

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

2.1.1. Desain Grafis

Desain adalah bentuk komunikasi secara visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada audiens. Desain grafis biasanya bertumpu pada representasi visual yang terbentuk dari penciptaan ide, pemilihan, dan penggabungan elemen-elemen visual. (Landa, 2014, hlm.1)

2.1.2. Elemen Desain

Guna memaksimalkan suatu ide desain, diperlukanlah elemen-elemen pendukung yang dapat mendukung hasil desain (Landa, 2014, hlm. 19-69). Elemen-elemen pendukung tersebut adalah sebagai berikut.

a. Titik

Titik adalah elemen terkecil yang memiliki bentuk bulat lingkaran. Dalam dunia digital, titik biasanya berbentuk persegi dan dikenal dengan nama *pixel*.

Kumpulan dari titik dapat membantuk garis.

b. Garis

Garis dipahami sebagai jarak dari perubahan suatu titik ke titik lainnya, yang dapat dibuat dengan alat tertentu pada suatu permukaan. Garis dapat berupa titik-titik yang dijajar ataupun titik-titik yang dipanjangkan. Garis diukur berdasarkan panjangnya, bukan lebarnya. Garis dapat memiliki beberapa bentuk seperti : lurus, melengkung, bersudut, halus, kasar, dan lain-lain (hlm. 19).

c. Bentuk

Bentuk adalah susunan dari garis yang tertutup diatas suatu permukaan. Bentuk pada dasarnya bersifat dua dimensi, dengan memiliki ukuran panjang dan lebar namun tidak memiliki ukuran kedalaman ruang (volume). Bentuk memiliki 3 bentukan dasar yaitu; persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk ini juga memiliki wujud tiga dimensi yaitu; kubus, limas, dan bola. Bentuk memiliki banyak jenis yaitu; bentuk geometris, bentuk organik, bentuk tidak disengaja, bentuk tidak beraturan, bentuk tidak objektif, bentuk abstrak, dan bentuk representasional (hlm. 20).

d. *Figure-ground*

Figure-ground adalah elemen yang memiliki elemen positif dan negatif yang memisahkan *figure* dari *ground*. Elemen *figure* biasa didefinisikan sebagai elemen positif yang nyata dan elemen *ground* biasa didefinisikan sebagai elemen negatif yang tidak nyata. *Ground* dapat terbentuk dari penyusunan beberapa *figure* (hlm. 21).

e. Warna

Warna adalah pantulan cahaya yang dapat ditangkap oleh mata manusia dari objek tertentu. Manusia dapat melihat warna karena adanya pantulan cahaya ke objek yang menyerap cahaya sehingga ketika pantulan warna objek tersebut ditangkap oleh mata manusia, manusia tersebut dapat melihat warna. Warna yang dipantulkan oleh cahaya dikenal dengan sebutan *reflective color* atau warna substraktif, yang biasa berasal dari objek-objek yang ada secara

nyata. Ada juga warna yang dihasilkan secara digital dengan menggunakan energi cahaya yang disebut dengan *digital color* atau yang juga dikenal dengan sebutan warna aditif karena warna ini tidak memerlukan pantulan cahaya agar dapat tertangkap oleh mata manusia (hlm. 23).

1. Nomenklatur warna

Nomenklatur warna memiliki tiga kategori yang membagi warna secara spesifik kedalam *hue*, *saturation*, dan *value* (hlm. 23).

a. *Hue*

Hue merupakan nama dari warna itu sendiri, seperti : “merah”, “hijau”, “biru”, “oranye”, dan lain-lain. *Hue* juga digunakan sebagai penanda temperatur warna. Temperatur warna dibagi menjadi temperatur panas dan temperatur dingin. Warna yang tergolong kedalam kategori temperatur panas adalah : merah, oranye, dan kuning. Warna yang tergolong kedalam kategori temperatur dingin adalah : biru, hijau, dan ungu (hlm. 23).

b. *Saturation*

Saturation adalah kadar kecerahan suatu warna yang mengindikasikan warna cerah dan warna kusam. Cerah kusamnya suatu warna tergantung dengan jumlah warna abu-abu yang ada pada warna tersebut. Semakin banyak warna abu-abu, maka semakin kusam warna dan sebaliknya. *Saturation* juga dikenal dengan nama *chroma* dan *intensity* (hlm. 23).

c. *Value*

Value mengatur tingkat terang dan gelapnya suatu warna. *Tint*, *tone*, dan *shade* adalah tingkatan *value* yang berbeda. *Tint* adalah warna terang yang tercipta dari adanya pencampuran warna putih dengan *hue*. *Tone* merupakan warna yang tidak memiliki campuran hitam atau putih. *Shade* adalah warna gelap yang tercipta dari adanya pencampuran antara warna hitam dengan *hue* (hlm. 23).

2. Pencampuran warna

a. Primer

Warna primer pada warna aditif adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Warna primer pada warna aditif akan menghasilkan warna putih ketika ketiga warna tersebut dicampur. Warna primer pada warna substraktif adalah warna merah, kuning, dan biru (RYB), yang tidak dapat menghasilkan warna bila ketiga warna tersebut dicampur (hlm. 23-24).

b. Sekunder

Warna sekunder adalah perpaduan antara warna primer. Warna sekunder yang dihasilkan dari pencampuran warna primer substraktif adalah oranye, hijau, dan ungu. Bila warna sekunder dicampur kembali dengan warna sekunder atau warna primer, maka hasil pencampuran warna tersebut dikenal dengan sebutan warna tersier (hlm. 24).

f. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu benda yang dapat diraba dan dirasakan oleh indera manusia. Terdapat dua jenis tekstur yaitu tekstur asli dan tekstur visual. Tekstur asli adalah tekstur yang secara fisik bisa diraba secara langsung seperti : *embossing, debossing, stamping, engraving, dan letterpress*. Tekstur visual adalah visual yang tidak dapat dirasakan langsung secara fisik, namun hanya merupakan ilusi yang menampilkan tekstur secara digital seperti tekstur yang didapat dari hasil *scan*, foto, gambar, dan keterampilan lainnya yang dikuasai oleh seorang desainer (hlm. 28).

g. Pola

Pola adalah susunan dari sebuah elemen grafis atau lebih, yang disusun secara konsisten dalam skala tertentu. Pola dapat dibentuk melalui elemen titik, garis, dan garis penanda (*grid*) (hlm. 28).

2.1.3. Prinsip Desain

Dalam pembuatan sebuah karya desain, selain diperlukannya elemen desain, diperlukan juga prinsip desain. Prinsip desain digunakan untuk memaksimalkan realisasi hasil penggabungan konsep (Landa, 2014, hlm.29). Prinsip-prinsip desain terbagi menjadi beberapa prinsip, antara lain :

a. Format

Format memiliki dua pengertian. Pengertian format yang pertama adalah sebagai batasan atau bagian luar dari suatu bidang, yang membatasi pengerjaan desain. Pengertian format kedua adalah sebagai kata yang merujuk

pada jenis suatu barang yang akan dibuat hasil desainnya, seperti : CD, poster, sampul, dan lain-lain. Pemilihan format memiliki kaitan yang erat dengan desain yang akan dibuat karena kedua hal tersebut harus diselaraskan (hlm. 29).

b. Balance

Balance (keseimbangan) adalah prinsip penstabilan dari suatu kesetimpangan elemen desain berdasarkan sumbu yang telah ditetapkan. *Balance* bisa diterapkan ke berbagai elemen desain seperti : *balance* pada warna, *balance* pada pemilihan bentuk, dan lain-lain. Prinsip *balance* sangat penting diterapkan karena bila sebuah desain tidak menggunakan prinsip *balance*, maka desain tersebut tidak akan menjadi harmonis dan dapat mendapatkan respon negatif dari audiens. Prinsip *balance* memiliki beberapa jenis, seperti berikut (hlm. 30-31).

1. Simetris

Prinsip *balance* simetris adalah prinsip yang melakukan pencerminan salah satu sisi kepada sumbu pusat sehingga distribusi berat visual dari sebuah desain sama berat. Desain yang dihasilkan dari prinsip *balance* simetris menghasilkan hasil desain yang sama pada kedua sisi (hlm. 31).

2. Asimetris

Prinsip *balance* asimetris dapat terjadi bila penyebaran berat antara dua buah sumbu yang bertolak belakang memiliki berat visual yang sama. Dalam prinsip *balance* asimetris, komponen visual yang digunakan tidak harus memiliki ukuran, warna, dan bentuk yang sama, namun memiliki berat visual yang serupa (hlm. 31).

3. Radial

Prinsip *balance* radial dapat terjadi apabila terjadi keseimbangan berat visual antara sumbu horizontal dan vertikal. Biasanya pada prinsip ini, titik pusat terletak di tengah sehingga menghasilkan efek seolah memutar (hlm. 33).

c. Hierarki visual

Hierarki adalah salah satu prinsip yang penting dalam prinsip desain. Pasalnya, hierarki visual adalah prinsip desain yang membantu menuntun audiens dalam melihat sebuah desain. Hierarki visual juga dapat diartikan sebagai urutan bagi audiens dalam melihat sebuah desain (hlm. 33).

d. *Emphasis*

Emphasis dalam prinsip desain adalah sebagai penekanan diberikan tergantung dari kepentingan suatu element, letak dominasi, dan elemen apa yang akan menjadi pengatur elemen lainnya. *Emphasis* sangat berkaitan erat dengan *focal point* atau titik berat yang membuat audiens focus ke satu titik

tersebut. Ada beberapa cara *emphasis* yang dapat diterapkan, seperti berikut (hlm. 33).

1. *Emphasis by isolation* (penekanan berdasarkan isolasi)

Penekanan berdasarkan isolasi menggunakan metode pengisolasian suatu bentuk untuk menjadi *focal point* dalam sebuah desain. Penggunaan *emphasis* ini harus diimbangi dengan prinsip *balance* yang baik (hlm. 34).

2. *Emphasis by placement* (penekanan berdasarkan penempatan)

Penekanan berdasarkan penempatan menitik beratkan pada peletakan dari sebuah objek atau elemen visual ke salah satu posisi dalam sebuah komposisi desain, yang mudah terbaca oleh audiens seperti pada bagian depan, pojok kiri, dan di bagian tengah (hlm. 34).

3. *Emphasis through scale* (penekanan berdasarkan ukuran)

Penekanan berdasarkan ukuran menitik beratkan pada ukuran dari suatu objek atau elemen visual yang dibuat lebih besar maupun lebih kecil sehingga dapat menimbulkan kesan ilusi kedalaman. Objek yang berukuran lebih besar cenderung lebih dapat menarik perhatian audiens, namun objek yang kecil juga dapat menarik perhatian audiens bila diletakan di tempat yang bertolak belakang (kontras) (hlm. 34).

4. *Emphasis through contrast* (penekanan berdasarkan kontras)

Penekanan yang didasarkan pada penempatan elemen-elemen yang bertolak belakang untuk menggait atensi audiens. Peletakan objek dengan warna yang lebih terang di latar yang gelap membuat objek tersebut lebih mudah dilihat oleh audiens. Pencapaian prinsip *emphasis through contrast* juga tergantung dari ukuran, peletakan, dan warna objek yang digunakan (hlm. 35).

5. *Emphasis through direction and pointers* (penekanan berdasarkan arah)

Prinsip *emphasis* dengan menggunakan anak panah untuk mengarahkan audiens ke informasi utama dalam atau elemen desain yang utama suatu komponen desain (hlm. 35).

6. *Emphasis through diagrammatic structures* (penekanan berdasarkan struktur)

Prinsip *emphasis* ini menekankan pada diagram sebagai focal point dalam sebuah komponen desain. Prinsip *emphasis through diagrammatic structure* memiliki tiga jenis, antara lain sebagai berikut (hlm. 35).

a. *Trees structure*

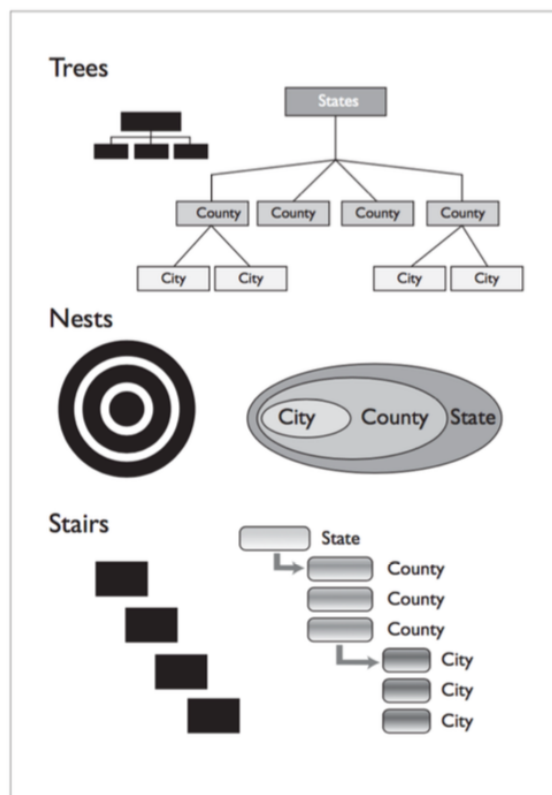
Trees structure adalah struktur yang menata elemen visual seperti pohon yang memiliki akar dan ranting. Informasi utama diletakan pada bagian paling atas diagram dan informasi tambahan diletakan dibawah. Kedua informasi tersebut harus memiliki korelasi satu dengan yang lain (hlm.35).

b. *Nests structure*

Nests structure adalah struktur yang memiliki berbentuk sirkular dan memiliki lapisan dan saling bertumpang tindih. Struktur bagan jenis ini meletakkan informasi utama sebagai titik pusat dan informasi tambahan pada lapisan luar (hlm. 35).

c. *Sairs structure*

Stairs structure adalah struktur yang memiliki susunan elemen dengan bentuk menyerupai anak tangga. Infomasi utama diletakan pada bagian atas dan informasi tambahan diletakan pada bagian bawah. Kedua informasi tersebut harus saling memiliki kesinambungan (hlm. 35).



Gambar 2.1. Struktur *Emphasis*

(Landa,2014)

e. Rhythm

Rhythm sering kali dikaitkan dengan hal-hal yang berbau seni musik saja. Namun selain pada dunia seni musik, *rhythm* memiliki peranan penting dalam dunia desain grafis. *Rhythm* dalam dunia desain grafis adalah sebuah pengulangan elemen visual yang dilakukan secara konsisten yang dapat membantu mengarahkan audiens dalam melihat sebuah karya visual. Penyusunan elemen visual dengan *rhythm* yang baik dapat menambah visibilitas pada karya (hlm. 35).

f. Unity

Unity pada desain grafis adalah prinsip dimana beberapa elemen visual bilamana disusun dan dirangkai menjadi sebuah komponen desain yang memiliki koneksi dan dapat menjadi satu kesatuan yang selaras dan harmonis. Prinsip ini dapat dicapai dengan mengatur peletakan, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna dari elemen-elemen visual dalam sebuah komposisi desain (hlm. 36).

g. Law of perceptual organization

Terdapat 6 prinsip yang terkandung di dalam law of perceptual organization, seperti *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line* (hlm. 36).

1. Similarity

Prinsip *similarity* adalah prinsip dimana satu elemen desain memiliki kesamaan baik dari segi warna, bentuk, arah, dan tekstur. Penerapan prinsip *similarity* berfungsi agar sebuah karya desain terlihat seperti satu kesatuan yang utuh ketika dilihat oleh audiens (hlm. 36).

2. Proximity

Prinsip *proximity* menjelaskan bahwa manusia cenderung mengelompokkan objek yang saling berdekatan (hlm. 36).

3. Continuity

Prinsip *continuity* diartikan sebagai prinsip dimana manusia memiliki kecenderungan untuk menangkap benda-benda yang memiliki kesamaan, sehingga menimbulkan suatu kontinuitas yang dapat mementuk alur visual yang baik (hlm. 36).

4. *Closure*

Prinsip *closure* menjelaskan bahwa manusia sering kali mempresepsikan elemen-elemen visual menjadi satu kesatuan bentuk atau warna atau motif (hlm. 36).

5. *Common fate*

Prinsip *common fate* diartikan sebagai elemen-elemen desain yang diletakan di posisi tertentu dan merujuk ke salah satu arah (hlm. 36).

6. *Continuing line*

Pada prinsip ini, manusia sering menganggap garis sebagai sebuah jalur yang sederhana. Walaupun garis terpotong mejadi dua bagian, manusia masih bisa mempersepsikannya sebagai sebuah garis. Prinsip ini digunakan terutama untuk membuat *gestalt*, yang dapat mempengaruhi persepsi audiens saat melihat karya visual (hlm. 36).

h. *Scale*

Dalam dunia desain grafis, *scale* adalah ukuran dari sebuah elemen visual. Dalam pembuatan sebuah karya visual, ukuran menjadi penting karena besar kecilnya ukuran suatu elemen visual dapat mempengaruhi persepri audiens ketika melihatnya. Ukuran sebuah elemen visual harus menyesuaikan dengan elemen lain yang terkandung dalam sebuah komposisi desain. Selain untuk mempengaruhi persepsi, prinsip *scale* juga digunakan untuk menciptakan ilusi melalui ukuran elemen grafis yang berbeda, memberikan kontras sehingga karya

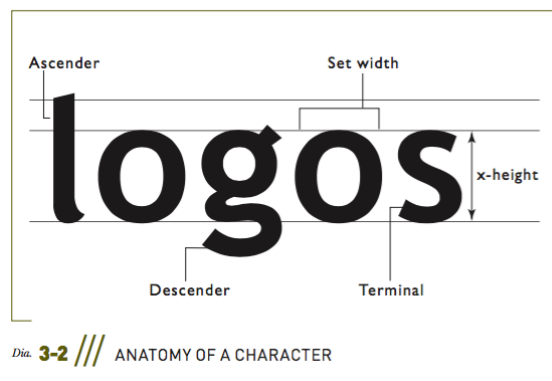
desain terlihat lebih dimanis, dan dapat menghasilkan hasil visual yang lebih banyak variasinya (hlm. 39).

2.1.4 Typography

Typography atau yang dikenal dengan sebutan *typeface* adalah seperangkat karakter yang dipersatukan atas kesamaan dan konsistensi visual. Dalam seperangkat *typeface* biasanya terdapat karakter berupa huruf, angka, simbol, tandabaca, tanda, dan aksen. Dalam *typeface* tidak ada peraturan visual khusus yang harus diikuti, namun hal yang perlu diperhatikan adalah konsistensi dan tingkat keterbacaan (Landa, 2014, hlm. 44).

a. Anatomi

Sama seperti manusia, *typhography* memiliki anatomi. Anatomi yang dimiliki dapat membantu desainer untuk memahami karakteristik dari tiap *typhography*. Anataomi yang dimiliki *typeface* seperti *ascender*, *baseline*, *stem*, *descender*, *terminal*, dan lain-lain (hlm. 44-46).



Gambar 2.2. Anatomi *Typography*

(Landa,2014)

b. Klasifikasi

Thyphography diklasifikasikan menjadi kedalam 8 kelas yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab sherif*, *sans sherif*, *blackletter*, *script*, dan *display* (hlm. 47).

1. *Old style*

Typhography ini merupakan *typhography* jenis roman dan pertama kali diperkenalkan pada akhir abad ke-15. *Typhography* ini memiliki ciri-ciri berupa bagian sherif yang bersudut tumpul, memiliki tebal tipis, dan sherif pada bagian atas yang bersudut miring. Contoh dari *typhography* jenis ini adalah Times New Roman, Garamond, Caslon, dan Hoefer Text (hlm. 47).

2. *Transitional*

Typography ini memiliki jenis sherif yang pertama kali diperkenalkan pada abad ke-18. *Typography* jenis ini merupakan transisi dari *tyhography old style* menjadi bentuk yang lebih moderen lagi. Contoh dari *typhography* jenis ini adalah Barskerville, Century, dan ITC Zasp Internasional (hlm. 47).

3. *Modern*

Thyphography jenis modern pertama kali diperkenalkan pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. *Thyphography* ini memiliki ciri yang sangat khas, yaitu berbentuk lebih geometris dan berbanding terbalik dengan ciri *typhogrphy oldstyle*. Selain itu *typhography* jenis *modern* juga memiliki kontras tebal tipis yang sangat kontras dan rata-rata *typhography* jenis ini

berbentuk simetris. Contoh dari typography jenis ini adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum (hlm. 47).

4. *Slab serif*

Slab serif atau yang biasa dikenal dengan sebutan *Egyptian* merupakan typography yang berjenis serif dan pertama kali diperkenalkan pada abad ke-19. *Typography* ini memiliki ciri-ciri berupa memiliki stem yang terkesan tegas, dan bentuk serif yang memiliki sudut 90 derajat. Contoh dari *typography* jenis ini adalah American Typewriter, Memphis, ITC Lubalin Graph, Bookman, dan Clarendon (hlm. 47).

5. *Sans serif*

Typography jenis ini pertama kali diperkenalkan pada abad ke-19 dengan ciri khasnya yaitu tidak memiliki *serif*. Contoh dari *typography* jenis ini adalah Helvetica, Futura, dan lain-lain. Ada juga *typography* jenis sans serif yang memiliki tebal tipis seperti Franklin Gothic, Grotesque, Universal, dan Futura (hlm. 47).

6. *Blackletter*

Typography jenis ini biasa dikenal dengan sebutan dibuat berdasarkan manuskrip yang populer pada abad ke-13 sampai abad ke-15. *Blackletter* biasanya disebut dengan sebutan *Gothic*. Ciri khas dari *typography* jenis ini adalah tebal dan padat dan memiliki lengkungan. Contoh dari *typography* jenis ini adalah Rotunda, Schwabacher, dan Fraktur (hlm. 47).

7. Script

Typhography jenis ini memiliki ciri khas berupa bentuknya yang menyerupai tulisan tangan dengan menggunakan pena, pensil, dan kuas. Contoh dari *typhography* jenis ini adalah Brush Script, Shelly Allegro Script, dan Snell Roundhand Script (hlm. 47).

8. Display

Typhography jenis ini biasanya digunakan dalam ukuran yang besar, seperti untuk *headline* dan judul karena tingkat keterbacaannya yang cenderung sulit karena memiliki bermacam oramen yang terkandung dalam *typhography* tersebut (hlm. 47).



Gambar 2.3. Klasifikasi *Typhography*

(Landa, 2014)

c. *Type Family*

Type family adalah variasi dari *typhography* yang menunjukkan ciri tertentu dari suatu *typhography*. Pembagian *type family* dapat dibagi menjadi berat (*bold*, *italic*, *medium*), lebar (*condensed*, *regular*, *extended*), sudut (*roman* dan *italic*),

dan penambahan pada *typhography* dasar (*online, shaded, dan decoration*) (hlm. 48).

2.1.5 *Layout*

Layout atau yang dikenal dengan tata letak dalam dunia desain grafis tidak memiliki aturan khusus, namun memiliki sifat yang fleksibel mengikuti kebutuhan visual. *Layout* yang baik perlu digunakan agar suatu desain mudah dibaca dan lebih menarik (Kusrianto, 2007, hlm.310-326)

Hingga saat ini ada beberapa *layout* yang sering digunakan secara global, antara lain :

a. *Mondrian Layout*

Berlandaskan pada hasil rancangan Piet Mondrian, dimana semua elemen desain terletak sejajar dengan bidang penyajian (format).

b. *Multipanel Layout*

Layout yang membagi bidang penyajian menjadi beberapa bagian dan mengisinya dengan elemen-elemen dengan ukuran yang sama.

c. *Picture Wood Layout*

Layout yang menampilkan elemen utama dalam ukuran yang lebih besar, sementara elemen pendukung dalam ukuran yang lebih kecil.

d. *Copy Heavy Layout*

Layout yang mengutamakan susunan komposisi dari *copywriting* yang didominasi oleh teks.

e. *Frame Layout*

Layout yang memiliki *frame/border* yang berisikan elemen-elemen grafis

f. *Shillouet Layout*

Layout yang menampilkan elemen desain utama dalam bentuk siluet (bayangan hitam) dan biasanya untuk menampilkan elemen utama dalam bentuk sederhana.

g. *Type Specimen Layout*

Layout yang memiliki ukuran *headline* yang besar dan elemen lain menyesuaikan dengan ukuran *headline*.

h. *Sircus Layout*

Layout yang memiliki posisi pengaturan yang berantakan. Elemen seperti teks, bentuk, dan gambar disusun secara berantakan.

i. *Jumble Layout*

Layout yang bertentangan dengan *Sircus Layout*, dimana elemen diatur dengan teratur.

j. *Grid Layout*

Layout yang dalam pengaturan tata letaknya mengacu pada sistem *grid*.

k. *Bleed Layout*

Layout yang menggunakan *frame* (bingkai) yang jelas sehingga tampak seolah-olah seperti belum terpotong.

l. *Vertical Panel Layout*

Layout yang memiliki garis pembagi secara vertikal yang tampak oleh mata.

m. *Alphabet Inspired Layout*

Layout yang mengacu pada suatu *alphabet* atau angka.

n. *Angular Layout*

Layout yang penyusunannya menggunakan garis-garis yang disusun secara diagonal sehingga membentuk sudut 40-70 derajat.

o. *Informal Balance Layout*

Layout yang dalam penyusunannya menggunakan perbandingan yang tidak seimbang dalam pembagian tiap bagiannya.

p. *Brace Layout*

Layout yang dalam penyusunannya mengikuti bentuk huruf L namun peletakan objek utama pada bagian tengah atau menghindari huruf susunan huruf L

q. *Two Mortices Layout*

Layout yang memiliki dua inset yang bersifat deskriptif.

r. *Quadran Layout*

Layout yang dalam penyusunannya dibagi menjadi 4 bagian yang tidak sama besar.

s. *Comic Strip Layout*

Layout yang memiliki bentuk seperti komik dan memiliki *bubble chat*.

t. *Rebus Layout*

Layout yang memiliki elemen gambar dan teks sehingga menghasilkan satu narasi.

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

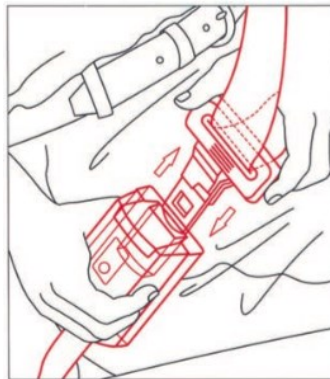
Ilustrasi adalah sebuah bahasa visual yang memiliki medium dan memiliki banyak jenis seperti lukisan, cukilan, kartun, gambar pada buku, coretan tangan, dan seni komersil. Ilustrasi digunakan sebagai media yang mempermudah penyampaian informasi tertentu. Dalam membuat ilustrasi diperlukan riset serta kreativitas untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual agar dapat dipahami oleh audiens. (Male, 2007, hlm.10&14).

2.2.2. Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki peran lain selain untuk mempermudah penyampaian informasi secara visual, berikut ini adalah peran lain dari ilustrasi (Male, 2007, hlm. 86-183)

1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Ilustrasi sering diartikan oleh orang awam sebagai sebuah karya visual berupa gambar yang kompleks, padahal ilustrasi dapat berupa gambaran sederhana yang digunakan untuk memudahkan manusia menangkap instruksi atau pesan-pesan tertentu seperti ilustrasi pada paduan keselamatan pesawat, ilustrasi dalam buku pembelajaran untuk anak muda, ilustrasi medis, ilustrasi tentang sejarah, dan ilustrasi seputar alam semesta, dan ilustrasi seputar teknologi (hlm. 86).



Gambar 2.4. Contoh Ilustrasi Sebagai Instruksi Pada Paduan Keselamatan Pesawat Terbang

(Male, 2007)

2. *Commentary*

Ilustrasi juga digunakan sebagai *commentary* (penjelas) dari sebuah karya tulis yang telah dibuat. Ilustrasi *commentary* juga biasa dikenal dengan sebutan ilustrasi editorial. Ilustrasi jenis ini biasanya lazim dijumpai pada majalah dan koran, yang biasanya memiliki tema tertentu dan diganti setiap hari/minggu/bulan. Ilustrasi jenis ini banyak digunakan pada ilustrasi untuk kepentingan politik dan ilustrasi untuk rubrik *lifestyle* atau *review* (hlm. 118).



Gambar 2.5. Ilustrasi Untuk Kepentingan Politik

(Male, 2007)



Gambar 2.6. Ilustrasi Dalam Rubrik *Lifestyle* Atau *Review*

(Male, 2007)

3. *Storytelling*

Ilustrasi memiliki peran untuk bercerita, yang artinya, peran ilustrasi adalah sebagai karya/gambar yang menceritakan sebuah kejadian atau sebuah cerita dari sebuah karya/naskah tertulis. Ilustrasi dengan peran untuk bercerita sering dijumpai pada lukisan pada atap-atap gereja pada abad ke-19. Pada masa kini, ilustrasi dengan peran ini lebih sering digunakan sebagai ilustrasi pada buku anak, ilustrasi pada novel, ilustrasi pada komik, dan ilustrasi pada karya yang memiliki *genre* dongeng, fantasi, dan mitologi (hlm. 138).



Gambar 2.7. Ilustrasi Dengan Peran Sebagai *Storytelling* Pada Komik

(Male, 2007)



Gambar 2.8. Ilustrasi Dengan Peran Sebagai *Storytelling* Pada Buku Cerita Anak

(Male, 2007)

4. Persuasif

Ilustrasi dengan peran sebagai persuasif digunakan untuk membujuk target audiensnya untuk melakukan suatu tindakan tertentu. Ilustrasi persuasif biasanya digunakan untuk iklan komersil dan kampanye (baik komersil maupun non-komersil) (hlm. 164).



Gambar 2.9. Ilustrasi Dengan Peran Persuasif Untuk Iklan Komersial

(Male, 2007)



Gambar 2.10. Ilustrasi Untuk Kampanye Non-Komersial

(Male, 2007)

5. Identitas

Ilustrasi juga memiliki peran sebagai suatu identitas. Biasanya ilustrasi ini digunakan oleh suatu perusahaan untuk menggambarkan ciri khas suatu perusahaan tersebut. Ilustrasi dengan peran sebagai identitas juga biasanya digunakan oleh pengarang buku untuk menunjukkan ciri khas dari karya tulis yang telah dibuat. Selain itu, ilustrasi ini juga digunakan untuk *advertisement below the line*. Ilustrasi dengan fungsi sebagai identitas biasanya dapat berupa logo, ilustrasi untuk tujuan iklan, ilustrasi pada *packaging*, ilustrasi pada merchandise (hlm. 172).



Gambar 2.11. Ilustrasi Dengan Peran Sebagai Identitas Pada *Packaging*

(Male,2007)

2.3. Media Pembelajaran

2.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah komponen yang membantu untuk memahami suatu informasi dan dapat merangsang stimulus seseorang untuk mau mempelajari mengenai suatu informasi baru. Stimulus yang diberikan dapat berupa gerakan, gambar, dan ucapan. Stimulus-stimulus itulah yang nantinya akan mengirimkan rangsangan ke otak dan memicu seseorang untuk memberikan respon (Gagne, 1970, hlm.350).

2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini adalah jenis dari media pembelajaran. (Gagne, 1970, hlm. 350-363).

1. Objects for instruction

Media pembelajaran yang memanfaatkan obyek-obyek sehari-hari untuk merangsang stimulus. Obyek yang digunakan biasanya adalah obyek sederhana dan sering dijumpai sehari-hari seperti mainan, furnitur, pohon tanah, tiang, jalan raya, dan manusia. Biasanya media ini digunakan dalam pembelajaran sains dan praktikum sains (hlm. 350-351).

2. Demonstration

Demonstration atau demonstrasi adalah jenis media pembelajaran yang melakukan peragaan atas suatu prosedur atau kejadian. Contoh penerapan media ini adalah merebus air dan peragaan bola dapat menggelinding pada bidang miring (hl., 352).

3. *The human model*

Media pembelajaran yang menggunakan *role-model* seperti guru, orangtua, maupun tokoh-tokoh terkenal. Media pembelajaran ini biasanya digunakan untuk merangsang stimuli untuk mempelajari cara seseorang bertingkah laku dalam kehidupan sehari-hari sehingga manusia dapat meniru perilaku yang dapat meningkatkan kualitas dirinya. Media ini biasanya digunakan dalam pembelajaran karakter seseorang (hlm. 352).

4. *Oral communication by teacher*

Media *oral communication by teacher* memanfaatkan media berupa audio, yang dimana media ini memanfaatkan ucapan dari seorang guru dalam penyampaian informasi untuk menarik perhatian dan merangsang stimulus. Media ini biasa digunakan pada sekolah-sekolah pada umumnya dan pada pembelajaran bahasa. Pembelajaran seperti sains dan matematika umumnya tidak memanfaatkan metode ini saja, melainkan menggabungkannya dengan metode *demonstration* (hlm. 353).

5. *Printed Language Media*

Printed language media (media cetak) adalah media yang memanfaatkan media cetak seperti buku, pamflet, dan leaflet sebagai media pembelajaran. Buku merupakan salah satu media cetak yang sering digunakan. Buku merupakan salah

satu media pembelajaran yang memiliki elemen teks dan gambar untuk menjelaskan suatu informasi tertentu. Isi dan gaya bahasa dari buku biasanya menyesuaikan dengan kategori usianya, buku untuk mahasiswa biasanya berisi konten yang lebih spesifik dengan bahasa yang lebih informatif dan buku untuk anak berusia 10 tahun memiliki konten yang lebih luas dengan gaya bahasa yang bercerita. Untuk kalangan anak-anak, media ini sangat dianjurkan untuk menamkan kebiasaan membaca (hlm. 355-356).

6. *Picture*

Picture atau gambar adalah salah satu media yang berupa coretan tangan yang membentuk suatu bentuk atau obyek yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertentu. Media berupa *picture* biasanya digunakan untuk media pembelajaran kepada anak-anak. Media *picture* dapat berupa sebuah gambar pada buku, sebuah gambar yang membantu penjelasan guru, sebuah gambar bergerak yang ditampilkan melalui proyektor (hlm. 358-359).

7. *Motion pictures and television*

Media pembelajaran jenis ini adalah media pembelajaran yang memanfaatkan gambar yang bergerak yang dilengkapi dengan audio baik berupa musik maupun penjelasan secara oral. Media *motion pictures and television* biasanya digunakan sebagai pengajaran berbagai macam hal dan dinilai dapat memberikan rangsang pada stimulus secara luar biasa. Biasanya media ini digunakan untuk menjelaskan sistem peredaran tatasurya, sistem peredaran darah, sejarah politik, dan beberapa informasi yang tidak dapat didemonstrasikan dikarenakan keterbatasan alat untuk melakukan demonstrasi (hlm. 360).

8. *Teaching machines*

Teaching machines merupakan media pembelajaran yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti metode *motion pictures*, yang menggabungkan antara gambar dengan audio. Media *teaching machines* lebih memfokuskan pada penggabungan *printed* media dengan media *picture*. Media ini digunakan untuk memudahkan manusia dalam memahami suatu informasi tertentu melalui perpaduan antara teks dan gambar (hlm. 362).

2.3.3. Penentuan media pembelajaran

Penentuan media pembelajaran berdasarkan dua hal, yakni sebagai berikut (Gagne, 1970, hlm.363-366).

1. Kemampuan memahami seseorang

Tiap manusia memiliki cara memahami yang berbeda-beda, ada manusia yang lebih mudah memahami bila dengan menggunakan audio, adapula manusia yang lebih memahami bila menggunakan gambar atau gerakan. Pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan dengan kemampuan memahami dari audiens yang akan dituju.

2. Informasi/materi

Pemilihan media didasarkan pada informasi atau materi apa yang akan disampaikan, seperti :

- a. Pada penyampaian materi seputar sains, maka media yang paling sesuai adalah dengan menggunakan demonstrasi dan menggunakan gambar untuk memberikan gambaran mengenai benda apa yang sedang dipelajari.

- b. Penyampaian materi seputar bahasa nasional biasanya memerlukan banyak penulisan paragraf, gaya bahasa, dan struktur kalimat. Media pembelajaran yang biasa digunakan adalah berupa *printed media* yang memudahkan audiens untuk mempelajari mengenai penulisan paragraf, gaya bahasa, dan struktur kalimat.
- c. Penyampaian materi seputar bahasa asing biasanya menekankan pada bagaimana bisa melakukan komunikasi dasar dengan menggunakan bahasa asing. Metode pembelajaran yang biasa digunakan adalah metode oral, yang memungkinkan adanya pelafalan bahasa asing oleh pengajar.

2.4. Buku

2.4.1 Pengertian buku

Buku adalah salah satu bentuk dokumentasi tertua di dunia yang menyimpan pengetahuan, ide dan kepercayaan (Haslam, 2006, hlm. 6).

2.4.2. Komponen buku

Menurut Haslam (2006), komponen buku terbagi menjadi 3 bagian, yaitu sebagai berikut (hlm.20-21).

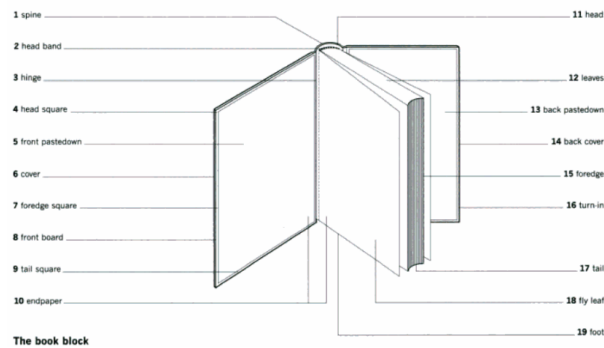
a. The book block

Buku memiliki 19 komponen penyusun sebagai berikut (hlm.20).

1. *The spine* : tulang buku (bagian yang menyangga buku)
2. *Head band* : bagian pengikat pada buku yang bisanya memiliki warna yang mendekati warna sampul.

3. *Hinge* : bagian kertas yang terlipat yang tertempel dan terletak diantara halaman kosong pada bagian pertama maupun bagian terakhir buku.
4. *Head square* : bagian pelindung pada buku yang terletak pada bagian pojok atas yang dimana bagian halaman sampul buku memiliki ukuran yang lebih besar daripada bagian kertas yang menempel pada sampul buku.
5. *Front pastedwon* : halaman kosong yang menempel pada sampul buku bagian depan.
6. *Cover* : bagian depan/ sampul depan dari buku yang terbuat dari material yang lebih keras dan berfungsi untuk melindungi buku.
7. *Foredge square* : bagian pelindung pada buku yang terletak pada bagian tepi samping buku yang dimana bagian halaman sampul buku memiliki ukuran yang lebih besar daripada bagian kertas yang menempel pada sampul buku.
8. *Cover board* : bagian sampul pada halaman awal buku.
9. *Tail square* : bagian pelindung pada buku yang terletak pada bagian bawah buku yang dimana bagian halaman sampul buku memiliki ukuran yang

- lebih besar daripada bagian kertas yang menempel pada sampul buku.
10. *Endpaper* : bagian buku yang memiliki kertas yang lebih tebal dan tertempel pada bagian belakang sampul yang berfungsi untuk menyokong *hinge*.
 11. *Head* : bagian atas pada buku.
 12. *Leaves* : kumpulan kertas yang menyusun sebuah buku yang biasanya terisi oleh konten pada kedua sisi kertas.
 13. *Back pastedown* : halaman kosong yang menempel pada sampul buku bagian belakang.
 14. *Back cover* : bagian belakang/ sampul belakang dari buku yang terbuat dari material yang lebih keras dan berfungsi untuk melindungi buku.
 15. *Foredge* : bagian depan sisi samping dari sebuah buku.
 16. *Turn-in* : sebuah kertas atau kain yang pada salah satu ujungnya dilipat masuk dan menempel pada bagian sampul.
 17. *Tail* : bagian bawah dari buku.
 18. *Fly leaf* : bagian untuk membalik sebuah halaman pada buku.
 19. *Foot* : bagian bawah pada sebuah halaman.



Gambar 2.12. Komponen Buku *The Book Block*

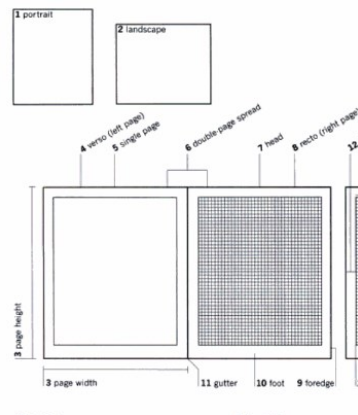
(Haslam, 2006)

b. *The page*

Komponen halaman pada buku dibagi menjadi 11 bagian, yakni sebagai berikut (hlm.21).

1. *Portrait* : format pada halaman buku dimana ukuran tinggi lebih besar daripada ukuran lebar.
2. *Landscape* : format pada halaman buku dimana ukuran lebar lebih besar daripada ukuran tinggi.
3. *Page size and width* : ukuran dari sebuah halaman.
4. *Verso* : bagian kiri pada halaman buku yang biasanya ditandai dengan penomoran genap.
5. *Single page* : halaman yang tidak saling berhadapan dengan halaman lainnya dan terletak pada halaman di sebelah kiri.
6. *Double page spread* : halaman pada buku yang saling berhadapan.
7. *Head* : bagian atas pada buku.

8. *Recto* : bagian kanan pada halaman buku yang biasanya ditandai dengan penomoran ganjil.
9. *Foredge* : bagian depan sisi samping dari sebuah buku.
10. *Foot* : bagian bawah pada sebuah buku.
11. *Gutter* : jarak pada sisi kanan/kiri halaman yang digunakan sebagai acuan dalam proses jilid.



Gambar 2.13. Komponen Buku *The Page*
(Haslam, 2006)

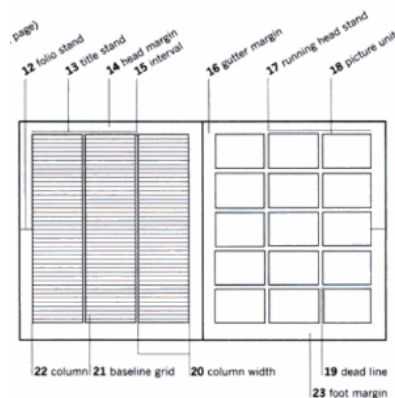
c. *The grid*

Terdapat 12 komponen grid pada buku, yaitu sebagai berikut (hlm. 21).

1. *Folio stand* : garis yang menandakan nomer dari halaman folio.
2. *Title stand* : garis yang menandakan bagian judul pada suatu halaman.
3. *Head margin* : margin atas pada sebuah halaman.
4. *Interval* : jarak antar 2 kolom dalam sebuah halaman.
5. *Gutter margin* : jarak pada sisi kanan/kiri halaman yang digunakan

sebagai acuan dalam proses jilid.

6. *Running head stand* : bagian pada bagian atas halaman untuk memasukan *running head*.
7. *Dead line* : batas antar picture unit.
8. *Column width* : ukuran dari sebuah kolom yang menentukan pendek/panjangnya sebuah konten pada halaman.
9. *Baseline* : garis yang terletak pada bagian bawah.
10. *Column* : bagian berbentuk persegi panjang yang berfungsi untuk memuat teks.
11. *Foot margin* : margin bawah pada sebuah halaman.



Gambar 2.14. Komponen Buku *The Grid*

(Haslam, 2006)

2.4.3. Grid

Grid adalah paduan yang membantu peletakan elemen-elemen dalam sebuah desain pada sebuah area agar penyampaian informasi dapat dilakukan secara

baik dan tepat (Tondreau, 2009, hlm.8). Dalam sebuah *grid*, terdapat 6 komponen yaitu sebagai berikut (hlm.10).

a. *Columns*

Columns adalah garis pada grid yang membagi halaman secara vertikal dengan memiliki ukuran lebar dan jumlah grid yang berbeda-beda.

b. *Modules*

Modules merupakan bagian yang memiliki ukuran yang sama, yang terbentuk dari pertemuan garis horizontal dan vertikal

c. *Margin*

Margin adalah batas yang ada pada setiap sisi di antara ujung kertas dan sisi halaman.

d. *Spatial zones*

Spatial zones merupakan kumpulan dari *columns* atau *modules* yang menjadi satu kesatuan untuk penempatan elemen desain.

e. *Flowlines*

Flowlines adalah garis yang dijadikan paduakn untuk meletak elemen-elemen desain pada halaman.

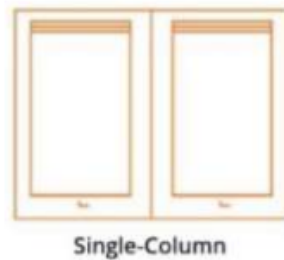
f. *Markers*

Markers adalah area yang ada pada luar margin, yang mengarahkan pembaca kepada sebuah informasi.

Menurut Tondreau (2009, hlm.11), *grid* dibagi kedalam 4 jenis yaitu sebagai berikut.

1. *Single Column Grid*

Single column grid adalah *grid* yang memiliki bentuk area persegi panjang. Jenis *grid* ini umumnya digunakan dalam penataan tulisan yang panjang seperti laporan atau buku.

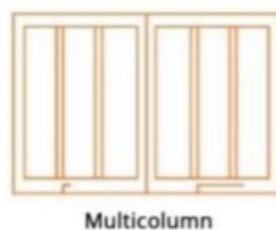


Gambar 2.15. *Single Column Grid*

(Tondreau, 2009)

2. *Two Column Grid*

Two column grid adalah *grid* yang membagi halaman menjadi 2 kolom secara vertikal. *Grid* dengan jenis ini biasa digunakan dalam penataan teks yang banyak atau penampilan informasi yang berbeda.

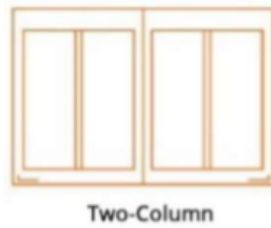


Gambar 2.16. *Two Column Grid*

(Tondreau, 2009)

3. *Multi Column Grid*

Multi column grid adalah *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa kolom secara vertikal. *Grid* ini memiliki fleksibilitas yang tinggi.

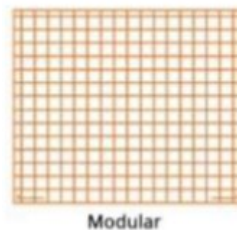


Gambar 2.17. *Multi Column Grid*

(Tondreau, 2009)

4. *Modular Grid*

Modular grid adalah *grid* yang membagi halaman mejadi beberapa garis horizontal dan vertikal, sehingga terciptanya beberapa modul. Jenis *grid* ini biasanya digunakan dalam pengaturan informasi yang rumit seperti pada bagian tabel.



Gambar 2.18. *Modular Grid*

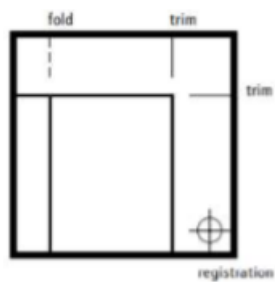
(Tondreau, 2009)

2.4.1. *Prepress*

Prepress adalah proses yang dilakukan setelah mendesain dan sebeleum mencetak, untuk mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan dan perlu diperhatikan sebelum masuk ke percetakan (Whitbread, 2001, hlm.251). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *prepress* adalah *bleed*, *trim mark*, *fold mark*, *registration mark*, *trapping file*, *file management*, *imposition*, *output resolution*, dan *proofing*.

2.4.4.1. *Bleed*

Bleed adalah area sisa/lebih yang memiliki ukuran minimal 3 milimeter, yang terletak pada setiap sisi halaman agar pemotongan halaman dapat dilakukan dengan akurat (hlm.252)

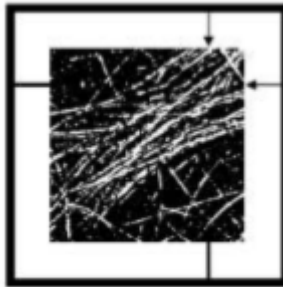


Gambar 2.19. *Bleed*

(Whitbread, 2001)

2.4.4.2. *Trim, Fold, dan Registration Mark*

Trim mark adalah tanda yang memiliki fungsi untuk menentukan area yang akan dipotong. *Fold mark* adalah tanda yang memiliki fungsi untuk menentukan area yang membutuhkan lipatan. *Registration mark* adalah tanda yang berfungsi sebagai pemberi informasi apabila terdapat lebih dari satu warna yang dibutuhkan dalam tahap percetakan (hlm.253).



Gambar 2.20. *Trim, Fold*, dan *Registration Mark*

(Whitbread, 2001)

2.4.4.3. *Trapping*

Trapping adalah teknik dimana warna-warna yang akan digunakan dalam percetakan dipersiapkan. Tujuan dilakukan *trapping* adalah untuk meminimalisir pergeseran warna cetak yang menumpuk (hlm.253).



Gambar 2.21. Pergeseran Warna Cetak

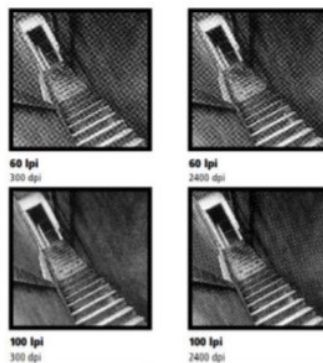
(Whitbread, 2001)

2.4.4.4. *File Management*

File management adalah proses penamaan *file* dan penyediaan *file* cadangan. *File management* dilakukan agar terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan (hlm.254).

2.4.4.5. Imposition

Imposition adalah tahapan pengurutan halaman. Tahapan perlu diperhatikan karena urutan halaman yang bersebelahan dapat menjadi berkebalikan jauh jika diletakkan dalam urutan halaman percetakan (hlm. 254).

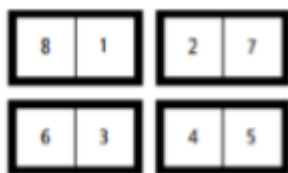


Gambar 2.22. Pengurutan Halaman

(Whitbread, 2001)

2.4.4.6. Output Resolution

Output resolution memiliki dua jenis resolusi yaitu, *dpi (dots per inch)* dan *lpi (line per inch)*. *Dpi* adalah resolusi yang menunjukkan kualitas hasil print yang ditentukan berdasarkan jumlah titik warna dalam skala 1 *inch*. *Lpi* menunjukkan kualitas hasil cetak berdasarkan susunan kerapatan garis.



Gambar 2.23. *Dpi dan Lpi*

(Whitbread, 2001)

2.4.4.7. *Proofing*

Proofing adalah proses pengecetan kembali dengan melakukan uji coba print untuk memastikan agar tidak terjadi kesalahan saat pencetakan terakhir.

2.4.2. *Binding*

Menurut Lupton (2008), terdapat beberapa teknik *binding* pada buku, yakni sebagai berikut (hlm. 120-121).

a. *Case Binding*

Case binding adalah teknik penjilidan dengan menyatukan ujung halaman dengan menggunakan linen tape yang kemudian diberikan *hardcover* berupa case.



Gambar 2.24. *Case Binding*

(Lupton, 2008)

b. *Perfect Binding*

Perfect binding adalah teknik *binding* yang mirip dengan *case binding*, namun menggunakan *softcover*.

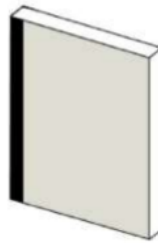


Gambar 2.25. *Perfect Binding*

(Lupton, 2008)

c. *Tape Binding*

Tape binding adalah teknik *binding* dengan menggunakan lakban pada ujung halaman menjadi satu.



Gambar 2.26. *Tape Binding*

(Lupton, 2008)

d. *Side Stitch Binding*

Side stitch binding adalah teknik *binding* dengan menggabungkan halaman dan *cover* dengan menggunakan staples.



Gambar 2.27. *Side Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

e. *Saddle Stitch Binding*

Saddle stitch binding adalah teknik *binding* yang mirip dengan *side stitch*, namun sisi yang di staples adalah pada bagian lipatan tengah buku.



Gambar 2.28. *Saddle Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

f. *Pamphlet Stitch Binding*

Pamphlet stitch binding adalah teknik *binding* dimana halaman yang menyatukan halaman dengan benang. Teknik ini hanya dapat digunakan pada jumlah maksimal halaman sebanyak 36 halaman.

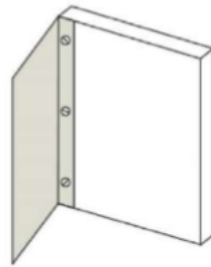


Gambar 2.29. *Pamphlet Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

g. *Screw and Post Binding*

Screw and post binding adalah teknik *binding* yang menggunakan sekrup dalam penjilidannya.

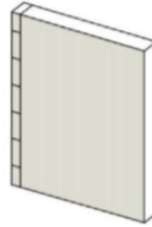


Gambar 2.30. *Screw and Post Binding*

(Lupton, 2008)

h. *Stab Binding*

Stab binding adalah teknik *binding* yang dikenal dengan sebutan *Japanese binding*. Teknik ini dilakukan dengan menjahit sisi buku.



Gambar 2.31. *Stab Binding*

(Lupton, 2008)

i. Spiral Binding

Spiral binding adalah teknik penjilidan dengan menggunakan kawat spiral untuk menyatukan halaman dan cover.



Gambar 2.32. *Spiral Binding*

(Lupton, 2008)

j. Plastic Comb Binding

Plastic comb binding adalah teknik binding yang mirip dengan spiral binding, namun bahan penjilidan yang digunakan terbuat dari plastik.



Gambar 2.33. *Plastic Comb Binding*

(Lupton, 2008)

2.5. Bahasa Jawa

2.5.1. Pengertian Bahasa Jawa

Bahasa Jawa adalah bahasa lokal/bahasa daerah yang biasanya dituturkan oleh masyarakat di pulau Jawa. Bahasa Jawa memiliki dua macam cara penulisan, penulisan dengan alfabet dan penulisan dengan menggunakan aksara Jawa. Selain itu, Bahasa Jawa juga memiliki tingkatan dalam tata bahasanya yang memiliki tingkat kompleksitas yang cukup tinggi (Marmanto, Subroto, dan Suryadi, 2014, hlm.244).

Aksara Jawa				
ꦲ	ꦩ	ꦚ	ꦫ	ꦏ
ha	na	ca	ra	ka
ꦢ	ꦠ	ꦱ	ꦮ	ꦭ
da	ta	sa	wa	la
ꦥ	ꦝ	ꦗ	ꦪ	ꦚ
pa	dha	ja	ya	nya
ꦩ	ꦒ	ꦧ	ꦠ	ꦒ
ma	ga	ba	tha	nga

Gambar 2.34. Aksara Jawa

(MGMP Bahasa Jawa SMK N 2 Klaten, 2014)

2.5.2. Tingkatan Bahasa Jawa

Bahasa Jawa memiliki tingkatan-tingkatan (*undha-usuk*) yang cukup kompleks secara struktur bahasanya. Pada Bahasa Jawa kekratonan terdapat 13 tingkatan struktur bahasa yang meliputi *Ngoko Lugu*, *Ngoko Andhap Antya-Basa*, *Ngoko Andhap Basa-Antya*, *Wredha-Krama*, *Mudha-Krama*, *Kramantara*, *Madya-Ngoko*, *Madya-Krama*, *Madyantara*, *Krama Desa*, *Krama Inggil*, *Krama Kadhaton*, *Basa Kasar*, dan *Mudha-Krama*. Ke-13 tingkatan Bahasa Jawa tersebut sudah tidak mungkin ditemui pada masa sekarang ini, sehingga munculah tingkatan yang

lebih sederhana yang biasa dikenal dengan tingkatan Bahasa Jawa *modern*. Pada Bahasa Jawa *modern* terdapat 3 tingkatan. Tingkatan yang terdapat dalam Bahasa Jawa *modern* adalah sebagai berikut (Suryadi, 2018, hlm.2-3).

1. *Ngoko*

Ngoko adalah tingkatan paling rendah dari struktur tatanan Bahasa Jawa. Bahasa Jawa *Ngoko* menandai rasa sopan santun yang rendah dan biasanya digunakan dalam percakapan sehari-hari dengan antar teman. Contoh dari Bahasa Jawa *ngoko* adalah “*nggawa*” (dalam bahasa Indonesia berarti “membawa”)

2. *Krama*

Bahasa Jawa *krama* atau yang dikenal dengan sebutan bahasa Jawa *krama madya* adalah Bahasa Jawa yang memiliki tingkatan lebih tinggi dari pada *ngoko*. Bahasa Jawa *krama* menandai rasa sopan santun yang sedang dan sering kali digunakan untuk percakapan dengan orang yang lebih tua seperti kakak, ayah, dan ibu. Contoh kata yang memiliki bahasa *krama* adalah “*mbetha*” (dalam bahasa Indonesia berarti “membawa”)

3. *Krama inggil*

Krama inggil adalah Bahasa Jawa yang memiliki tingkat yang paling tinggi. Bahasa Jawa ini biasanya sulit untuk dituturkan dan sedikit sekali yang dapat menuturkannya pada masa sekarang. Bahasa Jawa *krama inggil* biasa digunakan untuk berbicara kepada orang yang lebih tua seperti ayah, ibu, kakek, dan nenek. Contoh kata dalam Bahasa Jawa *krama inggil* adalah “*ngastha*” (dalam bahasa Indonesia berarti “membawa”).

2.6. Buku Cerita Bergambar

2.6.1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar adalah buku yang memiliki gambar dan kata-kata yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling melengkapi satu sama lain untuk menceritakan sesuatu cerita (Mitchell, 2003, hlm. 87). Pengertian buku cerita bergambar juga diungkapkan oleh Rothlein dan Meinbach (1991) bahwa buku cerita bergambar adalah buku dimana penyampaian pesan dituangkan dalam bentuk gambar dan kata-kata yang saling melengkapi satu sama lain (Rothlein dan Meinbach dalam Adipta, Maryaeni, dan Hasanah, 2016).

2.6.2. Macam Buku Cerita Bergambar

Menurut Sickle (2018), buku cerita bergambar dapat dibagi menjadi 6 kategori berdasarkan usia pembacanya, yakni sebagai berikut.

1. Board Book

Board book adalah buku yang ditujukan untuk pembaca dengan usia 0-3 tahun. Buku ini memiliki bahan yang jauh lebih tebal agar dapat lebih bertahan lama. Buku jenis ini memiliki jumlah kata yang tidak terlalu banyak yang berikisar diantara 100 kata. Ada pula buku board book yang tidak menggunakan kata-kata sama sekali. Materi yang disajikan pada buku ini dapat berupa dongeng penghantar tidur (*lullaby*), pengenalan terhadap bentuk, atau pengenalan terhadap warna.

2. *Picture Book*

Picture book adalah buku yang ditujukan untuk pembaca yang berusia 3-8 tahun. Buku ini umumnya memiliki jumlah kata yang berkisar antara 250-1000 kata, namun jumlah kata yang paling optimal untuk buku ini adalah 500 kata. Materi yang disajikan pada buku ini umumnya berupa cerita sederhana yang dilengkapi dengan ilustrasi.

3. *Early Reader*

Early Reader adalah buku yang ditujukan untuk pembaca yang berusia 5-9 tahun. Buku jenis ini biasanya memiliki 1.500-2.000 kata dengan materi berupa cerita sederhana. Pemilihan kata yang digunakan pada buku ini lebih terbatas dan ketat karena harus menyesuaikan dengan tingkat baca anak.

4. *Chapter Book*

Chapter book adalah buku yang ditujukan untuk anak berusia 6-9 tahun atau 7-10 tahun. *Chapter book* biasanya memiliki 8.500-12.000 kata. Karakter pada buku cerita ini biasanya berusia 1-2 tahun lebih tua dari target sasaran yang akan dituju. Materi yang disajikan pada buku ini adalah cerita yang memiliki konflik yang tidak seberat pada buku untuk *middle grade* atau *young adult*.

5. *Middle Grade*

Buku *Middle Grade* adalah buku yang ditujukan untuk anak yang berusia 8-12 tahun. Buku ini biasanya terdiri dari 25.000-50.000 kata, namun pada genre

tertentu seperti genre fantasi, jumlah kata yang digunakan dapat melebihi 50.000 kata. Materi yang disajikan pada buku ini biasanya berupa cerita mengenai kehidupan sehari-hari, keresahan, dan masalah yang umumnya dialami anak usia 8-12 tahun.

6. *Young Adult*

Buku *Young Adult* ditujukan untuk pembaca dengan usia diatas 12 atau 14 tahun. Buku jenis ini biasanya memiliki jumlah kata sebanyak 50.000-75.000 kata atau bahkan bisa lebih pada genre-genre tertentu. Cerita yang disajikan pada buku ini memiliki konflik yang jauh lebih berat dari pada buku *middle grade*.