



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Ilustrasi

Lawrence Zeegen dalam bukunya berjudul *What is Illustration* (2009), tidak hanya berbicara tentang ilustrasi, tetapi juga menilik siapa ilustrator dan apa saja yang termasuk dalam bidang ilustrasi. Ia mengatakan bahwa ilustrasi bukanlah sesuatu yang jelas. Ilustrasi berada di antara seni dan desain grafis. Meski demikian, ilustrasi tetap menjadi salah satu bentuk komunikasi visual. Namun, sebagai salah satu elemen dalam lahan komunikasi visual dewasa ini, ilustrasi seringkali melewati batas antara disiplin-disiplin ilmu dan tradisi.

Gambar adalah jantung ilustrasi. Sebuah gambar dapat bersifat observasional atau interpretatif, dapat merefleksikan perasaan atau sebuah keadaan, atau bisa juga secara murni untuk mengantar sebuah informasi. Gambar memiliki unsur-unsur elemen desain, warna dan komposisi, tekstur, bentuk, dan wujud.

Berikut adalah perangkat ilustrasi yang dijabarkan dalam buku *What is Illustration*:

2.1.1. Pensil

Pensil dengan standar sistem Eropa memiliki kisaran dari 10H (paling keras) hingga 10B (paling lembut), berbeda dengan standar Amerika Serikat yang

hanya menggunakan nomor 1 sampai 4, dimana 1 yang paling lembut sedang 4 yang paling keras.

Pensil yang paling sering digunakan adalah pensil *graphite*/grafit/batu bara. Jenis ini memiliki garis yang lembut, menjejakkan tanda dari abu-abu hingga hitam. Pensil arang memberikan warna hitam yang lebih pekat, tetapi lebih mudah tercoreng. pensil karbon menghasilkan warna yang lebih hitam dibanding pensil grafit, tetapi lebih lembut dibanding pensil arang. Krayon atau pensil warna memiliki inti lilin yang dicampur dengan pigmen warna. *China marker* memiliki keunggulan untuk menulis di berbagai permukaan. *Watercolor pencils*, meski sering digunakan dengan teknik cat air, juga dapat digunakan untuk menghasilkan warna yang tebal dan tegas.

2.1.2. **Pena**

Pena pun memiliki berbagai sumber tinta seperti tinta celup, atau dari penanya. Pena memberikan efek abadi dari kualitas garis yang dihasilkan.

2.1.3. **Pastels atau kapur warna**

Pastel menyediakan hubungan antara gambar dengan lukisan. Terdapat dua jenis pastel, pastel biasa dan oil pastel. *Oil pastel* lebih susah untuk dicampur tetapi warna yang tersedia lebih beragam. *Oil pastel* dapat dicampur dan dikerjakan dengan kuas. Jenis ini tidak dapat tercoreng tetapi sangat sulit untuk dihapus. Pastel biasa tersedia dalam bentuk lunak, keras, atau bahkan dalam bentuk pensil. Pastel lunak memberikan warna yang tercerah dan mudah untuk dicampur tetapi

juga sangat mudah tercoreng. Pastel keras, sama dengan pastel pensil, memberikan warna yang kurang cerah tetapi sangat baik untuk memberikan detail.

2.1.4. Cat

Media ini menawarkan banyak opsi untuk ilustrator. Mulai dari cat air, cat akrilik, hingga cat minyak.

2.1.5. Kolase dan *Mixed Media*

Kolase mulai masuk dalam aliran kontemporer pada awal abad 20. Teknik menggunakan potongan-potongan grafik untuk menciptakan sebuah gambar baru ini semakin berkembang mengikuti cara *cut-and-paste* dari identitas grafik *punk rock*. Di era 1980, muncullah teknologi fotokopi warna. Melalui ini, hubungan antara ilustrasi dengan kolase semakin meningkat. Untuk pertama kalinya, orang dapat mereproduksi gambar dalam warna dengan mengurangi atau menambahkan komponen-komponen secara individu atau keseluruhannya, memberikan kesan yang lebih menyatu.

Terdapat dua metode dalam membuat ilustrasi:

1. Metode Analog

Sebelum era digital, gambar dan lukis adalah metode yang paling umum digunakan oleh para ilustrator untuk membuat karya mereka. Selain itu, fotografi dan kolase juga populer. Selain itu, seni cetak lain juga muncul.

2. Metode Digital

Munculnya era digital membuat gambar dan lukis dapat dikerjakan secara digital. Mulai dari kolase digital, hingga *digital painting* dan *vector art*.

Ditambah lagi dengan praktisnya pengerjaan secara digital, tidak perlu khawatir tercoreng, mudah menemukan referensi, dan mudah disimpan, membuat metode digital sekarang digemari oleh banyak pekerja desain dan ilustrasi.

Ilustrasi diperkenalkan melalui buku cerita anak. Meski orang telah membaca sebuah buku bertahun-tahun lalu, mereka tetap ingat cerita, karakter, dan adegan yang diilustrasikan dalam buku favorit mereka. Seiring dengan perkembangan zaman, pembuatan ilustrasi pun menggabungkan metode analog dan digital karena lebih praktis dan banyak yang dapat dilakukan dengan menggabungkan kedua metode ini. Oleh sebab itu ilustrasi digunakan sebagai media dasar pembuatan buku ini.

2.2. Teori Perkembangan Anak

John W. Santrock dalam buku *Perkembangan Anak* (2007) mengemukakan secara singkat mengenai lima perspektif teoretis dalam perkembangan:

2.2.1. Psikoanalisis

Teori ini menggambarkan perkembangan adalah sesuatu yang tidak disadari dan diwarnai oleh emosi. Ahli teori ini mengatakan bahwa perilaku adalah karakteristik permukaan dan pemahaman tentang perkembangan hanya didapat dengan menganalisis makna simbolis perilaku dan kerja pikiran yang dalam.

2.2.2. Kognitif

Teori psikoanalisis mengatakan bahwa perkembangan adalah sesuatu yang tidak disadari. Teori kognitif berlaku sebaliknya. Teori ini mengutamakan kesadaran anak.

1. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget mengatakan anak harus secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif.

tabel 1
Empat Tahap Perkembangan Kognitif
John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, 2007

| | |
|--|---|
| Tahap Sensori Motor (lahir - 2 tahun) | Bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasi pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleks sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap. |
| Tahap Praoperasional (2 - 7 tahun) | Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Keduanya mencerminkan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik. |
| Tahap Operasional Konkret (7 - 11 tahun) | Anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda. |

| | |
|--|---|
| <p>Tahap Operasional Formal (11 tahun - dewasa)</p> | <p>Tahap remaja dimana anak sudah mulai melakukan penalaran dengan cara yang lebih abstrak, idealis, dan logis.</p> |
|--|---|

2. Teori Kognitif Sosial-Budaya Vygotsky

Lev Vygotsky, ahli perkembangan Rusia percaya bahwa anak menciptakan pengetahuan mereka sendiri secara aktif. Menurutnya, interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan kognitif. Dalam perkembangan kognitif, penting bagi anak untuk berinteraksi secara sosial dengan orang dewasa dan/atau teman sebaya. Ketika orang tua yang terampil membaca membantu anak belajar membaca, selain meningkatkan keterampilan membacanya kegiatan itu juga mengkomunikasikan bahwa membaca adalah aktivitas penting dalam suatu budaya.

3. Teori Pemrosesan Informasi

Teori ini berpendapat bahwa seorang pribadi memanipulasi informasi, memantaunya, dan menggunakan strategi terhadap informasi tersebut. Individu mengembangkan kapasitas pemrosesan informasi yang meningkat secara bertahap, yang membuatnya mendapat pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks. Robert Siegler mengatakan bahwa mempelajari strategi dalam pemrosesan informasi secara khusus penting bagi perkembangan kognitif.

2.2.3. Perilaku dan Sosial-Kognitif

Jenis teori ini memperhitungkan perilaku, lingkungan, dan orang sebagai faktor penting dalam perkembangan. “orang” disini mengacu pada karakter pribadi (introvert atau ekstrovert). Teori ini mengatakan proses sosial-emosi dalam perkembangan, teori sosial kognitif menangani proses kognitif. Teori ini fokus pada determinan lingkungan dari perilaku.

2.2.4. Etologi

Berbanding terbalik dengan teori sebelumnya, pendekatan ini mempelajari perilaku hewan. Pandangan ini melihat bahwa perilaku sangat dipengaruhi oleh biologi dan evolusi. Teori ini meningkatkan fokus pada dasar biologis dan evolusioner dari perkembangan dengan menggunakan pengamatan yang hati-hati dalam lingkungan yang alami.

2.2.5. Ekologi

Berbeda dengan etologi, teori Ekologi menekankan konteks lingkungan. Menurut Urie Bronfenbrenner, perkembangan dipengaruhi lima sistem lingkungan.

tabel 2
Lima Sistem Lingkungan
John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, 2007

| | |
|-------------|---|
| Mikrosistem | Lingkungan dimana seorang individu tinggal, meliputi keluarga, teman, sekolah, dan tetangga. Dalam mikrosistem ini interaksi paling serung terjadi secara langsung. |
| Mesosistem | Mencakup hubungan antar mikrosistem. Contohnya, hubungan antara keluarga dengan sekolah, keluarga dengan teman, dll. |

| | |
|-------------|--|
| Ekosistem | Terjadi saat pengalaman dalam lingkungan sosial lain berpengaruh dengan apa yang dialami seseorang secara langsung. |
| Makrosistem | Budaya dimana seseorang tinggal. Budaya adalah pola perilaku, keyakinan, dan hal lain yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lain. |
| Kronosistem | Mencakup pembuatan pola kejadian lingkungan dan transisi sepanjang kehidupan. |

Teori yang serupa dijabarkan oleh Jamaris Martini dalam buku *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak (Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru)*(2006) Ada 4 kategori utama perkembangan anak, yaitu perkembangan fisiologis, kognitif, bahasa dan psikososial.

2.2.6. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif terbagi ke dalam empat fase, yaitu fase sensorimotor, fase pra-operasional, fase operasi konkret, dan fase operasi formal. Fase sensorimotor meliputi koordinasi aktivitas sensoris (melihat, meraba, merasa, mebaui, dan mendengar). Fase ini berakhir pada usia 2 tahun.

Fase pra-operasional dialami oleh anak berusia 2-7 tahun. Pada masa ini, anak sudah menguasai pola-pola sensori motor yang bersifat kompleks. Anak suda mulai menyadari bahwa benda=benda di sekitarnya tidak hanya dapat dipahami secara sensorimotor namun juga secara simbolis, yaitu kemampuan untuk memikirkan objek tanpa kehadiran objek tersebut secara empiris. Ini berarti, anak sudah dapat memahami foto dan gambar tanpa harus melihat bendanya secara langsung. Pada fase operasi konkret (7-12 tahun), kemampuan anak

berpikir logis sudah berkembang, dengan syarat objek pemikiran hadir secara konkret. Fase operasi formal berkembang sejak anak berusia 12 tahun hingga dewasa.

Pada usia 4:

1. mulai dapat memecahkan masalah dengan berpikir secara intuitif, misalnya menyusun *puzzle* berdasarkan coba-coba.
2. Mulai belajar mengembangkan keterampilan mendengar agar mempermudah interaksi dengan lingkungan sekitar
3. sudah dapat menggambar sesuai dengan apa yang ada di pikirannya
4. proses berpikir selalu dikaitkan dengan apa yang ditangkap oleh panca indera dan diikuti dengan pertanyaan ‘mengapa?’
5. semua kejadian di sekitarnya memiliki alasan tetapi berdasarkan sudut pandangnya sendiri (egosentris)
6. mulai dapat membedakan antara fantasi dan kenyataan yang sebenarnya

Pada usia 5-6

1. Sudah dapat memahami jumlah dan ukuran
2. tertarik pada huruf dan angka. ada yang sudah menulis dan menyalinnya atau menghitung
3. telah mengenal sebagian besar warna
4. mulai mengerti tentang waktu, kapan harus pergi ke sekolah dan pulang dari sekolah, mengenal nama-nama hari dalam satu minggu

5. mengenal bidang dan bergerak sesuai teritorinya

Pada usia 7-8

1. sudah mampu membaca, menulis, menggambar dan berhitung
2. mulai berpikir secara logis, mampu mengurutkan benda dan mengembangkan pemahaman akan cara pikir orang lain.

2.2.7. **Perkembangan Bahasa**

Pada usia 4:

1. dapat menggunakan kalimat dengan baik dan benar
2. menguasai 90% fonem dari sintaksis bahasa yang digunakannya
3. dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan

Pada usia 5-6:

1. sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata yang meliputi warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak, permukaan (kasar-halus).
2. sudah dapat menjadi pendengar yang baik
3. melakukan percakapan dan memberi komentar atau pendapat sendiri
4. melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, bahkan berpuisi

Pada usia 7-8:

kemampuan bahasa dan kosakata terus berkembang hingga dewasa.

2.2.8. **Perkembangan Psikososial**

Perkembangan psikososial meliputi perkembangan emosi, motivasi dan kepribadian.

Pada usia 4:

1. memahami humor
2. memiliki inisiatif
3. sudah dapat mengontrol perilakunya sendiri
4. rasa takut dan cemas mulai berkembang
5. keinginan berdusta muncul, tapi takut melakukannya

Pada usia 5-6:

1. perasaan humor berkembang lebih lanjut
2. sudah dapat mempelajari mana yang benar dan mana yang salah
3. sudah dapat menenangkan diri
4. berperilaku asertif (seperti *boss*), mendominasi tetapi mau menerima nasihat
5. sering bertengkar tetapi cepat berbaikan kembali
6. sudah dapat mengerti bila orang tua marah
7. dapat menerima peraturan dan disiplin

Pada usia 7-8:

Perlu dibimbing untuk menjalankan inisiatif seiring dengan disiplin agar anak menjadi bertanggung jawab dan tidak ragu-ragu.

Teori perkembangan ini digunakan sebagai tinjauan dalam gambar atau ilustrasi yang akan dibuat. Jika ilustrasi yang dibuat melebihi kemampuan kognitif atau bahkan kemampuan sosial seorang anak, maka ilustrasi tersebut diganti

dengan yang lain. Jika tidak demikian, buku ‘Ben & Segelas Susu’ dapat menjadi pengaruh buruk bagi anak.

2.3. Perkembangan Fisik Anak

Novita Tandry dalam bukunya *Mengenal Tahap Tumbuh Kembang Anak & Masalahnya* menjabarkan dengan poin perkembangan anak sebagai berikut:

tabel 3
Tabel Perkembangan Anak
Novita Tandry, *Mengenal Tahap Tumbuh Kembang Anak & Masalahnya*, 2011

| Usia | Perkembangan |
|-------------------|---|
| 3 tahun - 4 tahun | kaki tumbuh lebih cepat dibanding tangan sehingga anak terlihat besar |
| | berjalan naik dan turun tangga menggunakan kaki bergantian |
| | melompat-lompat dengan satu kaki |
| | menendang bola |
| | bisa menggambar lingkaran, garis horizontal dan vertikal |
| | menggenggam krayon |
| | makan sedikit berantakan |

| Usia | Perkembangan |
|-------------------|---|
| | membawa secangkir minuman tanpa ada yang tumpah |
| | mengetahui warna-warna utama dengan namanya |
| | mengetahui 300-1000 kata |
| | berbicara dengan kalimat pendek |
| | mengulang pertanyaan |
| | mengingat ritme dan lagu |
| | ingin dilibatkan dalam segala hal |
| | senang berkhayal |
| 4 tahun - 5 tahun | memanjat dan menaiki apa saja |
| | menyalin huruf-huruf |
| | menulis nama sendiri |
| | merangkai kata-kata |
| | memahami klasifikasi dan urutan-urutan |
| | menggunakan kata “ di dalam”, “di atas”, “di bawah” |

| Usia | Perkembangan |
|-------------------|--|
| | <p data-bbox="675 450 1310 555">mengerti kata “siapa”, “milik siapa”, “bagaimana”, “mengapa”</p> <p data-bbox="675 618 1142 651">memiliki <i>mood</i> yang tidak terprediksi</p> <p data-bbox="675 719 1046 752">besar mulut dan bisa bercerita</p> <p data-bbox="675 819 1214 853">berusaha melakukan sesuatu tanpa bantuan.</p> |
| 5 tahun - 6 tahun | penglihatan normal |
| | <p data-bbox="675 1016 975 1050">berdiri dengan satu kaki</p> <p data-bbox="675 1117 943 1151">memahami kuantitas</p> <p data-bbox="675 1218 1257 1323">menggunakan 4 hingga 7 kata untuk membuat kalimat</p> <p data-bbox="675 1391 1031 1424">berkomunikasi dengan jelas</p> <p data-bbox="675 1491 1091 1525">mengetahui paling tidak 4 warna</p> <p data-bbox="675 1592 1023 1626">bisa bersikap mau memberi</p> <p data-bbox="675 1693 1235 1798">lebih suka hubungan per individu dibanding kelompok</p> <p data-bbox="675 1865 1102 1899">mengenal banyak angka dan huruf</p> |

| Usia | Perkembangan |
|------|--------------------------------------|
| | mulai memahami perbedaan waktu |
| | mampu berkonsentrasi hingga 10 menit |

2.4. Susu

Stuart Patton dalam buku *Milk: Its Remarkable Contribution to Human Health and Well-Being* (2004) mengatakan bahwa susu adalah faktor penting dalam hidup setiap makhluk hidup, baik dalam bentuk ASI yang merupakan sambungan asupan gizi setelah kelahiran, ataupun susu sapi yang menjadi bagian penting dalam *diet* sepanjang hidup. Susu sapi mengandung lebih banyak vitamin dan mineral yang dibutuhkan manusia dibandingkan makanan lain.

Beberapa keuntungan dari mengonsumsi susu:

- a. Secara nutrisi, susu memang dibuat untuk bayi setiap spesies.
- b. Susu mengandung komposisi yang konsisten, tidak berubah-ubah.
- c. Susu menghantarkan kekebalan tubuh dari ibu ke anak.
- d. Anak dapat tetap mendapat susu meskipun orang tua kesulitan makan.

Kemudian teori susu juga menggunakan hasil penelitian terdahulu Dokter Fiastuti Witjaksono. Penelitian tersebut menjabarkan manfaat-manfaat susu.

Karbohidrat sebagai bahan bakar energi manusia dan cadangan makanan. Protein yang menjadi sumber energi serta memperbaiki sel-sel tubuh yang rusak. Dengan demikian seorang anak mendapat kekuatan dari protein. Vitamin E yang

dapat mengatasi stres dan memacu kemampuan otak anak. Vitamin A berperan sebagai penyokong indera penglihatan. Kalsium melenturkan otot dan menguatkan tulang, serta lemak yang menjadi cadangan energi.

Teori susu digunakan untuk mengetahui manfaat apa saja yang nantinya akan diaplikasikan dalam buku cerita 'Ben & Segelas Susu'.

2.5. Buku Anak

Buku secara umum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab.

Ciptanti Putri dalam artikel buaatannya berjudul "Memahami Genre Buku Cerita Anak" di majalah *Matabaca* (2003) menuliskan bahwa kesulitan orang dalam memilih buku bacaan anak disebabkan karena belum ada batasan yang jelas dalam pembagian buku anak. Ciptanti kemudian mendefinisikan buku bergambar secara umum, "yakni sebagai sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita". Berdasarkan definisi ini, kemudian dibuatlah pembagian atas jenis-jenis buku cerita bergambar.

2.5.1. Baby Books

Jenis ini diperuntukan bagi bayi dan batita (bawah tiga tahun). Isinya adalah pantun dan nyanyian sederhana, atau hanya ilustrasi cerita tanpa kata. Isi bukunya biasanya berupa cerita sederhana berisi kurang dari 300 kata. Isi cerita masih berhubungan dengan keseharian anak atau informasi edukatif tentang warna, angka, bentuk, nada, dll. Jumlah halaman 12 dan menggunakan kertas tebal.

Kreasi buku bisa saja dibentuk *pop-ups*, *lift the flaps*, atau jenis lain yang semakin canggih.

2.5.2. **Picture Books**

Jenis ini untuk anak usia 4 - 8 tahun dengan tebal mencapai 32 halaman dengan 1000 kata. Cerita dengan plot masih sederhana, memiliki karakter utama sebagai pusat perhatian dan menjadi alat untuk menyentuh emosi dan pola pikir. Pada jenis ini, ilustrasi memegang peran yang sama pentingnya dengan teks. Cerita non-fiksi dengan jenis ini dapat menjangkau usia 10 tahun dengan tebal 48 halaman dan berisi 2000 kata.

2.5.3. **Early Picture Books**

Sama dengan jenis sebelumnya, buku ini ceritanya sederhana dan berisi kurang dari 1000 kata. Banyak buku dengan jenis ini dicetak ulang dengan *board book* untuk melebarkan jangkauan pembacanya.

2.5.4. **Easy Readers**

Buku dengan jenis ini biasanya digunakan untuk anak yang baru mulai membaca (usia 6 - 8 tahun). Bukan berarti seluruh isi bukunya adalah tulisan. Buku ini masih diselipkan ilustrasi. Buku jenis ini dibagi dalam bab-bab pendek dengan tebal mencapai 64 halaman dan teks 2000 kata. Biasanya di setiap halaman terdiri dari 2-5 kalimat.

2.5.5. **Transitiion Books**

Buku ini diperuntukkan anak usia 6 - 9 tahun. Gaya penulisan sama dengan *easy readers* tetapi lebih panjang. Naskah biasanya memiliki 30 halaman dan dipecah

dalam bab-bab yang terdiri dari 2 - 3 halaman. Ilustrasi di dalamnya mayoritas hanya ada di beberapa halaman dan hanya hitam putih.

2.5.6. *Chapter Books*

Buku ini untuk anak usia 7-10 tahun. Naskah mencapai 60 halaman dan dibagi dalam 3 - 4 bab. Tipikal jenis ini di akhir cerita setiap bab dibuat menggantung dan membuat pembaca penasaran untuk terus membuka bab selanjutnya.

2.5.7. *Middle Grade*

Di usia 8 - 12 tahun adalah usia emas anak dalam membaca. Naskah mencapai 150 halaman dengan cerita yang mulai kompleks. Pada era ini, anak mulai mengidolakan karakter dalam cerita. Karena itu kebanyakan cerita petualangan dengan jenis buku ini memiliki seri yang bahkan mencapai 20 buku.

2.5.8. *Young Adult*

Naskah terdiri dari 130 -200 halaman dan diperuntukkan untuk anak usia 12 tahun ke atas. Plotnya rumit dengan karakter yang banyak. Tema disangkutpautkan dengan kehidupan remaja saat ini.

2.6. **Teori Warna**

Dalam bukunya yang berjudul *Theory of Colours* (2006), Johann Wolfgang von Goethe menjabarkan bermacam warna dan efek warna tersebut yang diasosiasikan dengan moral. Dikatakan bahwa impresi umum yang dihasilkan oleh sebuah warna tidak dapat berubah. Setiap warna memiliki spesifikasi tersendiri dan memproduksi pernyataan yang spesifik pula terhadap manusia. Dalam buku ini juga Johann Wolfgang mendeskripsikan setiap warna dan efeknya pada psikologi

kita. Tidak hanya itu saja, kombinasi warna atau keharmonisan warna juga dijelaskan dengan mendetil.

Dalam pembagian warna digunakan sebuah lingkaran warna (*color wheel*) yang kemudian dibagi dalam 3 bagian: primer, sekunder, dan tersier.

2.6.1. **Warna Primer**

Merupakan warna dasar yang ada dalam lingkaran warna. Warna ini adalah warna dasar yang tidak didapat dari pigmen warna lain. Yang termasuk dalam warna primer adalah merah, kuning, dan biru.

2.6.2. **Warna Sekunder**

Warna sekunder merupakan warna yang terbuat dari campuran dua warna primer. Warna yang termasuk dalam warna sekunder adalah jingga (merah-kuning), hijau (kuning-biru), dan ungu (biru-merah).

2.6.3. **Warna Tersier**

Warna ini warna yang didapat dari campuran warna primer dengan warna sekunder dengan perbandingan yang sama. Pada *color wheel* warna-warna yang termasuk dalam Warna Tersier berada di antara warna primer dan sekunder.



gambar 2.1 Color Wheel
 (<http://www.uwgb.edu/heuerc/2D/ColorTerms.html>)



gambar 2.2 Warna Primer-Sekunder-Tersier
 (<http://somethingelsejtp.blogspot.com/2009/01/color-wheel.html>)

Teori warna pada buku lain buatan Richard Poulin yang berjudul *The Language of Graphic Design* (2011) memiliki sudut pandang yang tidak jauh berbeda dengan teori Johann Wolfgang von Goethe. Pada buku ini dikatakan bahwa warna itu sendiri adalah elemen yang paling kuat dan komunikatif dalam dunia desain grafis. Warna memengaruhi kita dengan menyediakan kekuatan

visual dan variasi yang mana kita lihat dan rasakan dalam kehidupan sehari-hari. Definisi warna itu sendiri adalah fenomena cahaya atau persepsi visual yang memberikan kesempatan untuk seseorang membedakan identitas objek.

2.7. Psikologi Warna dan Arti Warna

Carl Jung (1875-1961), seorang psikoanalisis mengatakan bahwa warna secara tak langsung memiliki arti. Berikut adalah arti beberapa warna.

2.7.1. Merah

Warna merah identik dengan kemarahan, panas, bahaya, dan darah. Hal ini didasarkan melalui penelitian yang menyatakan bahwa warna merah melepas *epinephrine* dalam tubuh sehingga seseorang bernafas lebih cepat serta detak jantung, denyut nadi, dan tekanan darah meningkat. Merah dapat berarti antusiasme, dinamis dan warna yang bersemangat.

2.7.2. Oranye

Oranye termasuk dalam warna panas (seperti merah dan kuning). Sifat warna ini adalah ekstrovert, *playful*, menarik perhatian, dan muda. Sifat ini berasal dari unsur warna merah dan kuning. Kesan hangat dari warna ini membawa kesan perubahan cuaca - seakan musim panas akan datang.

2.7.3. Kuning

Kuning merupakan warna yang cerah, bahagia dan optimis. Mengingat kita akan cuaca yang hangat seperti sinar matahari. Selain itu warna ini juga merepresentasikan kepercayaan diri, harga diri, ramah, dan kreativitas.

2.7.4. **Biru**

Biru dianggap mengandung misteri dan kekuatan alam, seperti warna laut dan langit. Biru berarti konsisten secara terus menerus dan penting. Secara universal, biru dianggap segar, dingin dan bersih.

2.7.5. **Hijau**

Hijau adalah perwujudan dari kesejahteraan, diambil dari warna hutan. Merupakan warna mesim semi dan diasosiasikan dengan kedamaian, keteduhan, harmonisasi, penyegaran, hiburan.

2.7.6. **Ungu**

Ungu merupakan campuran warna merah yang panas dan biru yang dingin. Warna ini diasosiasikan dengan kebijaksanaan, pencerahan, kebangsawanan, arogan, dan inferior.

2.7.7. **Putih**

Putih adalah warna yang netral, memberikan kontras yang baik untuk warna-warna yang kuat seperti hitam dan biru. Orang barat sering mengasosiasikan warna putih dengan kebaikan, suci, dan bersih. Karena itu diaplikasikan ke bidang medis.

2.7.8. **Hitam**

Hitam memberikan kesan yang berat dan padat. Warna ini bisa berarti konservatif dan serius sekaligus berkesan mewah dan elegan. Warna ini memiliki kontras yang paling kuat dan efektif jika digabungkan dengan warna yang cerah.

Teori warna digunakan sebagai tinjauan dalam pemberian warna pada ilustrasi. Keharmonisan setiap warna diperhatikan dengan penggunaan warna harmonis kontras. Teori psikologi digunakan pada warna-warna yang telah dijabarkan di atas.

2.8. Teori Elemen Desain

2.8.1. *Point*

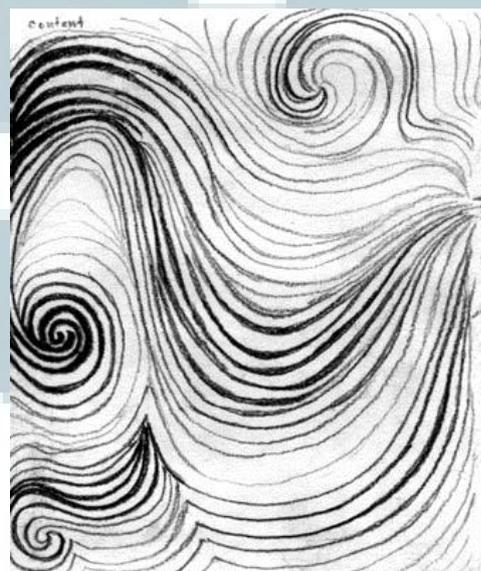
Richard Poulin juga menuliskan tentang prinsip desain yang fundamental. *Point*. Dalam bukunya ia mengatakan bahwa *point* atau titik adalah dasar untuk semua prinsip dan elemen desain. Titik juga merupakan elemen geometris yang paling sederhana dan juga digunakan sebagai elemen yang esensial dalam geometri, fisika, grafik vektor, dan bidang-bidang lain.



gambar 2.3 *Point*
(<http://www.afdindia.com/blog/?p=224>)

2.8.2. *Line* (garis)

Elemen desain yang lain yang juga merupakan elemen dasar adalah garis. Fungsi sebuah garis dikatakan dalam buku ini tidak memiliki batas. Garis dapat berhubungan, mengorganisir, memisahkan, mengarahkan, mengonstruksikan, dan menggerakkan objek grafis lainnya. Selain itu, garis bisa dilihat sebagai tanda, atau ruang kosong. Ia dapat tampak nyata atau hanya diimplikasikan. Garis dapat membawa aliran gerakan mata pembaca ke dalam segala bentuk komposisi.



gambar 2.4 *Line*

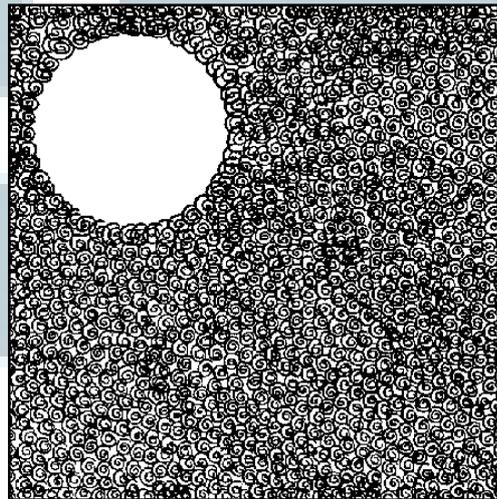
(http://www.peonqueen.com/ArtSpace/temp_exhib/art1/line.html)

2.8.3. *Shape* (bentuk)

Sejak zaman kuno, bentuk didefinisikan sebagai batasan dan isi. Bentuk mengacu pada kontur atau sebuah garis tepi sebuah benda. Bentuk adalah sebuah titik yang terlalu besar sehingga titik tadi kehilangan identitasnya karena berat atau isinya,

bahkan jika titik tersebut masih tampak rata. Saat perubahan bentuk ini terjadi, sebuah titik berubah menjadi sebuah bentuk.

Bentuk merupakan garis tepi sebuah benda yang mulai pada satu titik dan bergerak hingga mencapai titik awal, membentuk sebuah ruang tertutup. Hal ini dibentuk dari tebal dan tinggi, bukan kedalaman. Bentuk digunakan untuk memperjelas tata letak, membuat pola, dan menyusun elemen-elemen yang tak terhingga dalam satu komposisi.



gambar 2.5 Shape

(<http://www.akanksharedhu.com/2009/06/01/elements-of-design-nift/>)

2.8.4. **Form (wujud)**

Elemen desain yang satu ini sering kali dianggap sama dengan elemen desain *shape* atau bentuk. Dalam poin sebelumnya, bentuk berangkat dari tebal dan tinggi. Ketika sebuah bentuk memiliki kedalaman atau volume, barulah bentuk

tersebut dikatakan *form*. *Form* selalu terbentuk dari beberapa sudut dan permukaan. Ia merupakan volume atau ruang kosong yang terbentuk dari elemen dasar desain lainnya yang telah dijabarkan sebelumnya.

2.10. Teori Prinsip Desain

Connie Malamed dalam bukunya berjudul *Visual Language for Designers* (2009) mengungkapkan beberapa hal mengenai prinsip desain.

Dalam melihat sebuah desain, seringkali mata menerima sejumlah masukan melalui optik yang sebenarnya melebihi kemampuan otak. Karena itu kita mengubah perhatian dari satu objek ke objek yang lain untuk menerima informasi dari desain tersebut. Saat kita melihat sebuah grafik, kita cenderung mencari mana yang paling menonjol. Semua jenis grafis berlomba-lomba untuk mendapat perhatian pembaca, jadi jika pembaca tidak diberikan arahan secara visual, pembaca bisa saja mendapatkan informasi yang salah atau justru mendapatkan informasi yang terlalu banyak.

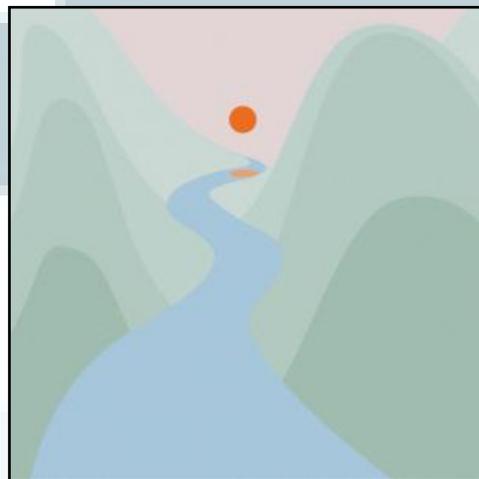
Seorang desainer atau ilustrator dapat membantu proses ini dengan membimbing mata pembaca melalui sebuah struktur grafik. Ini adalah salah satu dari teknik dasar komunikasi visual yang dilakukan oleh desainer untuk memastikan pembaca memahami pesan yang disampaikan.

2.9.1. *Emphasis*

Sebuah desain memerlukan beberapa tingkat penekanan untuk menangkap dan membimbing perhatian pembaca. Tanpa hal ini, desain tadi akan terlihat monoton dan mati karena tidak adanya pergerakan perhatian pembaca. Dengan adanya

penekanan, desain dapat terlihat berenergi, menarik mata dengan area fokus yang jelas, membuat hirarki dominan-subordinat dengan menonjolkan elemen penting.

Emphasis dapat dihasilkan dengan menciptakan kontras yang dikarakterisasikan dengan perubahan informasi visual yang dramatis. Kontras disini bisa terjadi dari perbedaan ukuran, warna, posisi, dan lain-lain. Saat kita melihat sebuah gambar secara sekilas, keberadaan kontras menarik perhatian kita. Secara tidak langsung kita merasakan bahwa bagian yang sama tidak seinformatif bagian yang memiliki perbedaan. Melalui kontras manusia membedakan *foreground* dengan *background* dan membedakan bentuk, tekstur, dan pola.



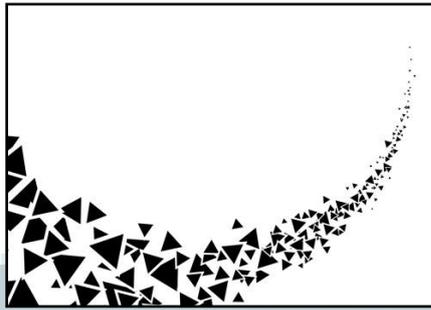
gambar 2.6 *Emphasis*

(<http://www.songinwind.com/blog/random-thoughts/how-can-you-use-emphasis-to-improve-a-design>)

2.9.2. *Movement*

Saat sebuah grafik memiliki sensasi pergerakan yang dinamis, perhatian dan mata kita meluncur melewati permukaan grafik itu. Pergerakan (*movement*) dapat terbentuk di antara garis, tekstur, bentuk, dan wujud sebuah desain. Berbeda dengan pengulangan pola, pergerakan menyapu perhatian orang melalui sebuah gambar.

Pergerakan yang diciptakan bisa bervariasi; bergerak dari kiri ke kanan, memutar, atau bahkan membawa kita keluar dari halaman. Kemampuan manusia melihat arah dan pergerakan dalam bidang statis dua dimensi berasal dari kemampuan mata dan otak yang luar biasa. Kemampuan tersebut didapat dari pengalaman pergerakan fisik kita sendiri dan pengertian manusia atas pergerakan benda. Dalam sebuah studi di bidang fotografi, sebuah foto yang memiliki pergerakan mengaktifkan bagian pada otak manusia yang sensitif terhadap gerakan sesungguhnya, sedangkan pada foto yang statis bagian otak tersebut tidak dapat dijangkau (Jeannette A.M. Lortejje et al., “Delayed Response to Animate Implied Motion in Human Motion Processing Areas,” *Journal of Cognitive Neuroscience* 18 (2006): 158-168).



gambar 2.7 *Movement*

(<http://susiekimsblog.blogspot.com/2010/04/principles-of-design.html>)

Elemen desain yang lain juga dijabarkan oleh Rakhmat Supriyono dalam buku *Desain Komunikasi Visual Teori dan Aplikasi*(2010).

2.9.3. **Balance (keseimbangan)**

Dalam sebuah desain, pembagian berat yang terjadi dinamakan elemen keseimbangan. Hal ini dilihat dari pembagian ruang di kiri-kanan dan/atau atas-bawah. Meski demikian, penyusunan desain yang asimetris juga merupakan bagian dari elemen ini yang dikembangkan dengan pendekatan yang berbeda. keseimbangan asimetris memiliki berat yang berbeda pada sisinya tetapi tetap terlihat seimbang. Tidak hanya melalui ukuran. Pendekatan ini juga dapat dicapai dengan perbedaan warna, *value*, bidang, atau tekstur.

U
M
M
N



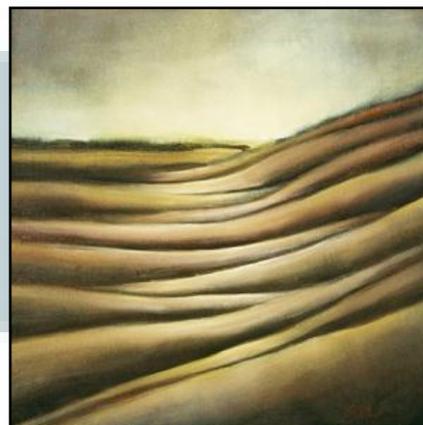
gambar 2.8 *Balance*

(<http://ilikepokeypolkadots.blogspot.com/2010/11/elements-and-principles-of-design.html>)

2.9.4. *Rhythm (irama)*

Dalam studinya Rakhmat Supriyano (2010) mengatakan:

Irama adalah pola *layout* yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Sementara itu variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. (p. 94)



gambar 2.9 *Rhythm*

(<http://annaereed.wordpress.com/2011/06/15/principles-of-design/>)

2.9.5. *Unity* (kesatuan)

Dalam sebuah halaman desain tentu terdiri dari elemen desain. Harmonisasi yang terjadi dari banyaknya elemen yang ada merupakan prinsip *unity*. Contoh sederhananya adalah bagaimana sebuah lembar halaman yang memiliki elemen gambar dan teks terlihat menyatu, meskipun sebenarnya keduanya adalah elemen yang berbeda.



gambar 2.10 *Unity*

(<http://annaareed.wordpress.com/2011/06/15/principles-of-design/>)

2.10. Teori Gestalt

Teori Gestalt dibuat oleh 3 ilmuwan asal Jerman; Kurt Koffka, Max Wertheimer, and Wolfgang Köhler ini mengatakan bahwa seseorang memiliki kecenderungan untuk mengelompokkan apa yang dilihat sebagai satu kesatuan yang utuh. Hal ini berdasarkan pola, hubungan, dan kemiripan. *Gestalt* berasal dari bahasa Jerman yang berarti keseluruhan.

Prinsip dalam teori ini:



gambar 2.12 *Similarity*

(http://www.123rf.com/photo_10912876_set-of-numbers-from-0-to-9-illustrated-in-a-way-resembling-some0image-fantasy-similarity.html)

2.10.3. *Closure* (penutupan bentuk)

Suatu objek yang sebenarnya tidak tertutup tetap dianggap utuh.



gambar 2.13 *Closure*

(<http://jour273.wordpress.com/category/section-2/page/5/>)

2.10.4. *Continuity* (kesinambungan pola)

Bila beberapa objek memiliki kesinambungan, objek tersebut akan dianggap satu.



gambar 2.14 *Continuity*
(<http://ronaldslabbers.com/>)

2.10.5. *Figure Ground*

Objek dapat dilihat sebagai dua objek dengan memainkan *foreground* dan *background*.

Seorang pelukis Belgia, Rene Magritte mengatakan bahwa segala yang kita lihat menyembunyikan sesuatu; kita selalu ingin mengetahui apa yang tersembunyi dari apa yang kita lihat. Dalam buku yang sama buatan Richard Poulin menjabarkan bahwa *figure-ground* adalah dasar dari hubungan antara latar belakang dengan apa yang ada di depannya. Prinsip ini mengacu kepada kemampuan seseorang untuk secara visual memisahkan berbagai macam elemen dengan menggunakan kontras - gelap terang, hitam putih. Secara singkat, *figure* adalah apa yang kita perhatikan, sedangkan *ground* merupakan segala sesuatu yang seringkali kurang kita perhatikan.



gambar 2.15 *Figure Ground*
(<http://weheartit.com/tag/figure%20ground>)

2.11. Set *Background* dan *Layout*

Walt Disney Animation Studios memiliki teori yang menarik mengenai sebuah set latar belakang dan layout dalam buku *Layout and Background* (2011) susunan mereka. Layout adalah rencana gambar yang berfungsi sebagai detail presisi bagaimana nantinya suasana akan terlihat seiring dengan penampilan karakter. Sedangkan background adalah suasana yang muncul di dalam gambar itu sendiri. Dalam dunia animasi, background adalah segala sesuatu yang ingin diperlihatkan dalam sebuah set, kecuali karakter itu sendiri.

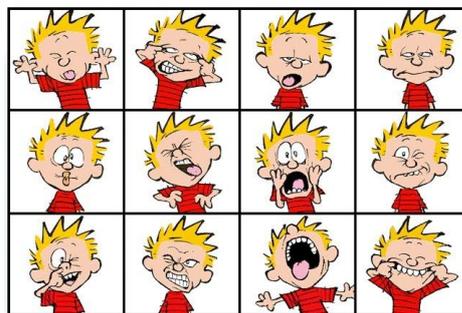
Background dapat memberikan informasi yang lebih dari sekedar informasi tempat. Informasi yang tersirat dalam sebuah background bahkan dapat lebih meyakinkan pembaca dibanding informasi verbal atau dialog dalam sebuah animasi atau film. Sebuah latar belakang yang baik adalah latar belakang yang dibuat sebagus mungkin tetapi tetap tidak mengalihkan perhatian pembaca atau penonton dari alur cerita utama atau bahkan karakternya sendiri.

Teori ini digunakan agar latar belakang tidak mengalahkan objek utama. Meski demikian, bukan berarti latar belakang dibuat seminim mungkin. Latar belakang tetap berguna sebagai penjelas keadaan, karena itu diperlukan keseimbangan dan keharmonisan antara latar dan karakter agar keduanya dapat tetap memainkan perannya semaksimal mungkin.

2.12. Prinsip *Expression*

Ekspresi adalah prinsip desain yang bergantung penuh dengan ide subjektif sang desainer. Hal ini didapat secara visual dan psikologikal. Seorang kritikus seni, John Ruskin mengatakan segala sesuatu yang baik dalam sebuah seni adalah ekspresi jiwa seseorang ke orang lain.

Hal ini subjektif dan mencerminkan secara langsung ke penulis. Ekspresi ditunjukkan lewat elemen visual lain dalam sebuah komposisi yang harmonis. Komunikasi visual membiarkan seorang desainer mengomunikasikan ekspresi imajinasi yang ingin disampaikan kepada orang lain tanpa bantuan bahasa.



gambar 2.16 Teori Ekspresi

(<http://magnumarts.blogspot.com/2010/10/facial-expressions.html>)

2.13. Teori *Layout*/Tata Letak

Dalam buku *Basic Design 02: Layout* (2005), Gavin Ambrose dan Paul Harris mengutarakan bahwa pada dasarnya, tata letak adalah sebuah pengaturan dari elemen-elemen desain dengan ruang yang ditempatinya membentuk sebuah skema estetika. Tata letak bisa juga disebut dengan pengaturan/menejemen bentuk dan ruang. Tujuannya untuk menampilkan elemen visual dan teks yang kemudian dikomunikasikan kepada pembaca tanpa harus menguras pikiran mereka. Dengan pengaturan yang baik, pembaca dapat diarahkan untuk menerima suatu informasi yang kompleks. Teori ini kemudian dipadukan dengan prinsip-prinsip desain yang telah dijabarkan sebelumnya.

2.14. Tipografi

Surianto Rustan dalam buku tulisannya berjudul *Hurufontipografi* (2010) menulis:

“Secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan setting huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi *digital* yang sangat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini Tipografi dimaknai sebagai: segala disiplin yang berkenaan dengan huruf.” (p. 16)

Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali *typeface* yang dibuat. Penggunaan *typeface* pun tidak bisa sembarangan karena setiap jenisnya memiliki kemampuan yang berbeda mengikuti aspek fisik dan non-fisik. Klasifikasi atas *typeface* memudahkan orang memilih dan mengidentifikasinya. Berikut adalah klasifikasi atas *typeface*:

2.14.1. *Black Letter*

Jenis ini disesuaikan dengan bentuk tulisan tangan yang populer di masa abad pertengahan saat gaya *gothic* dan *celtic* muncul di Jerman dan Irlandia. Zaman itu, alat tulisnya adalah pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal-tipis yang kuat. Contoh *typeface* adalah Old English, Goudy Text, Lino Text.

2.14.2. *Humanist*

Berbeda dengan Jerman dan Irlandia, orang Italia tidak menggunakan *typeface* bergaya *Black Letter* melainkan romawi kuno yang memiliki *negative space* cukup banyak sehingga tampak lebih ringan dan terang. Istilah lain jenis ini adalah *White Letter*. Contohnya adalah Centaur, Jenson, ITC Berkeley, Forum.

2.14.3. *Old Style*

Karakter jenis ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras, dan berkesan lebih ringan. Gaya ini mendominasi industri pencetakan selama kurang lebih 200 tahun. Contohnya adalah Caslon, Garamond, Sabon, Palatino.

2.14.4. *Transitional*

Jenis ini dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dari prinsip matematika, karena itu jenis ini semakin jauh dari sifat kaligrafis. Contohnya antara lain Times New Roman, Baskerville, Bell, Century.

2.14.5. *Modern*

Jenis ini muncul pada era *Modern Age* di abad 17 dan ia hampir lepas dari sifat kaligrafis *typeface* sebelumnya. Contohnya adalah Bodoni, Didot, Kepler, Else.

2.14.6. *Slab Serif*

Muncul di abad 19, jenis ini berguna untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan flier. Contohnya adalah Candida, Memphis, Serifa.

2.14.7. *Sans Serif*

Jenis ini populer di abad 20, menjadi bentuk ekspresi sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama - pengotakan masyarakat kelas tertentu. Jenis ini dinamakan *sans serif* karena tidak memiliki *serif*. Contohnya adalah Helvetica, Futura, Optima, Gill Sans.

2.14.8. *Script dan Cursive*

Jenis ini didesain menyerupai tulisan tangan seperti goresan kuas. *Script* memiliki garis yang tidak terputus antar huruf, *cursive* terputus. Contohnya adalah Brush Script, Ex Ponto, Linoscript, Pelican.

2.14.9. *Display/Dekoratif*

Muncul di abad 19 karena murah, jenis ini dibutuhkan di dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. Dibuat dari tulisan ukuran besar dan diberikan ornamen-ornamen penghias. Yang diprioritaskan bukan *readability* melainkan keindahannya. Contohnya Rosewood, Bermuda, Umbra, Doodle.

Jenis *typeface* yang dekoratif seperti Curlz MT memiliki *stroke* yang melengkung dan organik. Dengan demikian kesan yang ditimbulkan adalah feminin, cantik, kekanak-kanakan, periang, menyenangkan, tidak kaku, dan bersahabat. Berbeda dengan Rockwell Bold yang memiliki *stroke* geometris dan tebal. Tentu dengan tampilan yang begitu, kesan yang ditimbulkan adalah

maskulin, berwibawa, tegas, kuat, dan kokoh. Contoh lain adalah *typeface* Pushkin yang termasuk pada jenis *script*. Jenis ini menyerupai tulisan tangan menggunakan pena. Kesan yang ditimbulkan adalah bijaksana, tua, tenang, ringan, dan teratur.

Teori tipografi digunakan untuk mengetahui jenis *typeface* apa yang akan digunakan yang cocok dan menarik untuk anak-anak.

