatikan komposisi elemen desainnya agar menciptakan suatu desain yang memiliki harmoni dalam penyampaian atau berkomunikasi dengan audiensnya (hlm. 30).

2.1.2.3. *Visual Hierarchy*

Visual hierarchy atau hierarki visual merupakan prinsip dalam membuat suatu desain yang dapat menyampaikan atau mengkomunikasikan informasi dengan baik dengan menentukan elemen mana yang akan dijadikan sebagai pusat penyampaian informasi.

Dalam prinsip ini terdapat juga emphasis dimana ada penekanan pada suatu elemen desain di sebuah karya. Hal Ini dilakukan agar fokus tertuju ke elemen yang penting hingga elemen tersebut lebih dominan dibanding elemen yang lain. Emphasis dilakukan dengan mengatur letak, kontras, ukuran dan juga berat visual (hlm. 33).

2.1.2.4. *Rhythm*

Rhythm atau ritme adalah pola elemen yang menuntun pembaca untuk bergerak mengikuti elemen desain layaknya musik yang memiliki ketukan yang konsisten yang berulang, cepat atau lambatnya.

Ritme yang baik tercipta karena adanya pertimbangan faktor-faktor seperti warna, tekstur, figur, latar, emphasis, keseimbangan, dan juga repetisi serta variasi. Ritme ini dapat dihasilkan dengan adanya pengulangan terhadap suatu elemen desain dan variasi yang terbentuk dari pengubahan repetisi pola dan elemen lainnya seperti ukuran, warna, jarak dan juga posisi (hlm. 35-36).

2.1.2.5. *Unity*

Unity atau prinsip kesatuan ini merupakan pemahaman yang bermula dari teori Gestalt yang mengatakan bahwa pikiran manusia cenderung menciptakan suatu perintah yang menimbulkan koneksi. Prinsip kesatuan ini mementingkan hubungan antara elemen desain yang disusun sehingga menciptakan satu kesatuan yang apabila jika tidak tercipta kesatuan ini, maka desain tersebut tidak memiliki arti (hlm. 36).

2.1.2.6. *Laws of Perceptual Organization*

1. *Similarity*, elemen-elemen yang memiliki kesamaan pada bentuk, tekstur, warna, dan arah.
2. *Proximity*, elemen diletakkan berdekatan yang akan menjadi satu kesatuan desain.
3. *Continuity*, elemen-elemen yang memiliki jalur atau hubungan yang berkelanjutan yang berkaitan sehingga tercipta kesan bergerak.
4. *Closure,* kecenderungan pola pikir untuk menghubungkan elemen agar menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap
5. *Common fate,* Elemen ini cenderung bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line*, garis yang tercipta mengikuti jalur yang ada, walaupun ada beberapa garis terputus atau hilang tetapi masih terlihat sebagai kesatuan (hlm. 36).

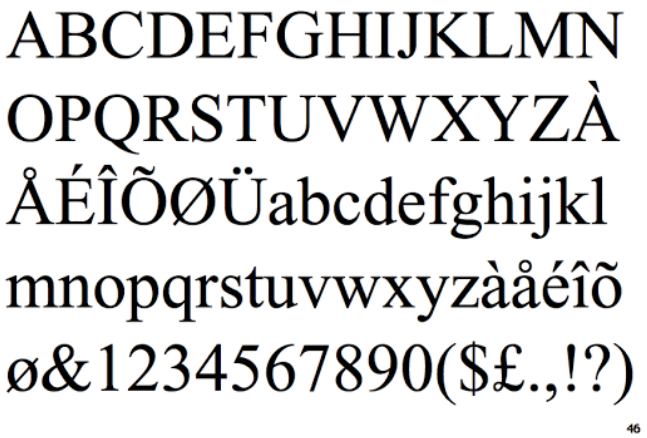
2.2. Tipografi

Tipografi menurut Adi Kusrianto (2013) dalam bukunya yaitu “Pengantar Tipografi” pada umumnya merupakan suatu ilmu yang berkaitan dengan aksara cetak yang dalam pengertian lain dalam sisi ilmiah merupakan seni dan teknik dalam merancang dan menata aksara tersebut untuk menyusun publikasi visual, baik cetak maupun non-cetak.

Tipografi dibagi menjadi beberapa jenis menurut James Craig (2006), sebagai berikut:

1. Roman

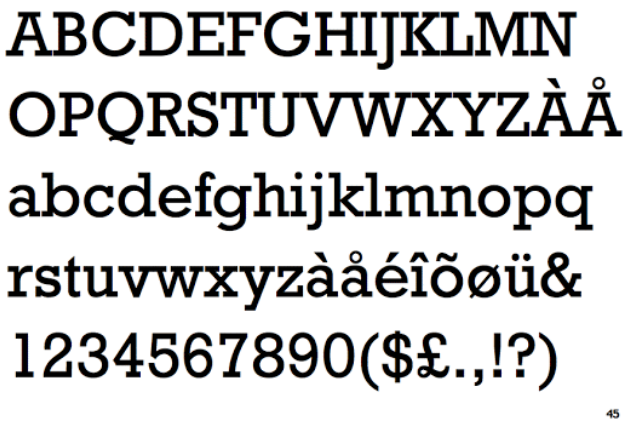
Karakteristik dari huruf *roman* adalah huruf yang memiliki kaitan yang berbentuk lancip pada ujungnya serta adanya tebal tipis yang kontras pada setiap *stroke* dari huruf sehingga menimbulkan kesan klasik, lemah gemulai, feminim, tegas, dan Anggun. Contoh dari jenis huruf ini adalah *Bodoni*, *Georgia*, dan *Times New Roman*.



Gambar 2.6. *Times New Roman*
(http://www.identifont.com/samples2/adobe/TimesNewRoman.gif)

2. *Egyptian*

Karakteristik dari jenis huruf ini adalah setiap hurufnya memiliki ketebalan yang hampir sama sehingga menimbulkan kesan yaitu kokoh, kuat, kekar, dan juga stabil. Contoh dari jenis huruf ini adalah *Rockwell* dan *Slab Serif*.



Gambar 2.7. *Rockwell*
(https://lh3.googleusercontent.com/proxy/zsD1h6fcemOMYEhrZ4O556QoweL2xTxtuZE26LRC2TQcF1M4TSL0ZyNdv54UVMegJTtfi3QRNIEf8x9NI7k3i1MvkuMgWBsY1EOOPg)

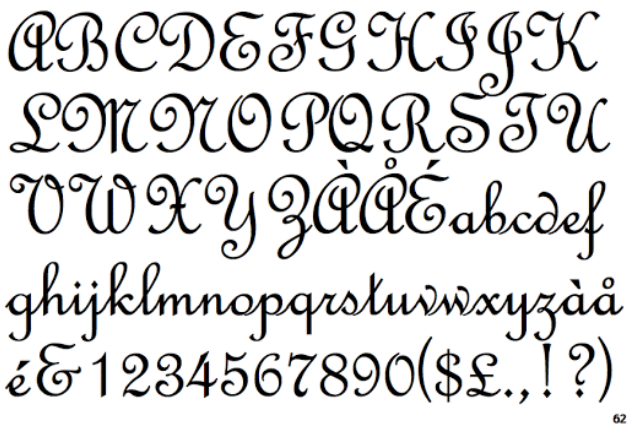
3. *San Serif*

Karakteristik dari jenis huruf ini mirip dengan huruf *Roman*, dimana perbedaan yang diberikan hanya huruf *San Serif* tidak memiliki kait di ujung serta goresan yang *solid*, tidak seperti *Roman* yang memiliki tebal tipis dan juga kontras pada setiap hurufnya. Kesan yang ditimbulkan dari jenis huruf *San Serif* adalah kontemporer, efisien, dan juga modern. Contoh dari jenis *font* ini adalah *Helvetica, Arial, Verdana, Futura, Century Gothic,* dan *Lucida Grande.*

Gambar 2.8. *Arial*
(https://www.designworkplan.com/)

4. *Script*

Karakteristik huruf *Script* adalah jenisnya yang mirip dengan tulisan tangan bersambung yang memiliki ciri khas miring ke kanan. Kesan yang ditimbulkan dari jenis huruf *Script* adalah akrab dan juga pribadi dengan contoh *font Freestyle Script* dan *French Script*.



Gambar 2.9. *French Script*
(https://lh3.googleusercontent.com/)

5. *Miscellaneous*

Karakteristik dari huruf ini adalah jenisnya yang merupakan hasil dari pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada dengan penambahan corak sehingga menimbulkan kesan sifat sedikit dekoratif. Contoh dari jenis huruf ini adalah *Comic Sans MS*, *Joker*, dan *Magneto*.

Gambar 2.10. Magneto
(https://lh3.googleusercontent.com/proxy/Amo0sc2899T0MjHRwuc9p2f7Tk5JypgcDk0yKIp6Lm-yprvdY-DJgEWf4UG52DdD_BQs-Qc5N6gl7A_-IxMEYeCIQw4R1Be--N8cPaB6zdzIkI71nxA)

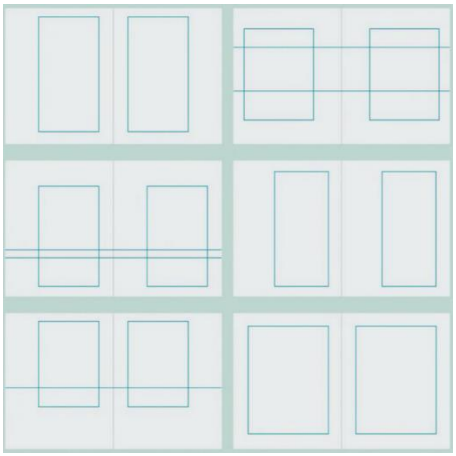
2.3. *Grid*

Dasar dari *grid* menurut Samara, T. (2002), terdiri dari sekumpulan garis yang berbeda yang memiliki fungsi untuk membagikan beberapa elemen ke dalam suatu format tertentu yang mungkin di dalamnya terdapat proporsi tinggi dan lebar yang kemudian akan dijadikan sebagai navigasi dalam membuat *layout*.

Grid dibagi menjadi 4 jenis menurut Samara, T (2002), yaitu:

1. *Manuscript Grid*

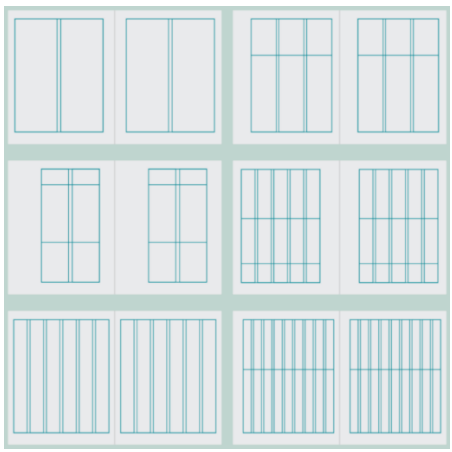
   Struktur dari *grid* ini merupakan struktur yang paling sederhana yang terdiri dari satu, relatif dengan *text block* yang besar di setiap penyebaran halamannya. *Grid* ini cocok digunakan untuk teks yang berkesinambungan atau berkelanjutan, seperti buku atau esai panjang.



Gambar 2.11. *Manuscript Grid*
(Samara, 2002)

2. *Column Grid*

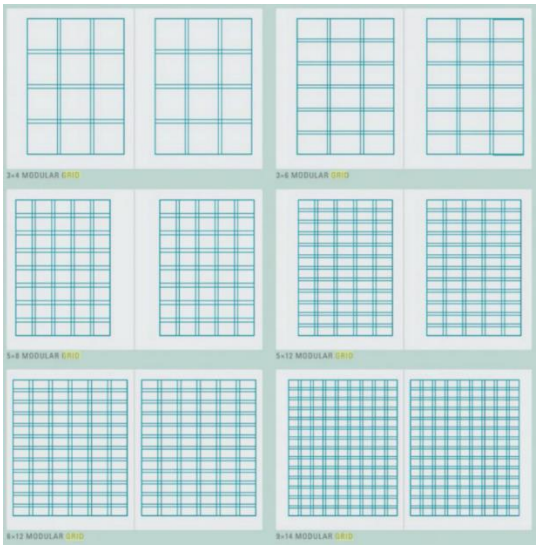
Grid ini dapat digunakan untuk memutuskan sebuah informasi dan juga dapat bergantung satu dengan yang lainnya, berdiri sendiri ataupun dilewati dengan elemen desain. Lebar kolom perlu disesuaikan dengan beberapa unsur dalam desain seperti ukuran teks, foto, atau elemen visual lainnya agar saat penataan informasi pada halaman, masih terlihat fleksibel dan senyaman mungkin untuk menghindari berlebihnya tanda hubung di akhir baris.



Gambar 2.12. *Column Grid*
(Samara, 2002)

3. *Modular Grid*

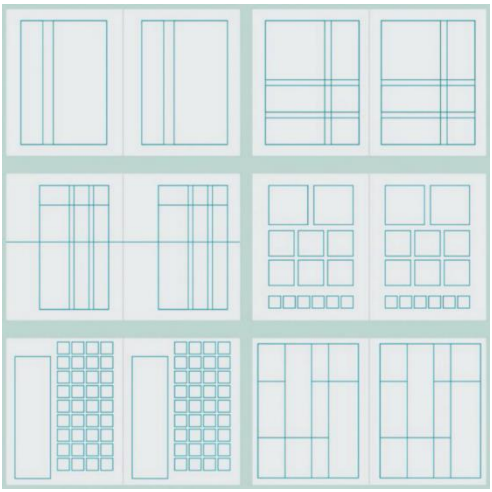
Grid ini digunakan untuk penataan yang di dalamnya terdapat banyak jenis informasi. Kolom, baris, dan *gutter* diantara keduanya membuat matriks sel atau model. Modul yang dibentuk semakin kecil akan membuat lebih fleksibel dalam penataannya. Jenis *modular grid* ini dapat mengembangkan sebuah estetika dan makna tersendiri dalam suatu *layout*.



Gambar 2.13. *Modular Grid*
(Samara, 2002)

4. Hierarchic Grid

Grid ini menyesuaikan dengan kebutuhan dari informasi yang akan diatur, *grid* ini berbasis untuk lebih menyesuaikan dengan proporsi dari berbagai elemen daripada sebuah interval yang diatur berulang. Biasanya digunakan dalam buku, poster, atau *web pages*.



Gambar 2.14. *Hierarchic Grid*
(Samara, 2002)

2.4. Media Informasi

Katz (2017) menyatakan bahwa media berperan penting dalam kehidupan manusia, karena memenuhi dua kebutuhan dasar: memberikan informasi, dan menghibur. Peran informasi dari media digambarkan ketika masyarakat beralih ke komputer atau perangkat seluler untuk mendapatkan pembaruan berita terbaru, beralih ke media sosial untuk mendapat kabar dari teman atau kerabat, dan menyalakan TV atau radio untuk liputan berita yang sedang berlangsung. Media juga memenuhi kehidupan dengan fungsi hiburan seperti komedi di televisi, cerita dalam majalah, serta perangkat seluler yang selalu dibawa kemanapun untuk menggunakan fungsi *entertainment.* Fungsi utama dari media adalah untuk bersosialisasi, dimana fitur bersosialisasi menyatukan orang secara *personal* atau *one-to-one communication*, seperti berbagi video melalui aplikasi *Snapchat.*

2.4.1. Klasifikasi Media Informasi

Dilihat dari sejarah, media dibagi menjadi dua jenis: media cetak dan elektronik. Media cetak meliputi majalah dan surat kabar, sementara media elektronik meliputi radio, televisi, dan internet.

Tabel 2.1. *Old Definitions of Media: Print versus Electronic (Media Today, 2017)*

Print Media	*Electronic Media*
Magazines: consumer, farm, business	Television: broadcast, cable, syndication, spot
Newspapers: national, local	Radio: network, local
Outdoor billboards	Internet
Direct mail	Mobile
Yellow pages	

Tabel 2.2. *New Definitions of Media: Paid, Owned, and Earned* (*Media Today*, 2017)

Paid	*Owned*	*Earned*
TV	Product placement	Facebook "Likes"
Radio	Brand website	Twitter mentions
Newspapers	Custom events	Brand conversations
Magazines	Sponsorship	Organic search
Outdoor	Brand integration	Public relations
Display		
Paid search		
Online video		

Namun, media sudah berubah saat ini sehingga klasifikasi media pun berubah, seperti surat kabar pada media digital yang tidak bisa diklasifikasikan seperti sebelumnya. Karena itu, terjadi perubahan pada pengklasifikasian media seperti tabel diatas yang dibagi menjadi *paid, owned,* dan *earned.*

2.5. Buku

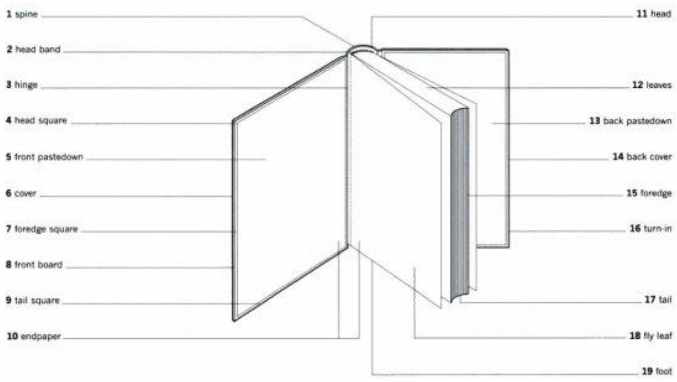
Buku menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah kumpulan kertas-kertas yang dijilid yang di dalamnya terdapat tulisan ataupun kosong. Sedangkan menurut *Oxford Dictionary*, buku adalah kumpulan banyaknya halaman yang dijilid untuk diterbitkan. keberhasilan buku dapat dilihat dengan cara bagaimana target sasaran dari buku tersebut tertarik serta memahami isinya dan juga bagaimana desain dari buku tersebut dapat menggambarkan tujuannya.

2.5.1. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), dalam merancang sebuah buku, ada komponen-komponen yang perlu diperhatikan. Komponen tersebut adalah sampul buku *(book block)* dan halaman buku.

2.5.1.1. Sampul Buku (*Book Block*)

Berikut ini merupakan bagian-bagian dari sampul buku menurut Haslam (2006):



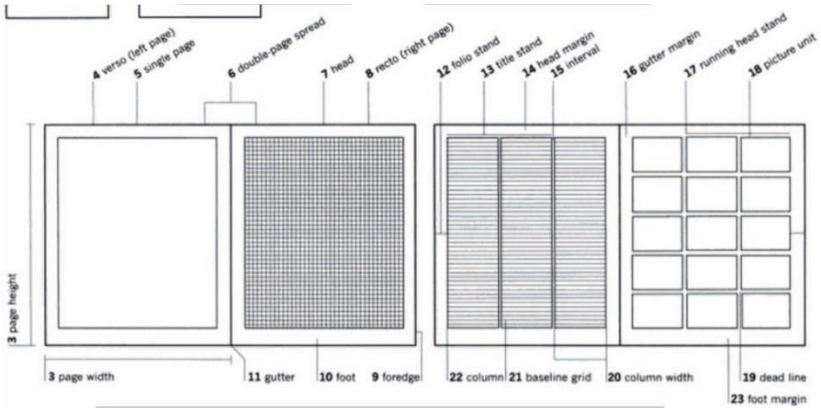
Gambar 2.15. *Book Block*
(Haslam, 2006)

1. *Spine* : bagian *cover* buku yang menutupi bagian tepi buku.
2. *Head band* : benang yang biasanya berwarna, untuk menutupi bagian buku yang diikat.
3. *Hinge* : lipatan bagian dalam kertas antara pasted down dengan *front board.*
4. *Head square* : bagian pelindung buku yang berukuran lebih besar dari halaman buku.
5. *Front pastedown* : bagian kertas terakhir yang menempel ke bagian papan *cover* depan.
6. *Cover* : kertas tebal atau papan untuk melindungi buku agar dapat menyatu.
7. *Foredge square* : pelindung sisi buku yang terbuat dari sampul dan bagian dalamnya.
8. *Front board* : Papan sampul yang berada dibagian depan buku.
9. *Tail square* : pelindung bawah terbuat dari sampul dan papan (lebih besar dari *leaves*).
10. *Endpaper* : kertas tebal yang ada pada bagian depan buku dan menguatkan engsel buku.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : kertas atau lembaran dua sisi yang terikat pada buku.
13. *Back pastedown* : bagian kertas terakhir yang menempel kebagian papan cover belakang.
14. *Back cover* : papan sampul bagian belakang.

15. *Foredge* : bagian sisi depan buku.
16. *Turn-in* : bagian kertas *cover* yang dilipat kebagian dalam *cover*.
17. *Tail* : bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* : halaman belakang dari *endpaper*,
19. *Foot* : bagian bawah halaman.

2.5.1.2. Halaman Buku

Halaman pada buku dibagi menjadi beberapa bagian antara lain:



Gambar 2.16. *Page and Grid*
(Haslam, 2006)

1. *Potrait* : format dengan tinggi halaman lebih tinggi dibanding lebar.
2. *Landscape* : format dengan tinggi halaman lebih pendek dari lebar.
3. *Page height and width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : bagian kiri halaman.
5. *Single page* : satu lembaran halaman.
6. *Double-page spread* : dua lembar halaman yang menyambung.
7. *Head* : bagian atas buku.
8. *Recto* : bagian kanan halaman.

9. *Foredge* : bagian depan buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : *margin* untuk binding buku.
12. *Folio stand* : garis yang membagi posisi folio.
13. *Title stand* : garis yang membagi *grid* untuk judul.
14. *Head margin* : *margin* atas dalam halaman.
15. *Interval/ colomn gutter* : jarak kosong secara vertikal antar kolom.
16. *Gutter margin* : *margin* bagian dalam untuk keperluan *binding*.
17. *Running head stand* : garis yang membagi *grid* untuk *running head.*
18. *Picture unit* : garis yang membagi *grid* yang dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line* atau garis tidak terpakai.
19. *Dead line* : bagian yang terletak antara *picture units*.
20. *Column width/ measure* : lebar masing-masing kolom.
21. *Baseline* : garis terbawah halaman.
22. *Column* : kotak untuk mengatur teks dan halaman.
23. *Foot margin* : *margin* bagian bawah halaman.

2.5.2. Bagian Buku

Menurut Suwarno (2011, hlm. 77), struktur buku terdiri dari 4 jenis yaitu:

1. Sampul buku, yang merupakan *cover* atau kulit terluar dari sebuah buku yang biasanya menampilkan gambaran besar isi di dalam buku yang juga menjadi daya jual buku tersebut. Sampul dibagi menjadi 2 yaitu: sampul depan dan sampul belakang.

2. Halaman pendahuluan, terdiri atas: halaman judul, hak cipta *(copyright)*, kata pengantar, prakata, dan daftar isi.
3. Halaman isi, merupakan bagian yang memuat konten yang berupa pengetahuan terhadap pembacanya. Halaman isi terdiri atas: judul bab, penomoran bab, penomoran teks, catatan kaki, ilustrasi, tabel, alinea.
4. Halaman penyudah, merupakan bagian akhir dari buku yang terdiri atas: lampiran, indeks, daftar pustaka, biografi penulis.

2.5.3. Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006), buku dapat dijadikan media penyimpanan ilmu pengetahuan dunia, ide-ide dan kepercayaan. Keberhasilan buku dapat ditentukan dari fungsinya, yaitu:

1. Fungsi yang pertama adalah bagaimana buku dijadikan sebagai media yang datanya mengkomunikasikan isinya, yang datanya menyalurkan informasi dalam bidang desain maupun jurnalistik, serta dapat dijadikan sebagai media untuk beroganisasi.
2. Fungsi lainnya adalah selain dijadikan sebagai sumber media informasi, buku juga digunakan sebagai media dalam menyalurkan kreativitas serta media pembelajaran dalam hal baca tulis.
3. Fungsi lainnya adalah selain dijadikan sebagai sumber media informasi, buku juga digunakan sebagai media dalam menyalurkan kreativitas serta media pembelajaran dalam hal baca tulis.

2.6. Teori Mengenai Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah gambar yang memiliki tujuan untuk melengkapi atau menjelaskan suatu karangan atau isi dari sebuah buku yang bisa berbentuk foto ataupun lukisan. Arti lain dari ilustrasi juga adalah gambar yang digunakan untuk menjelaskan suatu diagram, gambar atau desain yang digunakan sebagai sampul dari suatu buku, dan juga sebagai penjelasan dari suatu tulisan. Menurut Alan Male (2007), Praktik ilustrasi merupakan disiplin yang ditetapkan sebagai disiplin yang menciptakan kaitan intelektual dengan berbagai bidang seperti mata pelajaran, penyelesaian masalah dan komunikasi visual yang tidak murni dinilai dari literasi visualnya dan kualitas teknis. Praktik ini tidak semata-mata didorong oleh tren saja tetapi ilustrasi dapat diterapkan pada apapun dan menjadikan komunitas global sebagai khalayak potensial. (hlm.5)

2.6.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014) berdasarkan penampilannya, gambar ilustrasi memliki berbagai jenis, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar 2.17. Ilustrasi Naturalis
(https://luk.staff.ugm.ac.id/itd/Junghuhn/Dieng.png)

Ilustrasi Naturalis adalah hasil dari suatu penggambaran yang terlihat seperti aslinya atau sama dengan kenyataan yang ada. Gambar Ilustrasi ini merupakan gambaran wujud asli seperti foto yang terlihat seperti mengikuti aslinya, disebut realis.

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar 2.18. Ilustrasi Dekoratif
(https://cdn.pixabay.com/photo/2012/12/10/20/07/watercolour-69236_960_720.jpg)

Ilustrasi dekoratif merupakan penggambaran dari bentuk-bentuk yang sederhana maupun yang dilebih-lebihkan yang dibentuk untuk memperindah sesuatu dengan menggunakan gaya tau style yang berbeda-beda.

3. Gambar Kartun

Gambar 2.19. Kartun
(https://i.pinimg.com/originals/16/d0/c0/16d0c0d25fb943c97bea82bc7f23b291.jpg)

Adalah penggambaran yang mencerminkan ciri khas seseorang yang penggambarannya lucu dan biasanya gambar ini digunakan dalam buku-buku anak kecil dan juga cerita yang bergambar.

4. Gambar Karikatur

Gambar 2.20. Karikatur
(https://i.pinimg.com/564x/b3/09/1d/b3091d885e2a20659b6b5adfcb57e15c.jpg)

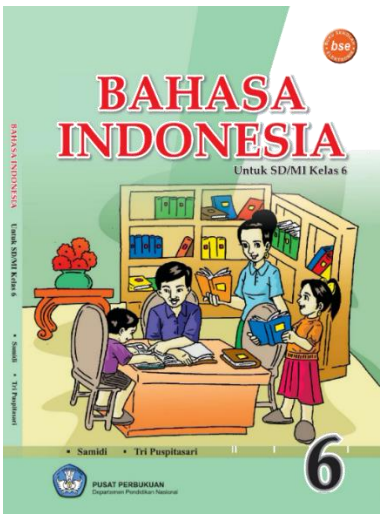
Gambar karikatur merupakan penggambaran karakternya memiliki bentuk proporsi yang tidal seimbang antara satu dengan yang lainnya, yang memiliki sifat yang mengkritik atau dibuat untuk menyindir.

5. Cerita Bergambar

Gambar 2.21. Ilustrasi Cerita Bergambar
(https://pbs.twimg.com/media/BqkDjCBCYAAb7zY.jpg)

Cerita bergambar merupakan perpaduan antara gambar-gambar dan juga teks yang penggambarannya dibentuk sesuai dengan pandangan dari berbagai sudut yang menarik.

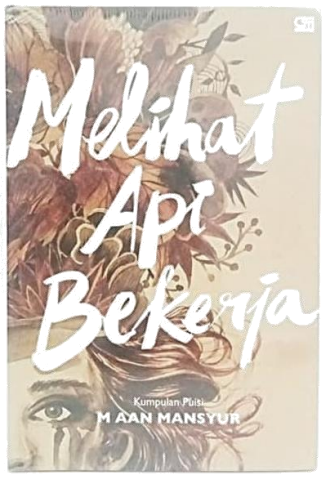
6. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.22. Ilustrasi Buku Pelajaran
(https://reader021.docslide.net/)

Penggambaran ataupun ilustrasi yang memiliki kegunaan untuk dijadikan sebagai media penjelas dari suatu teks yang menjabarkan suatu peristiwa hingga gambaran dalam seni ilmiah yang dapat berupa foto hingga bagan tertentu.

7. Ilustrasi Khayalan



Gambar 2.23. Ilustrasi Khayalan
(https://i.gr-assets.com/)

Ilustrasi khayalan merupakan gambar yang diolah secara imajinatif yang berarti merupakan khayalan dari imajinasi pembuat gambar ini. Ilustrasi seperti ini banyak ditemukan di buku-buku novel, roman, komik, dan juga ilustrasi cerita.

2.6.2. Teknik Ilustrasi

Teknik ilustrasi menurut Zeegen (2005) yaitu ilustrasi tradisional dan *digital*. Dimana teknik ilustrasi tradisional merupakan ilustrasi yang menggunakan alat-lukis manual, seperti cat minyak, cat air, pensil, dan juga *charcoal*. Sedangkan ilustrasi *digital* merupakan metode ilustrasi yang menggunakan komputer ataupun laptop sebagai media utama dalam menggambar ilustrasi (hlm.76).

Terdapat beberapa kekurangan serta kelebihan yang terlihat antara ilustrasi tradisional maupun digital. Penggunaan teknik ilustrasi tradisional dapat menimbulkan kesan estetik tersendiri. Namun, dengan menggunakan ilustrasi tradisional dalam pembuatan ilustrasi untuk bagian medis maka visual yang dihasilkan kurang detail tidak seperti menggunakan ilustrasi *digital.* Teknik ilustrasi tradisional menghabiskan waktu dan tenaga yang lebih banyak dalam setiap pengerjaannya. Dengan menggunakan teknik digital, pengerjaan yang dilakukan lebih mudah dan cepat.

2.7. Orang Indigo

Menurut Carroll dan Tober (1999), seorang indigo merupakan seseorang yang memiliki perilaku dan karakteristik yang unik dimana hal tersebut belum pernah diketahui sebelumnya. Orang indigo didefinisikan sebagai seseorang yang menunjukkan atribut psikologi dan perilaku yang baru, dimana perilaku tersebut dapat berdampak pada perubahan perilaku orang yang berinteraksi dengan mereka. Menurut Chapman (2005), orang indigo juga didefinisikan sebagai mereka yang memiliki karakter yang sangat unik.

Remaja indigo merupakan seorang indigo yang berada pada masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju ke masa dewasa dan memiliki pola perilaku unik serta atribut psikologis yang belum pernah diketahui sebelumnya.

Remaja indigo memiliki kelebihan spiritual dan kecerdasan yang tinggi, yang tidak selalu dimiliki oleh remaja pada umumnya. Ketidaksesuaian antara

keunikan diri dengan keluarga ataupun dengan masyarakat sekitar akan mempengaruhi bagaimana konsep diri pada remaja indigo, begitu pula ketidaksesuaian dengan diri sendiri dalam jurnal Silalahi, T (2009).

2.7.1. Ciri-ciri Orang Indigo

Carroll dan Tober (1999), mengungkapkan bahwa ada beberapa perilaku yang paling umum yang menunjukkan sifat-sifat dari seorang indigo. Berikut adalah ciri-cirinya:

a. Mereka sulit untuk mematuhi otoritas yang absolut dimana tidak ada penjelasan ataupun pilihan.
b. Mereka cenderung tidak akan melakukan beberapa hal yang sederhana, contohnya adalah menunggu saat berbaris.
c. Penghargaan akan diri sendiri bukanlah hal yang utama untuk mereka.
d. Mereka merupakan orang yang dermawan.
e. Mereka sering melihat sisi lain yang lebih baik dalam melakukan berbagai hal.
f. Merasa frustasi ketika berhadapan dengan sistem yang tidak mengandalkan kreativitas.
g. Tidak malu dalam mengatakan apa yang mereka butuhkan kepada orang lain.
h. Cara mendidik yang kaku tidak akan mereka lakukan atau patuhi.
i. Mereka akan menjadi anti sosial ketika tidak berada dalam kalangannya sendiri dan sekolah adalah hal yang sulit dihadapi secara sosial.

Chapman (2005), menyebutkan ada beberapa tanda atau ciri-ciri seorang *indigo*:

a. Sering diduga mengidap penyakit ADD (*Attention Deficit Disorder*) atau ADHD (*Attention Deficit-Hyperactive Disorder*) karena tidak bisa fokus pada satu hal.
b. Tidak memberikan respon atas kesalahan jika alasan tidak jelas atau tidak tepat.
c. Dapat melakukan banyak hal walaupun sering berpindah-pindah dalam pengerjaannya.
d. Mudah merasa bosan.
e. Mereka cenderung pribadi yang kreatif.
f. Merasa kesulitan dalam mematuhi kedisiplinan yang otoritas.
g. Tidak mematuhi atau mengikuti perintah atau arahan.
h. Mudah merasa frustasi dengan sistem yang diorientasikan, menuntut kreativitas.
i. Cenderung jujur dan tidak memendam, maka dari itu mereka memiliki masalah dengan emosi.
j. Memiliki cara efektif dalam mengerjakan pekerjaan mereka.
k. Lebih memiliki pandangan yang dewasa dan mendalam.
l. Menunjukkan intuisi yang kuat.
m. Memiliki keterampilan dalam bidang spiritual.

Dari data yang dijabarkan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri seorang *indigo*:

a. Mudah bosan.

b. Pribadi yang kreatif.
c. Kesulitan dengan mematuhi peraturan, disiplin yang kaku, dan otoritas yang mutlak.
d. Menuntut hal yang jelas dan tepat (dapat dipertanggung jawabkan).
e. Memiliki intuisi yang kuat.
f. Diduga mengidap ADD (*Addiction Decifit Disorder*) atau ADHD (*Attention Deficit-Hyperactive Disoder*).
g. Tidak menyukai rutinitas.
h. Mampu mencari solusi yang efektif untuk menyelesaikan permasalahan di suatu kegiatan.
i. Memiliki pandangan yang dewasa.

2.7.2. Kategori Orang Indigo

Carroll dan Tober (1999) menyebutkan empat tipe atau jenis dari indigo yang masing-masing memiliki tujuannya, yaitu:

a. *Humanist*, jenis seorang *indigo* yang masuk dalam kategori ini merupakan seorang yang sangat suka bersosialisasi dan bekerja dengan banyak orang. Mereka pribadi yang *hyperactive*, ramah dan mudah terdistraksi karena sifatnya yang suka melakukan berbagai hal sekaligus. Seorang ini dapat menjadi seorang pengacara, guru, *salesmen*, dan juga pengusaha.
b. *Conceptual*, seorang yang termasuk dalam jenis *indigo* ini merupakan seorang yang menyukai mengerjakan projek daripada berinteraksi

dengan sesama. Mereka sebagai pemegang kendali atau suka mengatur segala hal. Jenis indigo ini memiliki kecenderungan kecanduan akan suatu hal, maka dari itu perlu pengawasan pola kebiasaan. Seorang ini dapat menjadi seorang arsitek, desainer, pilot, dan bisa juga menjadi astronot.

c. *Artist*, dalam jenis ini mereka cenderung lebih *sensitive* mengenai hal-hal kecil walaupun tidak selalu. Memiliki kepribadian yang kreatif dan selalu mencari solusi dari sisi kreativitas. Seorang ini dapat menjadi seniman, musisi, dan juga aktor.

d. Interdimensional, mereka memiliki kekuatan yang lebih besar dibanding jenis lainnya karena mereka akan membawa sebuah filosofi dan agama baru ke dunia ini. Mereka biasanya merasa dirinya tidak cocok berada di lingkungannya karena kemampuannya ini dibandingkan ketiga jenis lainnya dan mereka yang merupakan jenis interdimensional ini sulit untuk diberitahu oleh orang di sekitarnya.

Jenis-jenis ini dapat digambarkan dengan warna aura mereka masing-masing. *Indigo humanist* memiliki warna aura antara kuning dan ungu di sekitarnya, *indigo conceptual* memiliki warna kecoklatan, hijau dan ungu di sekitarnya, *indigo artist* memiliki warna biru dan ungu di sekitarnya, dan yang terakhir *indigo interdimensional* memiliki warna aura ungu di sekitarnya. Warna aura ungu jelas dimiliki oleh keempat jenis indigo yang ada.

2.7.3. Masalah yang Sering Dialami Oleh Anak Indigo

Carroll dan Tober (1999), dalam bukunya menceritakan bahwa Kathy McCloskey, Ph.D. yang merupakan seorang penasihat ilmiah untuk bukunya ini membagikan penelitiannya dalam menguji coba dengan test psikologi beberapa orang yang merupakan anak indigo yang membingungkan bagi orang tua serta gurunya yang melaporkan kejanggalan anak tersebut.

Dari penelitiannya kepada tiga anak yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa anak indigo memiliki IQ diatas rata-rata atau superior dan dianggap mengidap ADHD atau ADD. Mereka cenderung memiliki permasalahan dan tidak mematuhi peraturan sekolah serta tidak mendengarkan apa yang dikatakan oleh orang lain.

Sar Weni Pratiwi (2017), dalam jurnalnya menyebutkan bahwa masalah yang dialami oleh anak *indigo* lainnya juga dapat berasal dari faktor internal. Masalah internal yang dialami oleh anak indigo adalah dimana dirinya belum menerima kondisi yang dimiliki sehingga menganggap bahwa dirinya tidak sama seperti orang lain, aneh, dan buruk. Hal ini juga berdampak karena mereka mengalami kesulitan dalam mengontrol emosi yang dimiliki.

Virtue (2001) menjelaskan bahwa kekhawatiran akan hari esok, perasaan takut di-*bully*, ujian, serta hal-hal seram yang ada di kamar tidur mereka yang membuat mereka susah tidur dan mengalami insomnia.

2.7.4. Cara Penerimaan Diri Seorang Anak Indigo

Virtue (2001), dalam bukunya *"The Care and Feeding of Indigo Children"* menjabarkan bahwa seorang *indigo* perlu mengetahui makna dan tujuan dari kehidupannya.

Makna dan tujuan adalah dua hal penting bagi anak indigo. Maka dari itu, bimbingan serta arahan sangatlah penting bagi seorang indigo.

1. Temukan hal yang menjadi minat dan hal yang disuka, pelajari hal tersebut agar dapat mengarahkan minat tersebut untuk membantu sekitar.
2. Mempelajari apa itu tujuan dalam hidup, Hal Ini akan mengajarkan untuk mengatur dirinya sendiri.
3. Mencari pola dimana seorang indigo dapat melihat berkat dalam segala hal, biarkan mereka mengambil tanggung jawab atas diri mereka dimana mereka akan menemukan bahwa kehidupan terus mengalir lebih lancar lagi kedepannya.
4. Dengan kemampuan intuisi dan psikis yang dimiliki seorang indigo dalam menemukan tujuan dari hidup, percaya dan mengikuti bimbingan Ilahi. Terkadang anak indigo mendapatkan petunjuk dari Tuhan dalam bentuk mimpi, perasaan, ataupun pengelihatan.
5. Mengembangkan memori fotografi.
6. Mengasah dan mengembangkan rasa kepeduliannya terhadap alam sekitar dan juga kepada binatang.

7. Berolahraga yang dapat membantu untuk belajar mengendalikan pikiran dan tubuh mereka, fokus serta konsentrasi, seperti yoga atau tai chi.
8. Mengendalikan emosi ketika merasa lelah atau hiperaktif.

2.8. Penerimaan diri

Kemampuan seseorang dalam penerimaan dirinya secara penuh, tanpa adanya syarat-syarat tertentu, menyadari kekuatan kepribadian, keluarga, budaya, dan kualitas diri sendiri, menyadari bahwa tidak ada orang yang sempurna merupakan penjelasan penerimaan diri menurut Bernard (2013) dalam jurnal Dewi (2017). Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya faktor-faktor, yaitu:

1. Memiliki kesadaran diri yang positif ketika berada dalam kejadian yang negatif.
2. Mengevaluasi diri yang negatif dengan mementingkan pendapat dari orang lain untuk pencerminan nilai diri secara umum.

Selain faktor-faktor, terdapat aspek-aspek dari konsep penerimaan diri, yaitu:

1. Memiliki kesadaran untuk memandang peristiwa secara positif yang dalam arti memiliki keyakinan akan kemampuan yang dimiliki serta mengembangkan kelebihan diri secara positif, dan juga menerima pujian dengan positif.
2. Menyikapi peristiwa negatif dengan berani menerima kritikan secara objektif, tidak rendah diri, dan memikul tanggung jawab atas perilaku diri sendiri.

2.9. Jurnal

Jurnal merupakan catatan yang menyimpan cerita atau peristiwa tertentu, kejadian-kejadian, dan juga ide-ide tertentu yang terjadi setiap harinya dengan tujuan untuk mengingat akan hal tersebut.

Jurnal juga dapat digunakan untuk merincikan sesuatu, seperti apa yang anda rasakan tentang situasi tertentu dalam kehidupan sosial menurut penzu.com (2020). Beberapa manfaat yang bisa didapatkan dari menulis sebuah jurnal dapat dijabarkan oleh Lianne dan Justin dalam Medium (2020) adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan kedamaian untuk awal yang baru dengan tumbuhnya kesadaran untuk menulis apa yang terjadi di kehidupan sehari-hari dapat membantu untuk menyusuri pikiran dan membuat beban itu berkurang. Menyadari hal-hal yang yang terjadi baik atau buruknya hal tersebut di masa lampau dan menyimpannya di dalam jurnal.
2. Lebih menghargai hal-hal yang dimiliki dalam hidup. Dengan mencatat hal-hal kecil yang terjadi di dalam hidup, kita dituntut untuk belajar memperhatikan banyak hal yang sebenarnya dapat kita syukuri.
3. Mengembangkan kebiasaan atau *habits.* Kebiasaan yang kita lakukan merupakan alat paling Kuat dalam pengembangan diri. Dengan menulis setiap harinya dapat membantu kita dalam terus melakukan kebiasaan yang biasanya dilakukan.

4. Penerimaan diri, menulis jurnal dapat menjadi referensi baik untuk masa lalu. Hal ini dapat menjadi pengingat kita tentang apa saja yang Sudah kita
5. Lalui selama ini, perasaam apa yang kita rasakan di hari-hari tertentu, dan menulis jurnal dapat menjadi acuhan kalau kita sudah berkembang hingga saat ini.

Setiap jurnal yang ditulis oleh setiap orang berbeda-beda dengan mengandalkan kebiasaan yang personal dimana setiap orang memegang Kendali akan hal tersebut. Langkah-langkah yang semua orang dapat lakukan dalam penulisan jurnal adalah sebagai berikut :

1. Menemukan langkah atau cara yang sesuai dengan anda. Jika anda suka menulisnya dengan tangan, atau menggambar, atau mungkin menulisnya di notes dalam telepon genggam anda, dan lainnya.
2. Tentukan waktu dimana anda dapat menulis jurnal tersebut. Beberapa orang menulis jurnal disaat siang hari atau di akhir hari seperti sebelum tidur. Mengatur kapan dan dimana anda menulis jurnal akan membantu dalam latihan menulis jurnal Sebagai kebiasaan sehari-hari.
3. Yang terakhir adalah menentukan konten apa yang anda akan tulis. Anda dapat menulis apapun dalam jurnal, seperti apa yang anda lakukan di hari tersebut, perasaan yang dirasakan, dan juga menulis beberapa hal penting yang terjadi. Dan saat anda sedang merasakan hal negatif dalam diri anda, anda dapat menuliskan hal tersebut, karena dengan menulisnya anda sekaligus menerima hal negatif itu dan membiarkan

hal tersebut tertuangkan dan tenggelam dalam pikiran anda. Hal negatif ini anda dapat hapus atau buang nanti.