



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

Desain grafis menurut Landa (2014) merupakan cara menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada target audiens dalam bentuk komunikasi secara visual. Sebuah desain grafis yang efektif dapat digunakan untuk membujuk, mengidentifikasi, menginformasikan, dan menyampaikan pesan sehingga mempengaruhi seseorang.

2.1.1 Elemen Desain

Dalam bukunya *Graphic Design Solution 5th Edition*, Landa (2014) menyebutkan elemen dari desain 2 dimensi, antara lain:

1) Garis

Bagian terkecil dari sebuah garis merupakan titik. Apabila ditarik memanjang, maka titik akan membentuk sebuah garis. Sebuah garis dapat berbentuk lurus, melengkung, ataupun melingkar untuk memandu mata audiens memandang ke suatu arah tertentu. Garis akan berperan penting dalam komposisi dan proses komunikasi sebuah pesan.



Gambar 2.1 Implementasi Elemen Garis
Sumber: <https://brendarobson.com/1214-2/>

2) Bentuk

Garis yang menutup akan membentuk sebuah bentuk. Berbagai macam bentuk dikembangkan hanya menggunakan 3 bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Biasanya bentuk dapat diukur tinggi dan lebarnya karena berbentuk datar dan merupakan objek 2 dimensi. Kategori bentuk menurut Landa (2014) dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain:

- a) Bentuk geometris merupakan bentuk dari sudut lurus yang dapat diukur.
- b) Bentuk *rectilinear* merupakan bentuk dari garis dan sudut yang lurus.
- c) Bentuk *curvilinear/ organic/ biomorphic* merupakan bentuk dari garis melengkung.
- d) Bentuk tidak beraturan merupakan gabungan dari garis lurus dan lengkung.
- e) Bentuk *accidental* merupakan bentuk dari proses ketidaksengajaan, seperti tumpahan air.
- f) Bentuk abstrak merupakan hasil pengaturan ulang dari bentuk yang melambangkan tampilan alami dengan tujuan komunikasi dan perubahan gaya.
- g) Bentuk *nonrepresentational* merupakan bentuk yang tidak diciptakan dari bentuk apapun di alam.
- h) Bentuk *representational* merupakan bentuk yang merepresentasikan objek yang terlihat di alam.

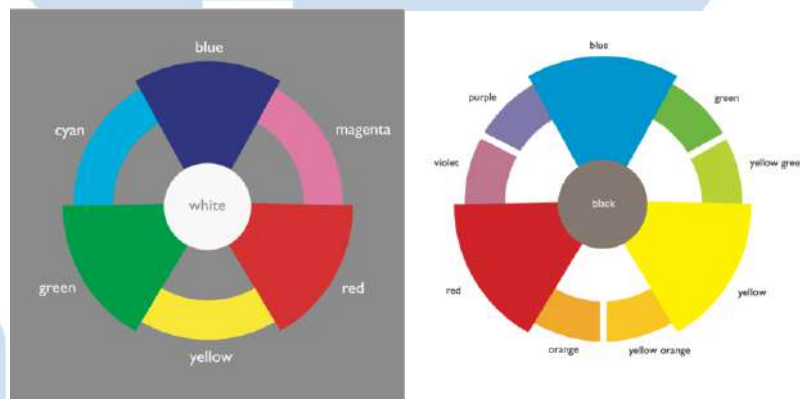


Gambar 2.2 Implementasi Elemen Bentuk

Sumber: <https://grainedit.com/index.php?s=tad&x=0&y=0>

3) Warna

Menurut Landa (2014), warna adalah elemen desain yang dapat terlihat apabila terdapat pantulan cahaya. Setiap warna memiliki pigmen yang dapat menghasilkan warna berbeda. Warna primer untuk media berupa layar terdiri dari *red*, *green*, dan *blue* (RGB). Warna ini apabila dicampurkan sama rata akan menghasilkan cahaya putih sehingga disebut warna *additive*. Sedangkan warna yang dipantulkan dari suatu permukaan seperti tinta pada kertas disebut warna *subtractive*, terdiri dari *red*, *yellow*, dan *blue* pada warna cat dan pigmen. Berbeda pada *offset printing*, warna *subtractive* terdiri dari *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* (CMYK) untuk menambah kontras. Keempat warna inilah yang digunakan untuk menghasilkan cetakan *full color*.



Gambar 2.3 Warna *Additive* dan *Subtractive*
Sumber: Landa (2014)

Eiseman (2017) menggambarkan *color wheel* berdasarkan temperaturnya, warna primer, sekunder, dan tertier. Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Warna sekunder yang merupakan campuran dari 2 warna primer terdiri dari warna oranye, ungu, dan hijau. Sedangkan warna tertier merupakan campuran warna primer dan sekunder yang terdiri dari warna oranye kemerahan, kuning oranye, kuning kehijauan, biru kehijauan, biru keunguan, dan merah keunguan.

Adapun berdasarkan temperaturnya, warna merah, oranye, dan kuning melambangkan warna hangat (*warm*), sedangkan warna hijau, biru, dan

ungu melambangkan warna dingin (*cool*). Warna *warm* memberikan kesan *energetic, outgoing*, dinamis. Sedangkan warna *cool* lebih memberikan kesan tenang, dingin, damai.

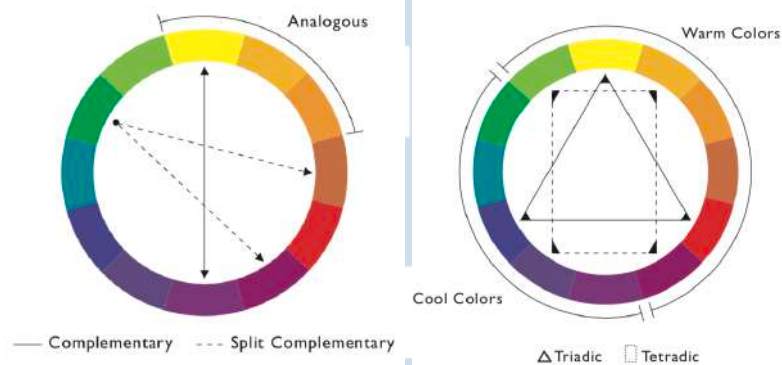


Gambar 2.4 *Color Wheel*
Sumber: Eiseman(2017)

Untuk menciptakan perpaduan warna yang harmonis, Eiseman (2017) juga membagi warna dalam pengelompokan skema warna. Skema warna ini dibagi ke dalam 7 kategori, antara lain:

- a) *Monotone*: menggunakan sebuah warna netral dengan memainkan *tints* dan *shades*.
- b) *Monochromatic*: hanya menggunakan satu kelompok *hue* dengan memainkan *tints, tones*, dan *shades*.
- c) *Analogus*: menggunakan 3 warna yang berdampingan secara urut sehingga terbentuk warna yang harmonis.
- d) *Complementary*: menggunakan 2 warna yang saling berseberangan pada *color wheel*.
- e) *Split Complementary*: menggunakan sebuah warna yang dikombinasikan dengan 2 warna bersebelahan yang terdapat di seberangnya.
- f) *Triads*: menggunakan 3 warna yang membentuk segitiga sama rata pada *color wheel*.

- g) *Tetrads*: menggunakan 4 warna yang terdiri dari 2 kelompok warna komplementer.



Gambar 2.5 Skema Warna
Sumber: Landa (2014)

4) Tekstur

Landa (2014) menjelaskan bahwa tekstur merupakan suatu kualitas permukaan yang dapat dirasakan secara nyata ataupun representasi visual dari suatu permukaan benda. Terdapat 2 jenis tekstur menurut Landa, antara lain:

- Tekstur *tactile* merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara langsung melalui sentuhan.
- Tekstur visual merupakan tekstur nyata yang kemudian difoto atau dijadikan bentuk digital.



Gambar 2.6 Implementasi Elemen Tekstur
Sumber: <https://rafaorrico.com/project/alternative-movie-posters-5>

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam membuat sebuah desain, prinsip desain juga perlu diaplikasikan bersamaan dengan penerapan berbagai ilmu desain lainnya. Menurut Landa (2014), prinsip desain yang perlu diterapkan, antara lain:

1) Format

Format merupakan bagian sekaligus batasan bidang dari sebuah desain. Format dapat ditunjukkan dalam bentuk dan ukuran yang beragam sesuai dengan kebutuhannya. Namun, setiap format memiliki ukuran standarnya masing-masing. Ukuran format biasa ditentukan setelah mempertimbangkan fungsi, tujuan, solusi, dan biayanya.



Gambar 2.7 Implementasi Prinsip Format pada Media Cetak dan Digital

2) Keseimbangan

Keseimbangan terbentuk apabila setiap visual dan elemen dalam komposisi desain disusun dengan rata sehingga tercipta keharmonisan. Menurut Landa (2014), keseimbangan dapat terbagi menjadi simetri, asimetri, dan radial. Pada simetri, elemen visual akan terbagi rata pada kedua sisi hingga terlihat seperti pantulan pada cermin. Sedangkan pada asimetri, keseimbangan dibentuk dengan memadukan elemen satu dan lainnya tanpa memberikan kesan refleksi. Berbeda dengan radial, keseimbangan dapat dibentuk terjadi simetri, baik secara horizontal maupun vertikal.

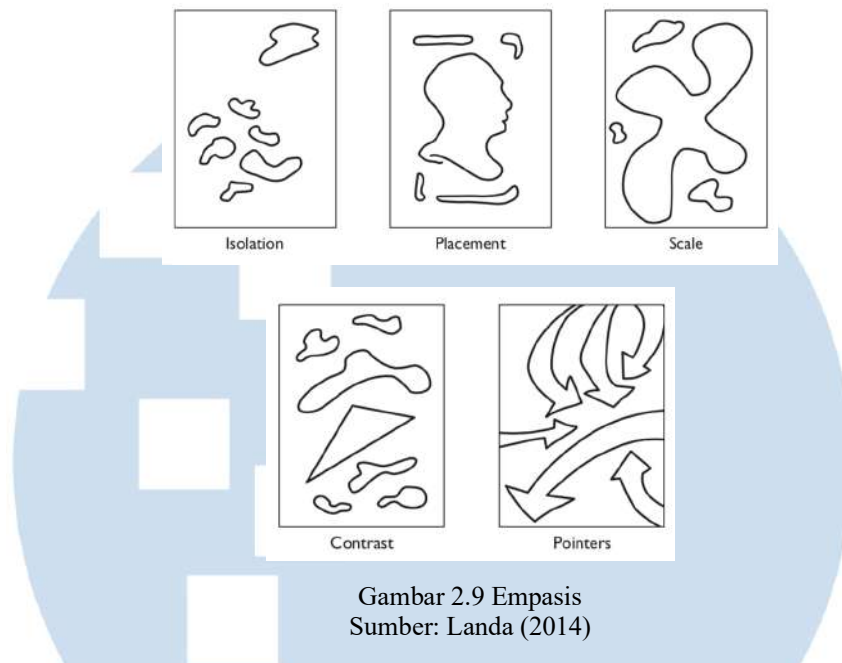


Gambar 2.8 Implementasi Prinsip Kesimbangan
Sumber: <https://blog.picturebookmakers.com/post/168318313721/melissa-castrillón>

3) Hierarki Visual

Hierarki visual sangat diperlukan untuk mengarahkan audiens agar melihat informasi yang ada sesuai dengan urutan yang diinginkan desainernya. Penyusunan ini dilakukan dengan memperhatikan penekanan pada visual tertentu sesuai dengan tingkat kepentingannya yang disebut empasis. Empasis dapat dibentuk dengan 3 cara, yaitu:

- a) Memisahkan bentuk yang ingin ditonjolkan dari bentuk lainnya.
- b) Meletakkan bentuk tersebut di posisi tertentu dalam suatu komposisi, seperti pada bagian tengah, sudut kiri atas, dan sebagainya yang dapat dengan mudah ditangkap oleh mata audiens.
- c) Memainkan ukuran dari objek sehingga membentuk suatu ilusi tertentu.
- d) Mengatur kontras dari bentuk, baik dari segi ukuran, penempatan, bentuk, atau posisi.
- e) Menggunakan elemen yang dapat mengarahkan pandangan audiens secara langsung seperti tanda panah.
- f) Menggunakan diagram, seperti *tree structures*, *nest structures*, dan *stair structures* untuk memperjelas hirarki.



4) Ritme

Ritme merupakan sebuah susunan dari elemen-elemen visual yang dapat menggerakkan mata audiens saat melihat sebuah halaman. Menurut Landa (2014) ritme dapat dibentuk melalui warna, tekstur, *figure/ground*, empasis, dan keseimbangan dengan memperhatikan pengulangan dan variasi. Pengulangan terjadi ketika satu atau beberapa elemen visual diulang secara konsisten, sedangkan variasi terjadi apabila terdapat perubahan pada elemen visual yang ada sehingga memberikan unsur kejutan pada audiens.

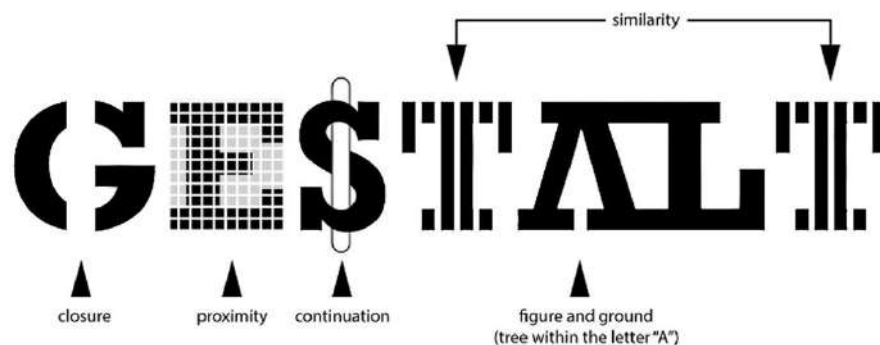


Gambar 2.10 Ritme
Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/62/e6/18/62e618dda50ebaf90f14dc0f117ae89e.jpg>

5) *Unity*

Percobaan untuk menjadikan elemen-elemen visual terlihat sebagai kesatuan utuh disebut sebagai *unity*. *Unity* ini dibentuk berdasarkan beberapa prinsip, yaitu:

- a) *Similarity*: kemiripan antar bentuk, tekstur, warna, ataupun arah yang membuat elemen-elemen tersebut terlihat sebagai satu kesatuan.
- b) *Proximity*: kedekatan antar elemen pada jarak tertentu.
- c) *Continuity*: kemunculan secara terus menerus pada elemen-elemen visual yang saling berkaitan sehingga membentuk sebuah pergerakan.
- d) *Closure*: kecenderungan menghubungkan elemen-elemen sebagai suatu kesatuan.
- e) *Common fate*: kecenderungan elemen terlihat sebagai kesatuan saat bergerak ke arah yang sama.
- f) *Continuing line*: kecenderungan melihat pergerakan sebuah garis sebagai suatu kesatuan walaupun garis tersebut terputus-putus



Gambar 2.11 *Prinsip dalam Unity*

Sumber: <https://uxplanet.org/gestalt-principles-in-ux-design-2e0f423bfc5>

2.1.3 Psikologi Warna

Dalam bukunya *The Complete Color Harmony Pantone Edition*, Eiseman (2017) mengatakan bahwa warna sangat berhubungan dengan psikologi dan intelektual seseorang. Setiap warna dapat menyampaikan

pesan tertentu yang berhubungan dengan perasaan atau reaksi seseorang. Warna tidak selalu berhubungan dengan pengalaman pribadi, melainkan dapat juga berupa symbol dari budaya, sejarah, dan tradisional yang telah diturunkan generasi ke generasi. Warna menurut Eiseman terbagi menjadi:

- a) Merah memberikan kesan memerintah, menonjol, membangkitkan nafsu, denyut nadi, tekanan darah, kekuatan otot, dan adrenalin, sensualitas dan godaan, serta *sexy* dan bergairah.
- b) Biru memberikan kesan dapat diandalkan, konstan, reflektif, menginspirasi, tulus, penuh iman, dan dapat memberi perasaan tenang dan *relax* dalam mengatasi kecemasan dan ketidakpastian.
- c) Biru hijau (*turquoise*) memberi kesan bijak, setia, mistis, ketenangan yang mendalam,
- d) Hijau melambangkan alam, lingkungan, organik, pertumbuhan, pembuahan/fertilitas, serta memberi efek *therapeutic*. Namun warna hijau juga sering dikaitkan pada makna yang negatif seperti hewan reptil berlendir dan racun pada abad ke 19. Sedangkan pada legenda, hijau sering dikaitkan dengan peri, *spirit*, dan makhluk supernatural.
- e) Hitam merupakan warna yang tidak pernah ketinggalan jaman. Warna hitam melambangkan kesan serius, elegan, berpengalaman, modern, kekuatan, percaya diri, bisa dipercaya, Namun warna hitam juga sering dikonotasikan negatif sebagai lambang dukacita, kenakalan, ancaman, dan misterius.
- f) Kuning menggambarkan kehangatan, harapan, kebahagiaan, ramah, membangkitkan semangat, optimis, serta penuh rasa ingin tahu.
- g) Oranye memberikan kesan hangat, ramah, membangkitkan spontanitas, bersinar, panas, bahagia, semangat, dan optimis.
- h) Ungu memberikan kesan berani, professional, kekayaan, agung, mistis, menawan, dan nostalgia. Ungu dengan dominan warna panas memberikan kesan aktif, dinamis, menyenangkan, sensual, dan teatrical. Sedangkan ungu dengan dominan warna dingin memberikan kesan agung dan damai.

- i) Putih memiliki kesan luas, tembus pandang, ringan, polos, damai, bersih, terang, dan modern minimalis.
- j) Netral/natural berarti tidak memiliki warna. Namun warna ini sering dilambangkan dengan warna *beige* agar dapat lebih mudah dikenali mata. Warna *beige* dapat menjadi penengah di antara warna lainnya.
- k) Abu-abu merupakan warna yang tidak menarik perhatian audiens dan biasanya melambangkan lingkungan yang modern, berhubungan dengan mesin dan industri, serta memberi kesan serius.
- l) *Taupe*/khaki merupakan gabungan dari *beige* dan *gray* yang memberi kesan netral dan cocok dipadukan dengan warna apapun.
- m) Cokelat memberi kesan stabil, jujur, terhubung dengan masa lampau, hangat, dan kaya.

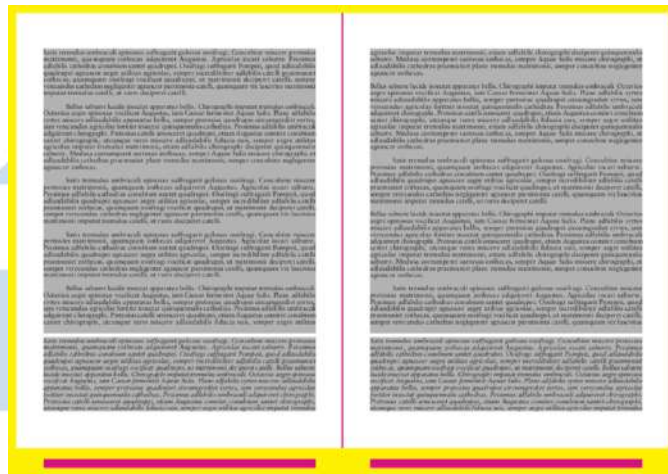
2.1.4 Layout

Layout merupakan penyusunan teks, gambar dan ruang kosong pada suatu desain agar pesan tersampaikan dengan baik kepada audiens. Untuk melakukan penyusunan yang efisien dan akurat, dibutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu desainer memutuskan peletakan setiap elemen yang disebut *grid*. Dalam buku *Basic Design: Layout 2th Edition*, Harris dan Ambrose (2011) membagi *grid* menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) *The symmetrical grid*

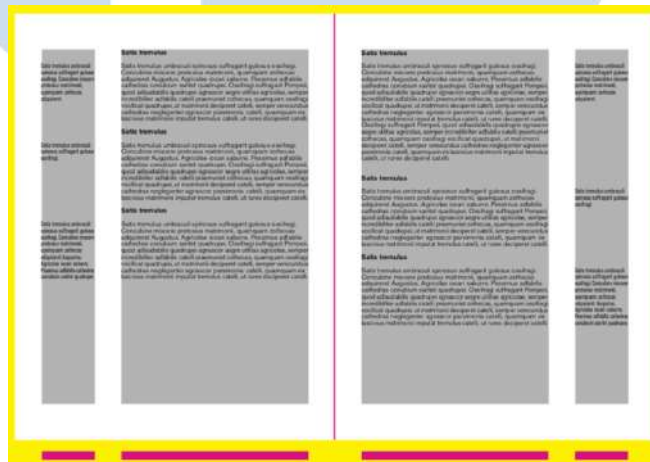
Grid ini membuat kedua sisi halaman saling berhadapan seperti pantulan pada cermin dengan margin yang sama besar. *Symmetrical grid* terdiri dari beberapa jenis, seperti:

- a) *Single-column grid* adalah *grid* yang hanya memiliki satu kolom sehingga sulit untuk dibaca apabila memiliki karakter yang banyak dalam satu baris.



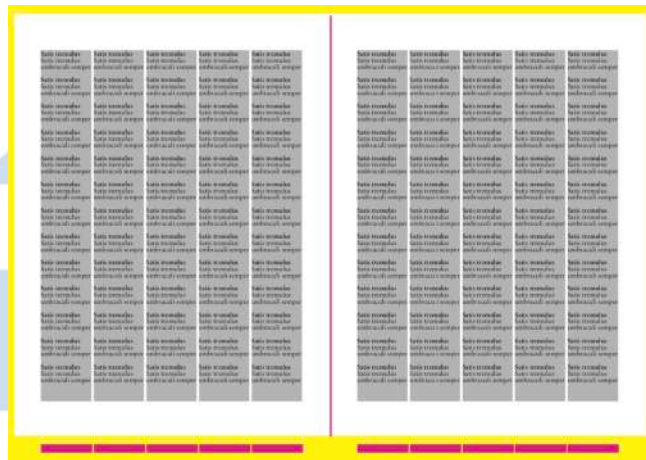
Gambar 2.12 *Single-Column Grid*
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

b) *Two-column grid* adalah *grid* yang terdiri dari 2 kolom dengan kolom pertama biasanya berisi *body text* dan kolom kedua berisi instruksi atau keterangan tambahan.



Gambar 2.13 *Two-Column Grid*
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

c) *Five-column grid* adalah *grid* yang terdiri dari 5 kolom dan biasa dipakai dalam membuat detail kontak, glosarium, indeks, data daftar informasi lainnya.



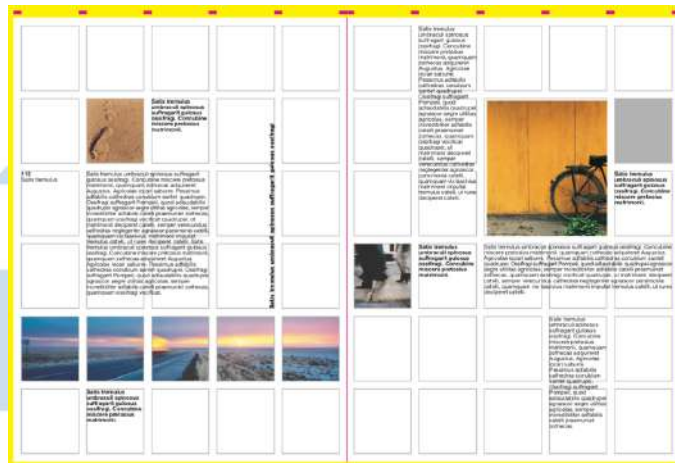
Gambar 2.14 Five-Column Grid
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

d) *Column-based grid* adalah *grid* yang terdiri dari 3 kolom dengan 2 kolom sebagai *body text* dan 1 kolom sebagai catatan tambahan atau dikosongkan.



Gambar 2.15 Column-Based Grid
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

e) *Module-based grid* adalah *grid* yang disusun dengan menggunakan serangkaian persegi dan margin yang sama besar sehingga penyusunan tulisan maupun gambar dapat lebih fleksibel.



Gambar 2.16 Module-Based Grid
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

2) *Asymmetrical grid*

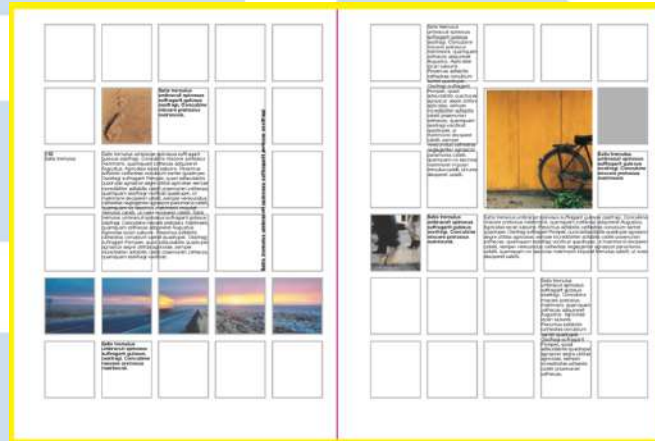
Grid ini menggunakan *layout* yang sama pada kedua sisi halaman. Namun, salah satu kolom dapat lebih sempit dibanding lainnya. *Asymmetrical grid* dapat dibedakan menjadi 2, yaitu:

- a) *Asymmetrical column-based grid* adalah *multi-column grid* dengan satu kolom lebih sempit daripada kolom lainnya, biasanya untuk catatan tambahan, *icon*, dan elemen lainnya.



Gambar 2.17 *Asymmetrical Column-Based Grid*
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

- b) *Asymmetrical module-based grid* adalah *grid* yang penempatan teks dan gambarnya diletakkan secara bebas berdasarkan modul-modul yang tersedia untuk membentuk sebuah hierarki.



Gambar 2.18 *Asymmetrical Module-Based Grid*
Sumber: Harris & Ambrose (2011)

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Zeegen (2005) dalam buku *The Fundamentals of Illustrations*, ilustrasi merupakan bentuk dari ekspresi individu yang direpresentasikan dalam piktorial untuk menyampaikan suatu ide. Ilustrasi menggambarkan sebuah imajinasi yang akan melekat dalam pikiran seseorang yang melihatnya.

1) Peran Ilustrasi

Menurut Witabora (2012), ilustrasi memiliki berbagai macam peran, antara lain:

a) Ilustrasi sebagai alat informasi

Ilustrasi dapat digunakan untuk menjelaskan berbagai macam informasi ataupun instruksi dalam berbagai bidang. Dalam dunia pendidikan dan penelitian, ilustrasi dapat menjelaskan subjek yang diteliti dengan lebih detail, pada sejarah dapat digunakan untuk menggambarkan ulang kejadian penting dalam sejarah, pada teknik dapat menjelaskan pembuatan dan perakitan suatu objek, dsb.



Gambar 2.19 Ilustrasi Sebagai Alat Informasi
Sumber: <https://www.ruangguru.com/hs-fs/hubfs/revolusi%20prancis.jpg?width=600&name=revolusi%20prancis.jpg>

b) Ilustrasi sebagai opini

Ilustrasi dalam dunia editorial dapat digunakan untuk memicu suatu pemikiran, perdebatan, pertanyaan maupun pernyataan. Biasanya ilustrasi sering dijadikan humor yang menyindir topik bertema politik atau disajikan secara ringan untuk menghibur.



Gambar 2.20 Ilustrasi Sebagai Opini
Sumber: https://images-tm.tempo.co/all/2020/05/01/741712/741712_1200.jpg

c) Ilustrasi sebagai alat bercerita

Ilustrasi sangat berperan penting dalam menjadi pelengkap buku anak, komik, novel, dsb. Ilustrasi dapat menggambarkan narasi yang ingin disampaikan dan menjadi *point of sale* melalui sampul bukunya.



Gambar 2.21 Ilustrasi Sebagai Alat Bercerita

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/56/81/74/56817468282e888677166ed434211c2d.jpg>

d) Ilustrasi sebagai alat persuasi

Ilustrasi sangat berperan penting dalam dunia periklanan karena dapat menggambarkan produk-produk yang dipromosikan dan menjadi bagian dari kampanye untuk meningkatkan *awareness* terhadap suatu brand, produk atau isu tertentu. Ilustrasi juga sering digunakan sebagai alat propaganda dalam dunia politik karena dapat menyebarkan pesan secara efektif.



Gambar 2.22 Ilustrasi Sebagai Alat Persuasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/29/02/8c/29028ca8280e3653fc1111630394d40e.jpg>

e) Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi juga berperan penting sebagai alat untuk *brand recognition* sebagai identitas suatu badan atau perusahaan. Biasanya ilustrasi yang

digunakan untuk pengenalan brand berupa logo perusahaan, visual pada suatu kemasan produk, interior, media promosi, dsb.



Gambar 2.23 Ilustrasi Sebagai Identitas

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/9e/7f/c2/9e7fc2bbb3a0c3ce5d02d55dbfdf1ec3.jpg>

f) Ilustrasi sebagai desain

Ilustrasi dapat diaplikasikan sebagai dasar mendesain berbagai produk atau media komunikasi, seperti ilustrasi yang diaplikasikan ke produk *fashion*, dsb.



Gambar 2.24 Ilustrasi Sebagai Desain

Sumber:<https://i.pinimg.com/564x/c0/36/9d/c0369dc375a119e5515c46a9693da7d7.jpg>

2) Jenis Ilustrasi

Dalam buku *The Fundamentals of Illustration*, Zeegen (2005) menyebutkan bahwa ilustrasi dapat dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

a) *Editorial Illustration*

Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan pada majalah ataupun koran untuk menyampaikan suatu pandangan atau ide secara personal. Kelebihan dari membuat ilustrasi editorial adalah bisa bebas mengeksplor dan mengembangkan ide yang berbeda di setiap proyek sehingga *illustrator* dapat melatih kemampuan berpikir kreatifnya terus menerus.

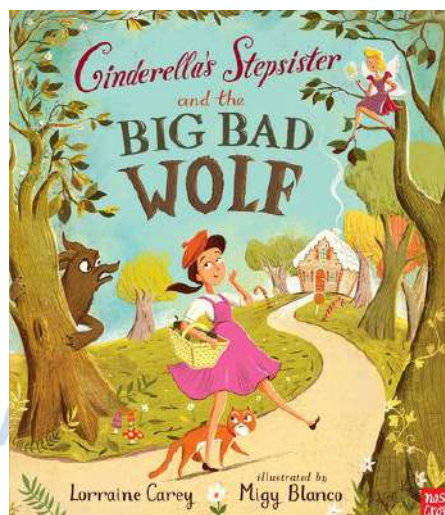


Gambar 2.25 Editorial Illustration

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/42/25/43/422543eaa5943f5df738c030cb1e547d.jpg>

b) Book Illustration

Ilustrasi ini sangat dibutuhkan dalam penerbitan buku, terutama untuk buku anak-anak dan buku fiksi. Membuat ilustrasi buku dapat mencakup keseluruhan isi buku maupun sampulnya saja. Ilustrasi ini harus dibuat sedetail mungkin untuk kemudian diberi *feedback* oleh divisi lain terutama divisi marketing yang dapat memprediksikan tingkat kesuksesan buku tersebut akan terjual. Ilustrator harus paham mengenai konteks dari buku secara artistik maupun komersil agar dapat menghasilkan visual yang cocok untuk audiens.



Gambar 2.26 Book Illustration

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/44/14/55/441455e115f6ad18bef86cd33b854bd2.jpg>

c) *Fashion Illustration*

Dalam dunia *fashion*, tren bulanan dapat diinterpretasikan dalam bentuk ilustrasi yang menarik. Banyak brand *fashion* yang telah menggunakan ilustrasi untuk produk busana mereka dan memberi kesempatan kepada *fashion illustrator* untuk mendapatkan pengakuan atas karyanya. Dengan menggunakan ilustrasi, produk *fashion* yang dihasilkan dapat memberikan kesan yang *fresh* dan *original*.



Gambar 2.27 *Fashion Illustration*

Sumber://i.pinimg.com/564x/87/63/74/8763745bf773d21f444a7f58260e92e0.jpg

d) *Advertising Illustration*

Ilustrasi periklanan yang baik adalah ilustrasi yang bisa menyatu dengan pikiran orang yang melihatnya sehingga mudah dikenali dan membentuk *brand awareness*. Media yang digunakan juga sangat beragam sehingga bisa memicu kreativitas.



Gambar 2.28 *Advertising Illustration*

Sumber://i.pinimg.com/564x/00/16/51/0016510d2ca6c1b85736a1918540a6d7.jpg

e) *Music Industry Illustration*

Ilustrasi pada musik tidak hanya bisa menggambarkan lirik yang ada tetapi juga dapat menjadi bentuk visual yang menggambarkan identitas dan *personality* musik tersebut. Hal ini akan membuat audiens merasa mengerti maksud dari musik yang ingin disampaikan.



Gambar 2.29 *Music Industry Illustration*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/8e/d9/a6/8ed9a62c2df0595347ac756c98859f53.jpg>

f) *The Collaborative Illustration*

Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai bentuk kolaborasi dengan studio-studio desain dalam menghasilkan suatu karya. Biasanya ilustrator dan desainer memiliki kebijakan masing-masing yang harus disepakati agar terbentuk kepercayaan dalam membuat suatu karya kolaboratif.



Gambar 2.30 *The Collaborative Illustration*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/3e/1c/7e/3e1c7e547b5ad22982e82c49a3bf2c7c.jpg>

g) *Self-Initiated Illustration*

Self-initiated illustration merupakan jenis ilustrasi yang dibuat sebagai proyek pribadi untuk mengekspresikan dirinya. Hal ini dapat membantu ilustrator untuk mengeksplor sebuah gaya baru dan terus menciptakan karya yang *fresh* dan hidup.



Gambar 2.31 *Self-Initiated Illustration*

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/3d/d6/b1/3dd6b180ac0156d891d96d53ab95b64e.jpg>

2.2 Media Informasi

Menurut Braesel dan Karg (2018) dalam buku *Media and Information Literacy*, Media merupakan sarana berkomunikasi, informasi, dan hiburan yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan. Sedangkan informasi merupakan pengetahuan, data faktual, ataupun instruksi yang bertujuan untuk menginformasikan. Dapat disimpulkan, media informasi adalah sarana untuk menyampaikan pesan berupa informasi kepada target audiens.

2.1.1 Jenis Media Informasi

Jenis media informasi terus berkembang seiring perkembangan zaman. Braesel dan Karg (2018) membagi media informasi ke dalam 4 kategori, antara lain:

- 1) *Print*, contohnya buku, majalah, koran, dsb.
- 2) *Visual*, contohnya televisi, fotografi, gambar, dan film, dsb.
- 3) *Suara*, contohnya radio, *podcast*, dsb.
- 4) *Digital*, contohnya internet, *email*, *online social media*, dsb.

2.1.2 Fungsi Media Informasi

Menurut Braesel dan Karg (2018), media informasi dapat berfungsi sebagai:

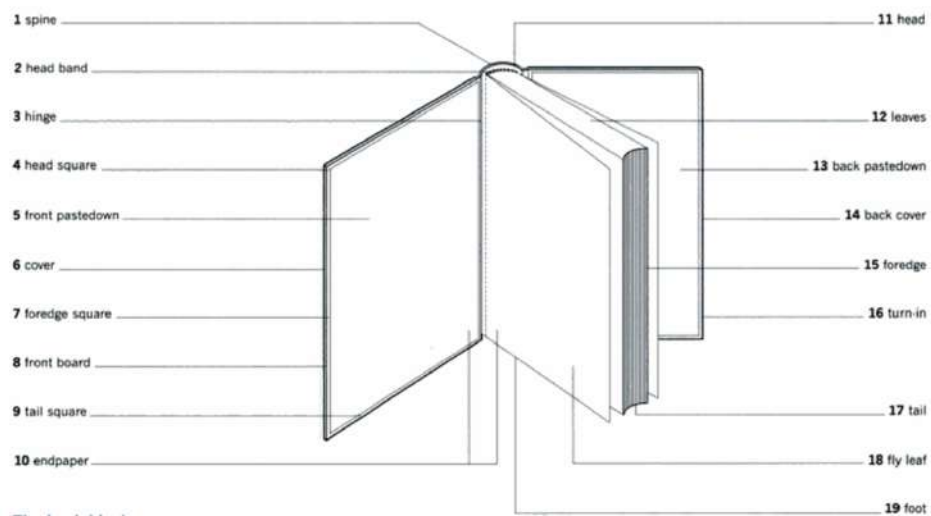
- 1) Sumber informasi mengenai kejadian terkini/faktual.
- 2) Sumber ilmu dan pembelajaran bagi target audiens.

2.1.3 Buku

Menurut Haslam (2006) dalam buku *Book Design*, buku merupakan bentuk dokumentasi yang telah ada sejak lama berisi pengetahuan, ide, dan kepercayaan.

1) Anatomi Buku

Setiap buku terdiri dari bagian-bagian yang disebut juga anatomi buku. Haslam (2006) membagi anatomi buku menjadi beberapa bagian, antara lain:



Gambar 2.32 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

- a) *Spine* adalah bagian pada *cover* buku yang melindungi tepi buku yang di *binding*.
- b) *Head band* adalah sebuah kumpulan benang berwarna yang menyatu sebagai pelengkap binding buku.

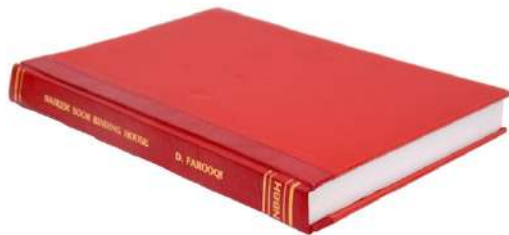
- c) *Hinge* adalah lipatan pada *endpaper* yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- d) *Head square* adalah bagian pada *cover* yang sedikit lebih besar dari halaman dan terletak pada bagian atas buku.
- e) *Front pastedown* adalah *endpaper* pada bagian dalam *front board*.
- f) *Cover* adalah bagian buku yang tebal sebagai pelindung buku.
- g) *Foredge square* adalah bagian kecil yang melindungi bagian *foredge* pada bagian *cover* depan dan belakang.
- h) *Front board* adalah bagian *cover* depan pada buku.
- i) *Tail square* adalah bagian pada *cover* yang sedikit lebih besar dari halaman dan terletak pada bagian bawah buku.
- j) *Endpaper* adalah lembar buku yang tebal sebagai pelindung *cover* buku dan *hinge*.
- k) *Head* adalah bagian atas pada buku.
- l) *Leaves* adalah lembaran/halaman pada buku yang terdiri dari 2 sisi.
- m) *Back pastedown* adalah *endpaper* pada bagian dalam *back board*.
- n) *Back cover* adalah bagian *cover* belakang pada buku.
- o) *Foredge* adalah tepi buku bagian depan.
- p) *Turn-in* adalah kertas atau bahan yang melapisi *cover* buku pada sisi dalam dan luarnya.
- q) *Tail* adalah bagian bawah pada buku.
- r) *Fail leaf* adalah bagian dari halaman *endpaper* yang dapat dibalik.
- s) *Foot* adalah bagian bawah dari halaman.
- t) *Signature* adalah halaman kertas yang disatukan menjadi beberapa bagian untuk membentuk sebuah buku.

2) Jenis *Binding*

Binding adalah salah satu proses *finishing* dalam memproduksi sebuah buku. Dalam buku *Book Design*, Haslam (2006) membagi jenis binding menjadi beberapa jenis, antara lain:

- a) *Library binding*

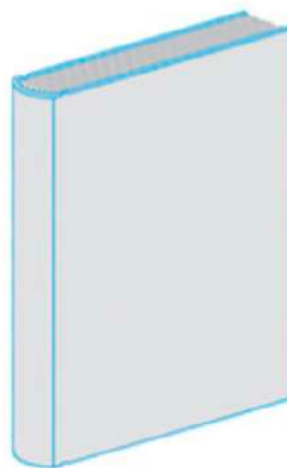
Jenis *binding* ini biasa dilakukan dengan tangan buku yang akan digunakan dalam jangka panjang agar bertahan lama. *Binding* jenis ini dilakukan dengan cara menjahit melalui setiap *signature* dan kemudian disimpul agar tidak lepas kemudian ditempelkan ke sampulnya. Namun seiring berjalannya waktu, cara menjahit buku terus berkembang.



Gambar 2.33 *Library Binding*
Sumber: <https://hardbinding.in/library-book-binding>

b) *Case-binding*

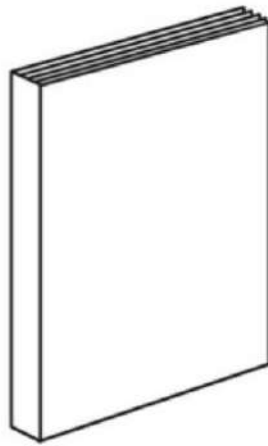
Jenis *binding* ini dilakukan dengan cara menjahit bagian buku menjadi 3 bagian, yaitu sampul depan, sampul belakang, dan *spine*. Kumpulan halaman yang sudah dijahit per bagian akan ditempel pada sebuah kain kemudian dilekatkan dengan sampul dan *spine* tersebut. *Binding* ini sekarang lebih banyak diproduksi menggunakan mesin.



Gambar 2.34 *Case Binding*
Sumber: <https://digitalprint.bowershton.org/book-binding.html>

c) *Perfect Binding/paperback binding*

Jenis *binding* ini dilakukan dengan tidak menjahit sama sekali, melainkan menempelkan halaman buku ke sepotong kain yang kemudian dilekatkan ke sampul. Biasanya material sampul pada buku yang menggunakan *perfect binding* akan lebih tebal/berat dari bukunya dan tidak memerlukan *endpapers*.

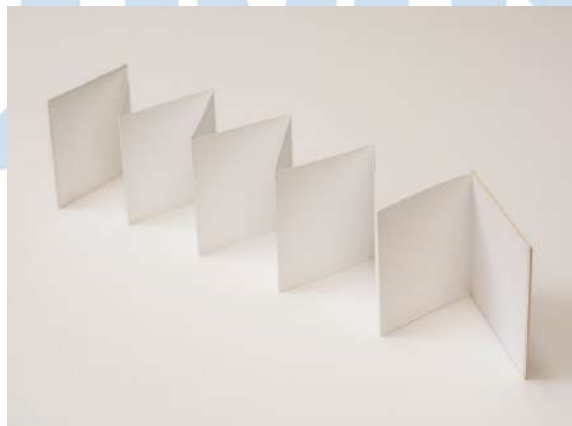


Gambar 2.35 *Perfect Binding*

Sumber: <https://blogs.alphagraphics.com/blog/idaho-falls-idaho-us679/book-binding/>

d) *Concertina books/broken-spine binding*

Jenis *binding* ini dilakukan dengan membungkus halaman dengan sebuah karton/kain yang kemudian ditempelkan ke sisi dalam sampul belakang, namun tidak pada sampul depan. Hal ini akan membuat buku dapat dilihat dalam bentuk *single sheet*.

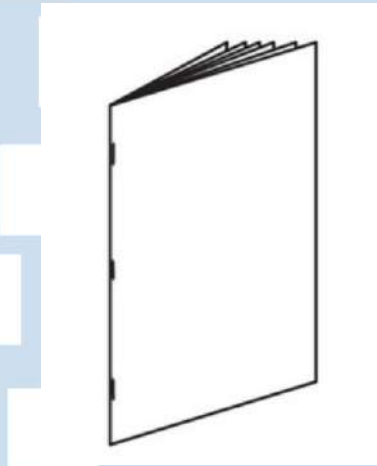


Gambar 2.36 *Concertina Books/Broken-Spine Binding*

Sumber: <https://arthoppers.co.uk/project/concertina/>

e) *Saddle-wire binding*

Jenis *binding* ini disebut juga stapling dan biasa digunakan untuk majalah, pamphlet, dan katalog. *Binding* ini dilakukan dengan menggabungkan setiap halaman dengan menggunakan staples pada salah satu sisi buku. *Binding* ini lebih cocok digunakan untuk buku dengan halaman yang tipis.

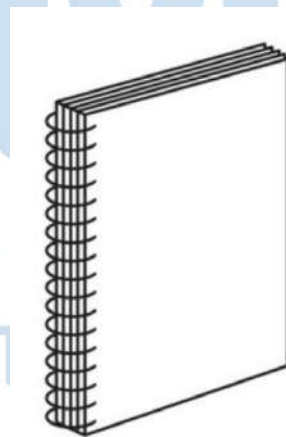


Gambar 2.37 *Saddle-Wire Binding*

Sumber: <https://blogs.alphagraphics.com/blog/idaho-falls-idaho-us679/book-binding/>

f) *Spiral binding*

Jenis *binding* ini digunakan pada buku dengan halaman yang terpisah-pisah dengan membuat lubang dan memasukkan kawat spiral pada salah satu sisi buku. Hal ini untuk mencegah lembaran buku tersebar/lepas dari buku.

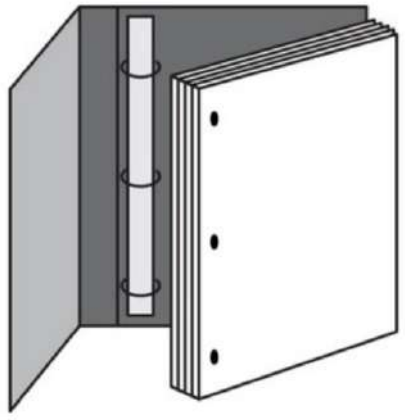


Gambar 2.38 *Spiral Binding*

Sumber: <https://blogs.alphagraphics.com/blog/idaho-falls-idaho-us679/book-binding/>

g) *Loose-leaf binding*

Pada jenis *binding* ini, setiap lembar kertas dapat dibuka, dikeluarkan, atau diganti. Biasanya *binding* jenis ini lebih banyak digunakan untuk menggabungkan berbagai macam *file* agar rapi.



Gambar 2.39 *Loose-Leaf Binding*

Sumber: <https://blogs.alphagraphics.com/blog/idaho-falls-idaho-us679/book-binding/>

2.3 Leadership Pada Anak

Dalam buku *Leadership Theory, Application, Skill Development*, Lussier dan Achua (2016) mendefinisikan *leadership* sebagai proses yang dilakukan pemimpin dalam mempengaruhi pengikutnya untuk mencapai suatu tujuan dengan cara melakukan sebuah perubahan. Untuk dapat menanamkan *leadership* pada anak, diperlukan pemahaman mengenai perkembangan anak dalam berbagai aspek.

2.3.1 Aspek Perkembangan Pada Masa Akhir Anak-Anak

Jahja (2011) menyebutkan bahwa periode ini terjadi pada anak usia enam tahun hingga mencapai tahap kematangan seksual. Pada tahap ini, anak sudah lebih mandiri, peka terhadap lingkungan sekitar, dan siap untuk belajar berbagai macam hal. Adapun perkembangan yang terjadi pada anak di tahap ini, yaitu:

1) Aspek Keterampilan

Anak akan mengalami banyak perkembangan keterampilan pada tahap ini, seperti keterampilan dalam menolong diri sendiri, keterampilan menolong orang lain secara inisiatif, keterampilan sekolah, serta keterampilan dalam bermain.

2) Aspek Kemajuan Dalam Berbicara

Kemajuan berbicara anak pada tahap ini mengalami kemajuan dalam beberapa hal, antara lain:

a) Penambahan kosakata

Kosakata yang dimiliki anak akan terpengaruh oleh perbedaan sosial-ekonomi dalam keluarga. Biasanya keluarga berpendidikan tinggi akan mengakibatkan peningkatan kosakata lebih tinggi pada anak.

b) Pengucapan

Anak mulai memiliki pengucapan yang benar setelah beberapa kali salah dalam pengucapan untuk kata-kata yang baru dipelajari/didengar.

c) Pembentukan kalimat

Panjang kalimat yang diucapkan anak usia 6 hingga 10 tahun akan bertambah, namun di atas 9 tahun biasanya kalimat menjadi lebih singkat dan padat.

d) Kemajuan dalam pengertian

Kemajuan ini disebabkan oleh adanya latihan konsentrasi yang terjadi di sekolah sehingga meningkatkan pengertian anak dalam memahami sesuatu.

3) Aspek Emosi

Umumnya anak pada tahap ini mengeluarkan ungkapan emosional yang menyenangkan. Jika hal ini terjadi, artinya anak mengalami penyesuaian diri yang baik. Namun ada pula yang mengalami kenaikan emosi yang biasanya disebabkan oleh faktor fisik dan lingkungan.

4) Aspek Sosial

Saat memasuki lingkungan sekolah, otomatis lingkungan sosial anak meluas. Pada tahap ini, anak mulai membentuk geng atau kelompok bermainnya. Akibatnya, akan timbul pengelompokan sosial dan lebih buruknya dapat mengakibatkan perlakuan membeda-bedakan teman. Biasanya anak cenderung memilih teman yang serupa dengan dirinya atau dapat memenuhi kebutuhan dirinya. Pada tahap ini, seringkali akan muncul pemimpin yang akan dipilih untuk memimpin geng/kelompoknya.

5) Aspek Kegiatan Bermain

Anak-anak sudah mulai menyadari perbedaan kelompok seksnya sehingga mempengaruhi kegiatan bermain yang dilakukan. Kegiatan bermain yang banyak dilakukan anak-anak tahap ini, antara lain:

- a) Bermain konstruktif, yaitu bermain hanya untuk bersenang-senang saja seperti, menggambar, melukis, dsb.
- b) Menjelajah
- c) Mengumpulkan/mengoleksi sesuatu
- d) Permainan dan olahraga

6) Aspek Sikap dan Perilaku Moral

Pada tahap ini, anak mulai paham standar moral yang ada di lingkungan. Hal ini berkaitan dengan munculnya suara hati yang dapat menjadi tanda bagi anak saat ia melakukan tindakan yang tidak tertentu. Semakin akhir masa anak-anak, pelanggaran yang dilakukan anak semakin berkurang karena telah terjadi kematangan fisik dan psikologis.

7) Aspek Minat

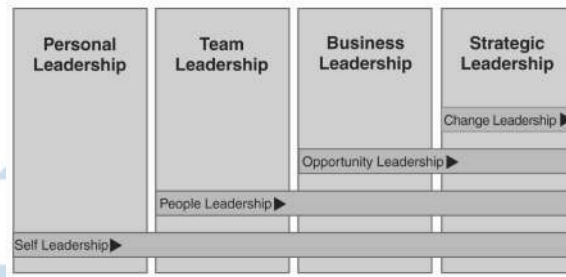
Minat anak dapat mempengaruhi cita-citanya. Minat biasanya menimbulkan kepuasan sehingga ingin terus dilakukan secara berulang.

8) Aspek Kepribadian

Pada aspek ini, anak akan mulai mencari tau konsep dan identitas dirinya. Awalnya ia akan membentuk konsep diri mengikuti pola yang ditanamkan orang sekitarnya. Namun seiring berjalannya waktu, anak akan terpengaruh juga oleh tokoh-tokoh yang dilihat, dibaca, atau di dengarnya.

2.3.2 Self-Leadership

Bryant & Kazan (2013) menyebutkan bahwa *self-leadership* diperlukan dalam diri setiap orang sebagai fondasi untuk membentuk jiwa *leadership* yang efektif. *Self-leadership* merupakan sebuah latihan dalam mempengaruhi pikiran, perasaan, perilaku diri dalam mencapai suatu tujuan. Menurut penelitian, *self-leadership* diperlukan untuk membentuk 3 sifat utama dalam *leadership*, yaitu berfikir secara efektif, bertindak dengan kongruen/sejalan, dan peka dalam menjalin hubungan.



Gambar 2.40 *Self-Leadership* sebagai Fondasi *Leadership* yang Efektif
 Sumber: Bryant & Kazant (2013)

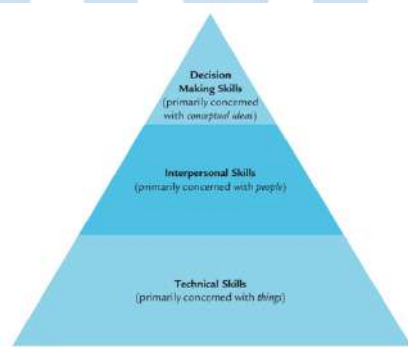
Self-leadership mencakup beberapa hal seperti kepercayaan diri (*self-confidence*), manajemen diri (*self-management*), pemantauan diri (*self-monitoring*), ketangguhan dalam mengatasi kesulitan (*resilience*), motivasi diri, (*self-motivation*), optimisme, dan pengambilan keputusan.

2.3.3 Manfaat Leadership Bagi Anak

Menurut Rodiyana dan Puspitasari (2019), memiliki jiwa kepemimpinan (*leadership*) sangat penting bagi anak karena dapat memberikan manfaat seperti belajar berkomunikasi secara efektif, menyusun strategi, menangani suatu permasalahan, melakukan perencanaan, membuat keputusan, tahan terhadap tekanan, tetap positif, dan pantang menyerah, bijaksana mengelola uang, memiliki sikap inisiatif dan bertanggung jawab.

2.3.4 Skill Dalam Leadership

Seorang pemimpin membutuhkan *skill-skill* tertentu untuk menjadi pemimpin yang baik. Tiga skill manajemen yang dibutuhkan dalam *leadership* menurut Lussier dan Achua (2016) dalam buku *Leadership Theory, Application, Skill Development*, antara lain:



Gambar 2.41 *Skill* Dalam *Leadership*
 Sumber: Lussier & Achua (2016)

1) *Technical skills*

Technical skills adalah *skill* yang berkaitan pengetahuan mengenai metode dan teknik dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. *Skill* yang dibutuhkan antar satu pekerjaan dengan pekerjaan lain akan berbeda tergantung pada kebutuhan. Dari 3 *skill* manajemen, *skill* ini merupakan *skill* yang paling mudah untuk dikembangkan.

2) *Interpersonal skills*

Interpersonal skill merupakan kemampuan yang berkaitan dengan hubungan terhadap sesama, seperti kemampuan memahami, berkomunikasi, bekerja dengan baik dalam tim, memotivasi, *networking*, negosiasi, dan lain sebagainya. *Skill* ini sangat penting untuk membangun jiwa kepemimpinan.

3) *Decision making skills*

Decision making skill merupakan kemampuan yang berhubungan dengan pengambilan keputusan tepat yang dapat menyelesaikan masalah dan meraih keuntungan setelah mengamati situasi yang ada. *Skill* ini meliputi proses berpikir kritis, menganalisa keadaan, memaksimalkan hasil, manajemen waktu, kreatif, memahami tren dan perubahan, serta mampu mengenali masalah dan peluang. *Skill* ini penting karena sebuah keputusan yang diambil akan mempengaruhi situasi ke depannya.

