



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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. Desain Grafis

Landa (2013) menyatakan desain grafis merupakan bentuk komunikasi dengan menyampaikan visual. Desain grafis dapat memberikan dampak yang besar hingga mempengaruhi perilaku (hlm. 1).

2.1.1. Elemen Desain

Landa berpendapat, elemen formal penting untuk diketahui agar mengenakan kosa kata yang sering digunakan saat mendesain (hlm. 19). Elemen desain terdiri atas:

A. Garis

Dalam *platform digital*, gambar atau elemen terbuat dari piksel yang merupakan titik, titik merupakan bagian terkecil dari sebuah elemen sedangkan titik yang dihubungkan akan membentuk garis. Sebuah garis dikenali dengan ukuran panjang garis tersebut, apakah lebih panjang atau lebih pendek, garis terbagi atas beberapa kategori yaitu *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. (hlm. 19-20).

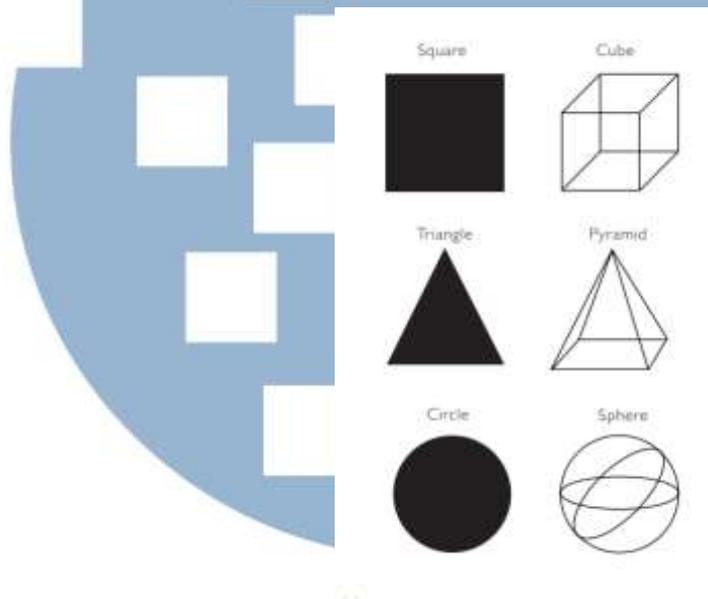


Gambar 2.1 Garis

(Landa, 2013, hlm 20)

B. Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis yang tertutup, bentuk berwujud dua dimensi sehingga bentuk diukur melalui tinggi dan lebar. Semua bentuk pada dasarnya merupakan bentuk turunan dari bentuk dasar yakni persegi, segitiga dan lingkaran.



Gambar 2.2 Bentuk

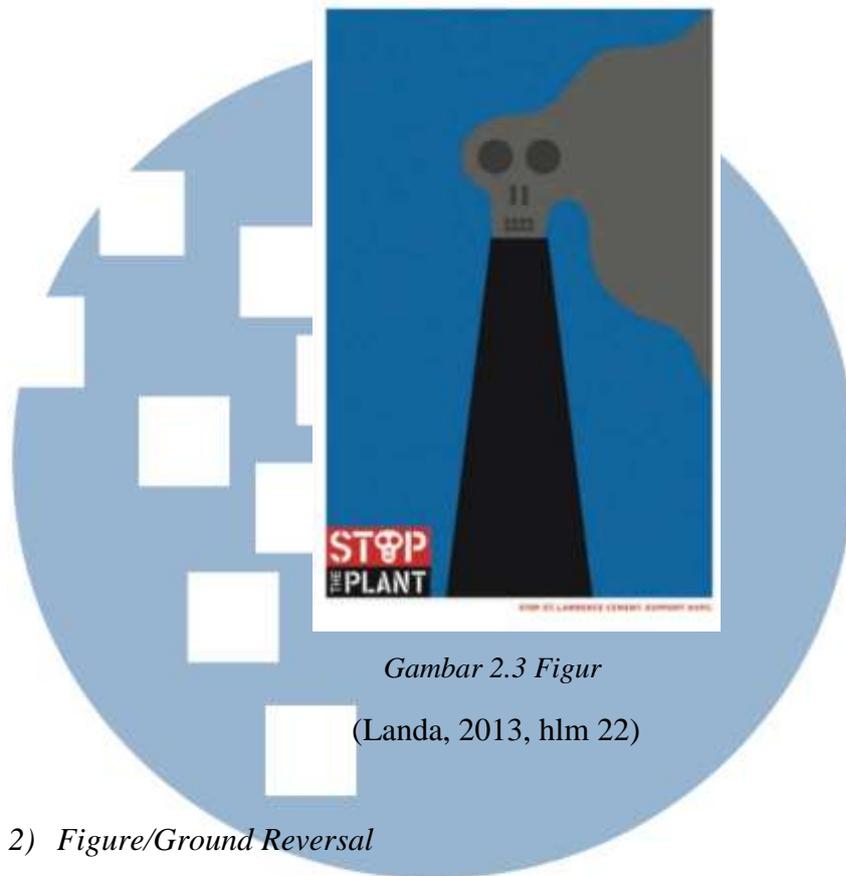
(Landa, 2013, hlm 21)

1) *Figure/Ground*

Merupakan prinsip dasar bentuk yang memberikan persepsi visual yang membedakan *figure* dengan latar belakang atau *background* sehingga dapat membentuk kesan antara bentuk manakah yang membentuk sebuah figur dan bentuk manakah yang membentuk latar belakang.

Figur disebut dengan istilah *positive space* sedangkan latar belakang mengelilingi figur dan dinamakan *negative space*.

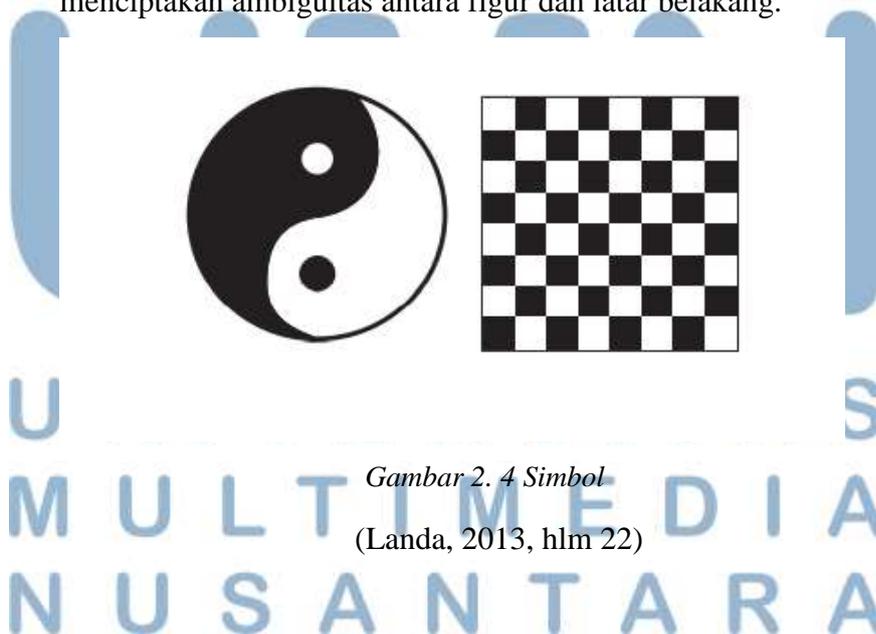
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3 Figur
(Landa, 2013, hlm 22)

2) *Figure/Ground Reversal*

Berbeda dengan prinsip sebelumnya, prinsip kali ini menyamakan kedudukan *positive space* dan *negative space* yang dengan begitu menciptakan ambiguitas antara figur dan latar belakang.



Gambar 2. 4 Simbol
(Landa, 2013, hlm 22)

3) *Typographic Shapes*

Bentuk juga mencakup huruf, angka dan simbol dan sama seperti bentuk, tipografi dapat berbentuk *organic*, *geometric*, melengkung dan masih banyak bentuk lainnya.



Gambar 2.5 Tipografi

(Landa, 2013, hlm 22)

C. Warna

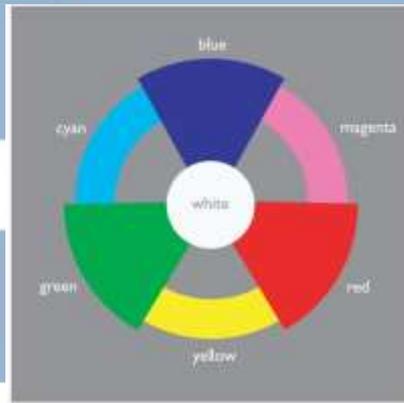
Warna merupakan elemen desain yang dapat memprovokasi *audience*. Pada dasarnya, warna merupakan pantulan cahaya yang diserap oleh objek sehingga warna hanya dapat terlihat ketika ditempat tersebut terdapat cahaya. Pigmen menentukan warna suatu objek dapat terbentuk secara alami maupun buatan oleh manusia, namun berbeda halnya dengan warna yang terlihat pada layar, warna tercipta melalui gelombang yang disebut dengan *digital color* (hlm. 23).

1) *Warna Nomenclature*

Warna dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yakni *hue*, yang merupakan nama dari warna tersebut, *value* membedakan warna berdasarkan tingkat keterangan warna yakni gelap terang warna, *saturation* merupakan tingkat kecerahan warna *saturation* diukur berdasarkan kecerahan hingga kekusaman warna dan temperature, merupakan warna berdasarkan temperature yakni dingin atau panas.

2) *Warna Primer*

Warna primer atau warna dasar merupakan warna yang tidak dapat didapatkan dengan mencampurkan warna lain yang justru warna lain seperti merah muda, jingga didapatkan melalui warna primer, dalam layar terdapat istilah RGB (red, green, blue). Warna primer disebut juga dengan istilah *additive primaries* karena ketika dicampurkan dengan jumlah yang sama warna primer menciptakan warna putih.



Gambar 2.6 Warna

(Landa, 2013, hlm 24)

3) *Technical Considerations*

Bagi seorang desainer, memiliki pengetahuan tentang teknik percetakan sangatlah penting, seperti mengetahui bagaimanakah warna yang aman dalam hal ini setiap desainer memiliki patokan agar warna yang hendak di cetak tidak berbeda jauh dengan yang ada pada layar untuk itu digunakanlah CMYK dan Pantone.

D. **Tekstur**

Landa berpendapat, tekstur merupakan representasi dari permukaan yang dapat disentuh kulit, kasar, lembut, berbulu, dan lain lain. Tekstur memiliki 2 kategori yakni *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* merupakan tekstur yang nyata dan dapat disentuh dan dirasakan oleh kulit, sedangkan *visual texture* merupakan tekstur yang terbuat dengan ilusi tidak dapat disentuh dan dibuat mengikuti tekstur yang asli (hlm. 28).



Gambar 2.7 Tekstur

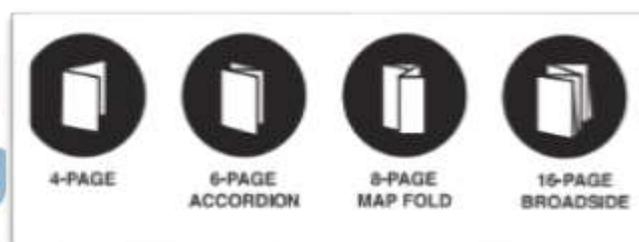
(Landa, 2013, hlm 28)

2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa, sebelum mendesain perlu mengetahui prinsip desain meskipun dengan berlatih prinsip desain akan menjadi *natural* dengan sendirinya. Prinsip desain yang dikemukakan Landa terdiri atas:

A. Format

Format merupakan pengukur batasan dan bidang yang menutup bidang guna menentukan batasan mendesain (Landa, 2013). Desainer grafis menggunakan kata format untuk menyebut tipe dari suatu proyek, format yang dikenal oleh desainer grafis sangatlah beragam, misalnya brosur yang dapat dilipat menjadi persegi panjang berbentuk *landscape*, kemudian ragam tampilan untuk layar komputer dan gawai namun untuk beberapa kasus, format memiliki standar ukuran misalnya *cover CD* yang berukuran seragam. Dalam bidang percetakan, format kertas berguna untuk membantu menentukan kebutuhan dan biaya agar sesuai.

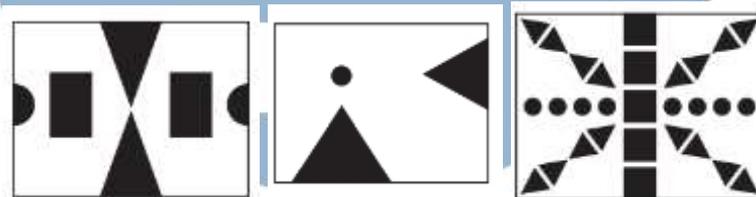


Gambar 2.8 Format

(Landa, 2013, hlm 30)

B. Keseimbangan

Landa (2013) berpendapat keseimbangan adalah setiap elemen yang dibuat sama dan merata di setiap sisi desain, keseimbangan yang dimaksud bukanlah dalam bentuknya namun secara pengaturan visual keseimbangan suatu karya visual dapat dilihat dari bentuk, warna, tekstur dan ukuran. Simetris dan Asimetris adalah istilah yang digunakan dalam keseimbangan, simetris berarti elemen yang setara dalam segala aspek dan menggunakan garis tengah sebagai pengukurnya, sedangkan asimetris merupakan kebalikan dari simetri yang dapat membuat desain lebih terkesan dinamis. (hlm 27) Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang harus diterapkan bersama dengan prinsip prinsip yang lainnya.



Gambar 2.9 Keseimbangan

(Landa, 2013, hlm 33)

C. Hirarki Visual

Menurut Landa (2013) hirarki visual adalah penentuan posisi, ukuran, bentuk, arah dan saturasi agar para *audience* mengetahui manakah yang harus dilihat terlebih dahulu, menentukan manakah yang perlu dilihat pertama, kedua, ketiga dan seterusnya dengan menata elemen desain berdasarkan *emphasis* yakni menempatkan berdasarkan kepentingan, menekankan satu elemen melebihi elemen lainnya, membuat elemen menjadi dominan, cara pertama untuk menentukan hirarki visual adalah dengan menentukan titik fokus. Hirarki visual penting untuk

diterapkan karena tanpa hirarki visual maka akan terjadi *visual chaos*, Karya yang memiliki gaya seni yang ekspresif pun tak terlepas dari hirarki visual.

Menurut Landa (2013) perlu adanya elemen visual yang lebih penting dibandingkan yang lainnya sehingga diperlukan adanya penekanan, berikut ini beberapa cara untuk memunculkan penekanan:

1. Penekanan Dengan Isolasi

Cara pertama yaitu dengan menentukan apa yang menjadi pusat perhatian kemudian dipisahkan dari yang lainnya. Biasanya visual memiliki objek yang penting sehingga perlu disesuaikan dengan yang lainnya (hlm 29).

2. Penekanan Melalui Penempatan

Dengan penempatan yang benar, penekanan akan lebih dapat terlihat dengan jelas karena posisi penempatan elemen grafis dalam posisi tertentu akan mengubah komposisi karya (hlm 29).

3. Penekanan Melalui Skala

Skala dari besar ke kecil mempunyai daya tariknya masing masing, elemen grafis dengan skala yang sangat besar dapat langsung menarik perhatian, begitu pula dengan elemen grafis dengan skala yang amat kecil (hlm 29).

4. Penekanan Melalui Kontras

Penekanan elemen grafis dapat melalui Gelap terang, halus kasar, terang dan gelap dengan perbedaan yang mencolok tersebut (hlm 29).

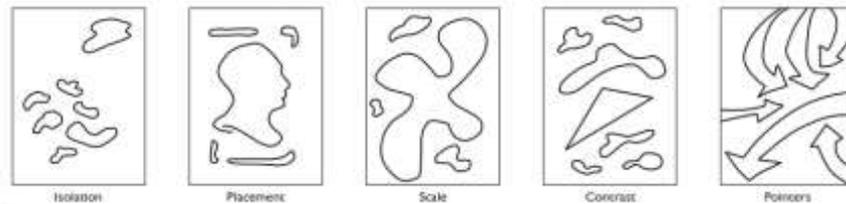
5. Penekanan Melalui Pengarah dan Tanda Pengarah

Penekanan melalui pengarah dan tanda berfungsi untuk mengarahkan mata pembaca pada apa yang ingin dituju (hlm 29).

6. Penekanan Melalui Struktur Diagram

Struktur diagram terbagi atas struktur pohon, sarang dan tangga. Struktur pohon menggunakan prinsip seperti cabang pohon, sarang menggunakan layering dan tangga menggunakan prinsip seperti tangga

yang elemen utama ke elemen pendukung terletak semakin naik ke atas (hlm 30).



Gambar 2.10 Empasis

(Landa, 2013, hlm 34)

D. Irama

Menurut Landa (2013) Irama terbentuk atas bermacam macam elemen visual yang dapat terdiri atas pengulangan yang konsisten dan tidak terlalu banyak variasi sehingga menciptakan konsistensi. Elemen visual yang disusun dengan urutan berdasarkan unsur garisnya masing masing akan membangun sebuah pola yang menjadi aliran visual (hlm 35).

E. Kesatuan

Landa (2013) berpendapat menata desain dengan komposisi yang baik agar pembaca dapat dengan sepenuhnya memahami dan mengingat isi, inilah fungsi dari kesatuan, kesatuan terbentuk dari seluruh elemen grafis yang memiliki keterkaitan satu sama lain sehingga dapat menjadi satu bagian (hlm 31).

F. Law of Perceptual Organization

Landa menyatakan *Law of Perceptual Organization* terdiri atas *Similarity, proximity, Continuity, Closure, Common Fate* dan *Continuing Line* (hlm. 36).

1) *Similarity*

Menyatukan elemen yang memiliki kesamaan karakteristik dan memisahkan elemen yang berbeda karakteristik.

2) *Proximity*

Elemen yang berdekatan satu sama lain akan dianggap sama.

3) *Continuity*

Menghubungkan elemen satu dengan elemen yang sebelumnya guna menciptakan kelanjutan.

4) *Closure*

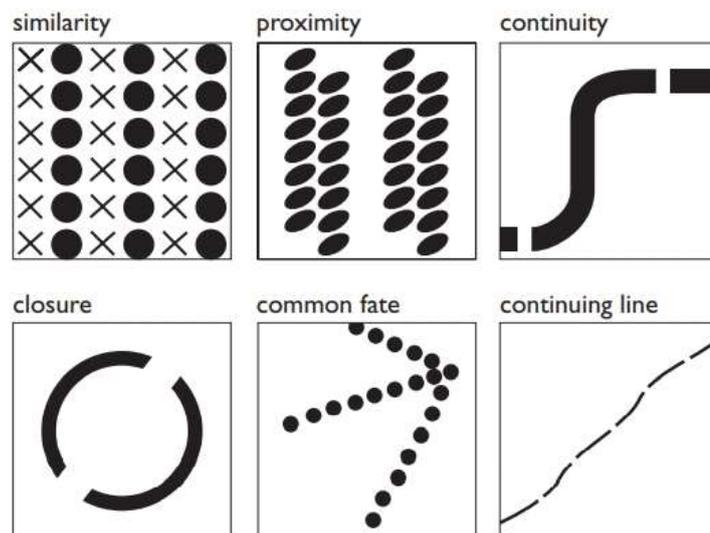
Menghubungkan elemen satu dengan elemen lainnya untuk membentuk satu kesatuan kelompok.

5) *Common Fate*

Kumpulan elemen yang menghadap satu arah tertentu dianggap satu kesatuan.

6) *Continuing Line*

Ketika garis dipisahkan menjadi 2 bagian, maka yang terlihat dimata *audience* adalah pergerakan bukan patahan.



Gambar 2.11 Law of Similarity Organization

(Landa, 2013, hlm 37)

G. Skala

Skala merupakan ukuran suatu elemen desain yang memiliki hubungan dengan elemen lainnya dalam suatu komposisi. Skala membantu mengukur perbandingan ukuran objek sesungguhnya dengan apa yang akan dibuat dalam desain, ketika mengubah ukuran yang sebenarnya yang ada di alam maka akan tercipta aliran *surreal fantasy*.

2.1.3. Tipografi

Typeface merupakan set karakter yang didesain dan dengan visual yang konsisten serta memiliki karakteristik yang dapat dikenali, sebuah *typeface* berisikan huruf, angka, simbol, tanda baca, aksen dan dialiktik (Landa, 2013, hlm. 44).

Terdapat beberapa jenis format *typeface* yakni *type 1* merupakan jenis *typeface* untuk semua platform komputer, *trueType* dibuat untuk *windows* dan *MacOS* dan *OpenTypeFont* yang dapat memungkinkan mengakses lebih banyak fitur.

A. *Typeface Classification*

Terdapat beberapa klasifikasi yang banyak digunakan saat ini yakni:

1) *Old Style*

Gaya ini merupakan gaya yang diturunkan dari huruf yang digambar dengan tepi yang lebar.

2) *Transitional*

Gaya ini menggambarkan transisi gaya tradisional ke moderen.

3) *Modern*

Memiliki karakteristik kontras antara garis yang tebal dengan yang tipis, merupakan karakter yang paling simetris.

4) *Slab Serif*

Gaya ini memiliki karakteristik berat dan seperti lempengan.

5) *Sans Serif*

Diperkenalkan pada awal abad ke-19

6) *Blackletter*

Disebut juga dengan *gothic*, gaya ini terinspirasi oleh era *Medieval*.

7) *Script*

Memiliki karakteristik yakni terlihat layaknya tulisan tangan.

8) *Display*

Di desain khusus untuk *headline* sehingga memiliki ukuran yang lebih besar.



Gambar 2 .12 Klasifikasi tipografi

(Landa, 2013, hlm 48)

2.2. Media

Media memiliki ragam jenis dan metode dalam memvisualisasikan, membuat dan menampilkan gambar (Landa, 2013, hlm. 121) berikut adalah pembagian kategori berdasarkan cara memproduksi gambar:

A. Ilustrasi

Merupakan bentuk komunikasi visual yang paling populer, ilustrasi merupakan karya buatan tangan yang unik yang dapat membantu memperjelas teks dengan memberikan gambaran (Landa, 2013, hlm. 121).

B. Fotografi

Landa (2013) berpendapat fotografi adalah kegiatan menangkap gambar atau merekam gambar melalui kamera, fotografi terbagi atas beberapa kategori yakni *still life*, *portraiture*, *sport*, *outdoor*, *fashion*, *food*, *urban*, *aerial*, *landscape*, *event* dan lain sebagainya.

C. *Graphic Interpretation*

Elemen yang menyerupai piktograf, tanda, simbol atau simbol dalam representasi. Hal yang membedakan *graphic interpretation* untuk ekonomi dengan yang dipergunakan dalam desain adalah dari segi ekspresif (hlm. 121).

D. *Collage*

Collage merupakan gabungan dari kertas, kain, foto atau media apapun yang membentuk visual, *collage* tak hanya dapat dilakukan secara tradisional namun dapat pula dilakukan secara *digital* dengan scanner dan tablet.

E. *Photomontage*

Menggabungkan beberapa fotografi dan dikomposisikan agar menjadi suatu bentuk yang unik.

F. *Mixed Media*

Membuat visual dengan menggabungkan banyak media.

G. *Motion Graphic*

Komunikasi dengan menggunakan visual, tipografi, dan audio berdasarkan durasi waktu tertentu.

H. Diagram

Grafik yang menunjukkan informasi, data, struktur atau proses pengerjaan sesuatu.

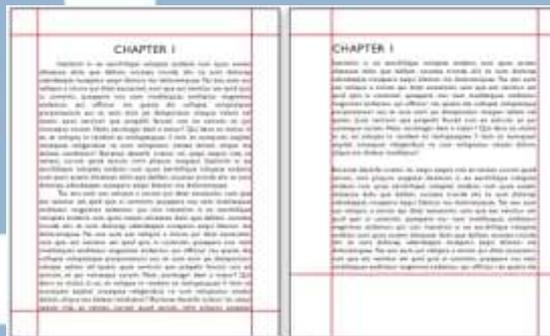
2.2.1. *Grid*

Grid merupakan panduan yang terdiri atas garis horizontal dan vertikal yang memisahkan *format* membuat *margin* atau garis tepian dan kolom. *Grid* selalu digunakan di majalah, poster hingga website (hlm. 174). Pada dasarnya *grid* menciptakan keseimbangan agar elemen desain terlihat baik dipandang, tidak terpotong, gambar terlalu besar atau kecil.

Grid terdiri atas:

A. Single- Column Grid

Single column grid merupakan model *grid* yang ditandai dengan *margin* yang mengelilingi tulisan, sisi kosong disebelah kanan, sisi kosong disebelah kiri, sisi kosong diatas dan sisi kosong dibawah dalam model ini *margin* berperan sebagai bingkai(hlm. 175).



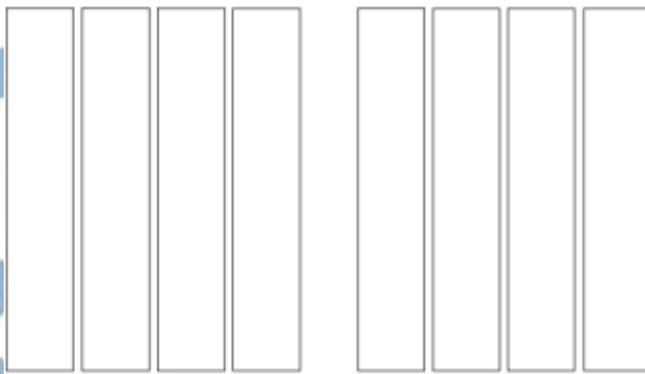
Gambar 2.13 *Single-Column Grid*

Gambar 2. 13 *Single column grid*

(Landa, 2013, hlm 175)

B. Multi- Column Grid

Berbeda dengan *single column grid*, *multi column grid* terdiri atas banyak pembagian yang bertujuan untuk membuat konten yang banyak menjadi tetap teratur dan diibaratkan seperti kolam renang untuk perlombaan yang memiliki batasan agar para perenang tetap teratur.

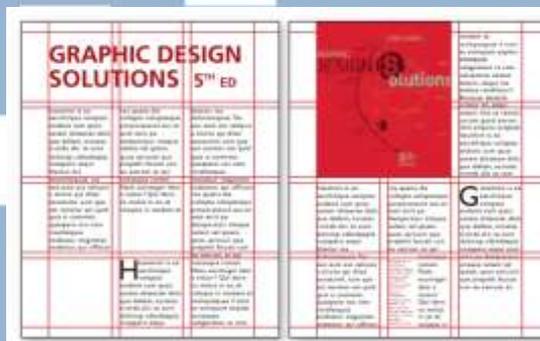


Gambar 2 .14 modular grid

(Landa, 2013, hlm 177)

C. Column and Column Intervals

Column and column intervals merupakan *grid* yang terdiri atas banyak kolom yang berfungsi untuk mengatur konten dan pengaturannya tergantung pada konten yang akan dibuat, jarak antara kolom disebut *column intervals* (Landa, 2013, hlm. 179).



Gambar 2.15 Column and intervals

(Landa, 2013, hlm 177)

D. Flowlines

Flowlines menciptakan pengaturan horizontal, ketika *flowlines* dibuat dengan menggunakan interval maka sebuah modul akan terbentuk. *Flowlines* dapat digambar dengan interval yang teratur maupun tak teratur (hlm. 180).

E. Grid Modules

Grid modules merupakan unit individual yang terbentuk oleh persilangan kolom vertikal dan *horizontal flowlines*, pada pengaplikasian, teks dapat diletakan pada satu atau lebih modul (hlm.180).

F. Spatial Zones

Sebuah *spatial zones* terbentuk lewat mengelompokkan grid modul yang digunakan untuk meletakkan beberapa elemen desain, *spatial zone* dapat digunakan untuk meletakkan teks maupun gambar (Landa, 2013, hlm.181).

G. Modular Grids

Modular Grids merupakan gabungan dari modul individu yang menjadi satu kesatuan dan teks serta gambar dapat menempati satu atau lebih modul, kelebihan *modular grids* adalah informasi dapat diletakkan di dalam satu tempat atau dikelompokkan dalam satu zona (hlm.181).



Gambar 2.16 Modular grid

(Landa, 2013, hlm 181)

2.3. Etiket

Bickerstaff (2020) dari The Spruce berpendapat, etiket berasal dari bahasa Prancis *estique* yang berarti menempel atau mengikat, dan digambarkan sebagai persyaratan untuk berperilaku dalam masyarakat.

Fox (2007) dalam bukunya yang berjudul *Etiquette for Dummies* mengatakan etiket berperan lebih dari sekedar *table manner* atau

menggunakan alat makan yang sesuai dalam acara jamuan makan, namun etiket merupakan alat agar manusia dapat bertahan hidup dalam lingkungan sosial dan oleh karenanya tidak akan pernah ada fase dimana manusia dapat bebas dari menerapkan etiket yang baik.

2.3.1. Etiket Dasar

Berperilaku yang baik dapat dimulai dari diri sendiri, karena dengan diri sendiri maka akan lebih mudah dan terbiasa ketika menghadapi situasi acara dimana kesopanan kita akan sangat dinilai (Fox, 2007, hlm. 10)

A. Kesopanan Umum

Kesopanan menciptakan lingkungan yang nyaman untuk diri sendiri dan orang lain, kesopanan umum yang dapat diterapkan yakni berbicara dengan lembut, merespon orang lain ketika berbicara pada kita, selalu mengatakan tolong, terima kasih, maaf dan permissi, memberikan dan menerima pujian dengan baik

B. Kesopanan Berpenampilan

Penampilan merupakan penilaian pertama yang dilihat oleh orang, meskipun terdapat pepatah jangan menilai orang dari penampilan namun tetap saja penampilan meninggalkan kesan bagi orang lain, Psikologis menyatakan 80% komunikasi yang kita lakukan berasal dari komunikasi non verbal (hlm.10). Kesopanan berpenampilan mencakup hal seperti selalu terlihat bersih dan rapih, memilih pakaian untuk acara dan tempat yang tepat, mementingkan kenyamanan dibandingkan *fashion*

C. Kesopanan dalam Lingkungan

Guna membangun hubungan yang baik dengan orang disekitar, maka kesopanan perlu diterapkan, kesopanan dalam lingkungan terbagi atas:

- 1) Lingkungan Keluarga

Kesopanan dalam lingkungan keluarga dapat dilakukan dengan mengatakan hal baik, misalnya dengan sekedar menikmati makanan yang telah disajikan, kemudian menghargai privasi setiap anggota keluarga yang berarti mengetuk pintu sebelum masuk ke kamar mereka, dan memperlakukan anggota keluarga dengan baik (hlm. 12).

2) Lingkungan Pertemanan dan Hubungan

Berperilaku yang baik dalam lingkungan pertemanan dapat dilakukan dengan membuat batasan dalam berteman, memahami cara yang baik untuk menyampaikan hal agar tidak terjadi kesalah pahaman, tidak memberikan saran kecuali diminta, melihat situasi kapankah waktu yang baik untuk setuju atau tidak setuju, dan turut senang atas pencapaian orang lain (hlm. 13).

3) Lingkungan Pekerjaan

Kesopanan dalam lingkungan pekerjaan dapat diterapkan dengan memperhatikan hal seperti selalu tepat waktu, tidak membiarkan orang lain menunggu, berpakaian yang sesuai, dan bersikap positif seperti tidak mengeluh berlebihan dan tidak membicarakan keburukan orang lain.

D. Kesopanan Berkomunikasi

Cara seseorang berbicara mencerminkan kepribadian mereka, untuk itu lebih baik mengatakan hal yang baik dan membangun dibandingkan yang menjatuhkan orang lain. (Fox, 2007, hlm. 13)

1) Percakapan yang Sopan

Terdapat beberapa hal penting untuk diperhatikan dalam percakapan yakni:

- Memperhatikan *body language* dan kontak mata
- Aktif mendengarkan
- Tidak memotong pembicaraan orang lain

- Tidak memonopoli percakapan
- Merespon dengan baik
- Menggunakan kata tolong, maaf, dan terima kasih
- Berbicara ditempat yang tepat
- Hindari bergosip

2) Percakapan Telepon

Hal yang perlu diperhatikan dalam percakapan telepon adalah:

- Selalu memperhatikan volume serta tempat dan situasi yang sedang di alami
- Lafalkan kata dengan baik agar penerima telepon dapat memahami
- Memperhatikan waktu ketika menelepon, hanya menelepon orang di jam yang tepat
- Ketika telepon hanya disambungkan oleh pesan otomatis, sebutkan dengan jelas alasan menelepon

3) Internet

Hal yang diperhatikan dalam menggunakan internet sebagai media komunikasi sebagai berikut:

- Awasi anak kecil saat menggunakan internet
- Ketika mengirimkan *email*, gunakanlah salam pembuka
- Tulislah hal yang hanya akan anda katakan di dunia nyata yang berarti pikirkanlah apa yang akan ditulis di internet, apakah hal tersebut dapat pula dikatakan di dunia nyata
- Ingatlah apa yang telah ditulis di internet akan tersimpan selamanya (hlm 136).

4) Bisnis

Dalam percakapan urusan bisnis, hal yang perlu diperhatikan yakni sebagai berikut:

- Memperkenalkan diri
- Mengenal *staff*, *boss* dan rekan sesama pekerja

- Berkomunikasi dengan baik saat melakukan pertemuan

E. Kesopanan dalam Acara Penting

1) Menggelar acara

Ketika berperan sebagai *host* maka hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggelar acara adalah:

- Menyapa tamu dengan senyuman
- Membuat undangan yang spesifik sehingga tamu mengetahui acara seperti apakah yang akan mereka datangi
- Mengatur tempat dan kursi sebelum para tamu datang
- Menyiapkan menu dan memastikan menu tersebut siap di hari acara dilangsungkan

2) Bertamu dan Menghadiri Acara

- Memperhatikan *table manner*
- Ketika berperan sebagai tamu rumah maka cucilah piring atau gelas setelah disuguhkan makanan atau minuman oleh pemilik rumah
- Berpartisipasi dan tidak pasif dalam acara

F. Menghadapi *Special Situation*

Fox (2007) mengatakan, *special situation* merupakan situasi yang bukan terjadi sehari-hari dan jarang dihadapi, namun situasi seperti ini membutuhkan etiket yang tepat (hlm. 19).

1) Berpergian

Ketika berpergian penting untuk memperhatikan kesopanan untuk berpergian yang aman dan menyenangkan, hal yang perlu diperhatikan yakni:

- Mempelajari tempat yang hendak kunjungi

- Berperilaku lebih berhati hati ketika mengunjungi negara lain.
- Beradaptasi dengan makanan dan minuman lokal
- Berpakaian dengan pantas
- Disabilitas

Ketika terjadi kesalahpahaman dengan kaum disabilitas dan orang yang menderita penyakit maka tak hanya membuat jarak namun juga dapat menyakiti perasaan mereka yang dapat mengakibatkan ketakutan dan *isolation*.

2.3.2. Etiket keluarga

Fox menyatakan dengan orang tua mencontohkan etiket yang baik kepada anak maka anak akan mengikuti (hlm. 53) namun begitu berikut ini adalah etiket dalam keluarga yang dapat di ajarkan pada anak:

1) Etiket Umum Keluarga

Terdapat aturan umum dalam keluarga yang perlu diterapkan yakni:

- Mengatakan tolong, dan terima kasih ketika hendak meminta tolong dan ketika telah dibantu
- Mematikan televisi ketika sedang makan siang
- Jangan membuka pintu ketika pintu tertutup, ketuklah pintu sebelum masuk hargai privasi anggota keluarga
- Mempraktikkan kesabaran
- Merapihkan kamar, bertanggung jawab merapihkan setelah melakukan kegiatan, atau secara tidak sengaja mengotori dan menjatuhkan sesuatu

- Berbagi, dan mendengarkan orang lain
- Menutup kembali tutup kloset ketika selesai menggunakan

2) Etiket Berbicara dalam Keluarga

Cara kita berbicara menunjukkan seberapa banyak kita menghargai diri sendiri dan orang lain, etiket berbicara yang baik yakni:

- Memanggil seseorang dengan nama atau gelar dengan benar, panggilah anggota keluarga dengan nenek, atau kakek, atau ayah dan nama untuk adik jangan menggunakan kata ganti
- Untuk orang tua mencontohkan pada anak: tidak memarahi anak didepan banyak orang
- Mengontrol emosi dan meminta maaf apabila telah meluapkan kemarahan pada orang lain

3) Etiket dalam rutinitas

Membiasakan anak agar mengikuti rutinitas, membuat mereka memahami waktu tertentu untuk kegiatan tertentu dapat dilakukan dengan:

- Menyiapkan pakaian tidur ketika sudah dekat dengan waktu tidur
- Memastikan pekerjaan rumah dari sekolah telah dikerjakan dan dimasukkan ke dalam tas sekolah
- Membiasakan bangun tidur tepat waktu
- Menyiapkan pakaian untuk dikenakan esok hari

4) Etiket dalam Pekerjaan Rumah

Membagi pekerjaan rumah dengan jadwal bergilir untuk menghindari kebosanan serta mengajarkan anak beragam pekerjaan rumah.

5) Berbagi dengan anggota keluarga

Berbagi merupakan hal yang besar dalam keluarga, berbagi perlu dilakukan disituasi apapun, seperti:

- Menggunakan Kamar Mandi
Ketika menggunakan kamar mandi, perlu memikirkan anggota keluarga yang lainnya sehingga waktu didalam kamar mandi tidak boleh terlalu lama, jika ingin mengeringkan rambut lakukanlah diruangan lain lalu ketika

hendak meninggalkan kamar mandi, pastikanlah kamar mandi dalam keadaan yang baik, isi kembali sabun mandi ketika sudah kosong, rapihkan keset kamar mandi apabila terlihat berantakan.

– Makan

Berbagi makanan atau cemilan kecil dengan anggota keluarga lain, adik atau kakak dengan adil, menawarkan kepada oranglain ketika hendak makan.

– Hiburan di Rumah

Berbagi waktu televisi, pemutar musik dengan anggota keluarga lain.

– Biaya

Menetapkan biaya keluarga, misalnya ketika hendak berlibur libatkan anak untuk mengumpulkan uang dengan menabung sedikit demi sedikit.

– Mengurus Hewan Peliharaan

Jika memiliki hewan peliharaan, libatkan anak untuk memberi makan dan minuman, membersihkan kandang, menyisir bulu hewan dan membagi tugas untuk mengurus hewan peliharaan.

6) Etiket Menyambut Tamu

Ketika seorang tamu datang, tidak hanya orang tua yang perlu menemani mereka mengobrol namun anak perlu dilatih untuk bersikap sopan pada mereka dan menyapa mereka, tersenyum serta berjabat tangan (Fox, 2007, hlm. 64)

2.3.3. Usia 24-34 Tahun

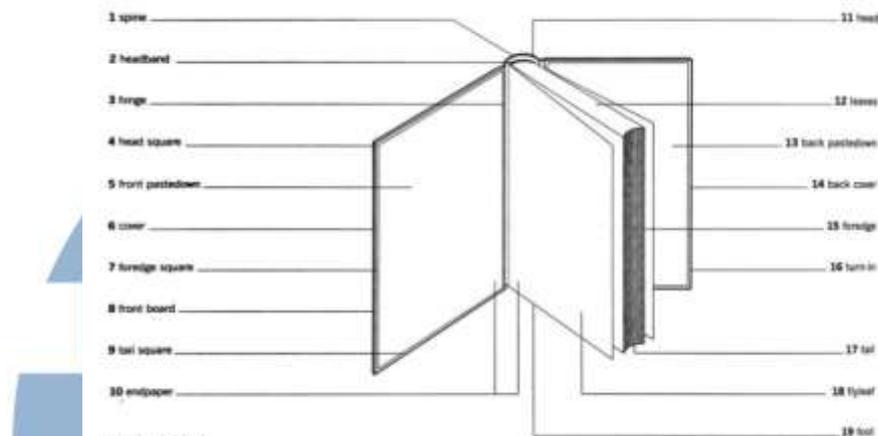
Dari segi fisik, usia yang tepat untuk memiliki anak adalah usia 20 ke atas, dikarenakan masa tersebut merupakan masa subur bagi wanita, sel telur yang diproduksi meningkat dan memiliki kualitas yang baik sehingga tingkat bayi yang lahir cacat rendah sedangkan pada usia 35 tahun, tingkat kesuburan menurun sehingga lebih sulit untuk memiliki anak (*Alodokter.com*). Usia 20 tahun ke atas merupakan usia yang ideal untuk memiliki anak, lebih tepatnya usia 26 tahun dikarenakan faktor psikologis yang lebih matang dibandingkan usia dibawahnya (*Wirowsky dalam Halodoc.com*) sehingga memiliki anak tidak hanya dilihat dari segi kesiapan fisik namun kesiapan mental perlu dipertimbangkan.

2.3.4. Anak Usia 4-6 Tahun

Peraturan Permendikbud No 44 Tahun 2019 menyatakan syarat bagi calon siswa taman kanak-kanak yakni untuk TK A berusia 5 tahun, paling rendah berusia 4 tahun, sedangkan untuk TK B berusia 6 tahun dan paling rendah berusia 5 tahun. anak usia 4-6 tahun termasuk ke dalam 2 golongan pembaca menurut pembagian bacaan anak yakni golongan *early readers* dan *picture book*. Anak yang tergolong *early readers* (usia 5-8) yang berarti bacaan yang diberikan tak lebih dari 2000 kata dan *picture book* (usia 4-8 tahun) dimana pada bacaan akan lebih banyak menampilkan gambar ilustrasi dibandingkan tulisan (*Laundry, 2019*).

2.3.5. Buku

Haslam (2006) berpendapat buku perlu memiliki kesamaan pada bagiannya agar menjadi mudah dikenali dan tidak membingungkan, menurutnya buku terbagi atas beberapa bagian seperti *book block*, *page*, dan *grid*



Gambar 2.17 Bagian buku

(Haslam, 2006, hlm 20)

Bagian-bagian buku terbagi atas 19 bagian, berikut ini adalah nama atau penyebutan dari tiap bagian tersebut, serta menjelaskan fungsi dari tiap-tiap bagian buku, berikut ini adalah penjelasannya:

1) *Spine*

Spine merupakan bagian yang ujung dari buku yang merupakan bagian dari sampul buku bagian ini tertutup.

2) *Headband*

Headband merupakan sebuah tali tipis yang merupakan bagian dari *binding* yang mengikat bagian buku untuk melengkapi penjiilidan.

3) *Hinge*

Merupakan bagian yang terletak di tengah *pastedown* dan *flyleaf*

4) *Head square*

Merupakan bagian yang lebih besar dibandingkan halaman-halaman buku yang terbentuk dari halaman depan dan halaman belakang.

5) *Front paste down*

Front paste down merupakan bagian yang terletak diakhir yang terletak didepan dan didalam *board*.

6) *Cover*

Cover merupakan kertas tebal yang menempel dan melekat pada buku berfungsi sebagai pelindung bagi buku.

7) *Foredge square*

Sebuah pelindung kecil yang menghubungkan buku yang terbentuk oleh *cover* depan dan belakang buku.

8) *Front board*

Front board merupakan bagian dari buku yang merupakan *cover board* dari bagian depan buku.

9) *Tail square*

Pelindung kecil yang terletak pada bagian bawah buku, *tail square* terbentuk dari bagian *cover* depan dan belakang buku, dan biasanya bagian ini lebih besar dibandingkan halaman buku.

10) *Endpaper*

Bagian ini merupakan bagian yang tebal yang berguna untuk menutupi bagian *cover board* dan mendukung bagian *hinge*.

11) *Head*

Head merupakan bagian atas dari buku

12) *Leaves*

Merupakan satuan, lembaran dari halaman yang dapat terdiri atas dua atau lebih halaman.

13) *Back pastedown*

Akhir dari halaman yang terletak pada bagian *backboard*.

14) *Cover belakang*

Terletak pada bagian paling akhir dari sebuah buku.

15) *Foredge*

Foredge merupakan bagian yang terletak didepan pinggir buku.

16) *Turn in*

Bagian ini merupakan bagian yang terlipat dari luar hingga ke bagian dalam *cover* buku.

17) *Tail*

Bagian bawah buku.

18) *Fly leaf*

Bagian yang merupakan pembalik halaman dari akhir kertas.

19) *Foot*

Merupakan bagian terbawah dari buku.

2.3.6. Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beragam fungsi seperti yang dikemukakan oleh Alan Male dalam bukunya yang berjudul *Illustration a Theoretical and Contextual Perspective*, Ilustrasi menurut perannya terbagi atas 5 yang berfungsi sebagai dokumentasi, *commentary*, *storytelling*, persuasi, dan identitas.

1) *Documentary, refrence and instruction*

Male (2007) berpendapat bahwa ilustrasi yang digunakan untuk tujuan ini perlu memperhatikan teknis yang jelas namun bukan berarti gaya ilustrasi untuk tujuan ini hanya dapat mencakup ilustrasi dengan gaya yang sangat realistis yang malah dapat menciptakan kesan kaku dalam pengaplikasiannya, kemudian ilustrasi untuk tujuan ini perlu memperhatikan kesesuaian dengan *audience* yang ingin dituju.



Gambar 2.18 ilustrasi dokumentasi

(Male,2007 hlm, 173)

2) *Comentary*

Ilustrasi yang berfungsi sebagai *commentary* adalah ilustrasi yang biasanya berhubungan dengan jurnalisme, biasa dimuat pada majalah dan

koran dan biasanya memiliki jangka untuk topik tertentu dengan berkala yakni mingguan, harian atau bulanan.



Gambar 2.19 Ilustrasi Comentary
(Male,2007 hlm, 227)

3) *Storytelling*

Male (2007) mengemukakan bahwa ilustrasi telah lama digunakan sebagai representasi visual dari narasi yang ada, banyak di antaranya merupakan gambaran literal yang berhubungan dengan keagamaan dan sejarah.



Gambar 2.20 Ilustrasi Storytelling
(Male,2007 hlm, 265)

4) *Persuasion*

Ilustrasi jika dilihat dari fungsinya untuk mempersuasi, biasa digunakan dalam bidang periklanan yang berguna untuk mengkomersilkan benda atau sesuatu, salah satu fungsi ilustrasi sebagai *persuasion* adalah memberikan gambaran bahwa suatu *brand* adalah *brand* yang memiliki kelas tinggi, namun terdapat satu kekurangan dari fungsi ilustrasi ini yakni kurangnya kebebasan untuk berekspresi, karena biasanya ilustrasinya disesuaikan dengan *copywriting* yang telah ditentukan.



Gambar 2.21 Ilustrasi *Persuasion*

(Male,2007 hlm, 302)

5) *Identity*

Fungsi ilustrasi sebagai identitas erat kaitannya dengan merek perusahaan, dalam hal ini ilustrasi dapat berkolaborasi dengan berbagai media lain seperti grafis dalam pengeksekusiannya.



Gambar 2.22 Ilustrasi *identity*

(Male,2007, hlm 3)