



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

Definisi dari desain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah kerangka, bentuk, atau rancangan. Sedangkan definisi desain menurut Beta (2008, hlm. 5) merupakan suatu proses kreatif dalam memecahkan suatu permasalahan dalam hal yang menyangkut perancangan suatu objek yang bersifat fungsional atau estetis. Dalam desain, ada aspek-aspek teknis dan estetis yang tidak lepas dari proses merancang desain tersebut, yakni aspek elemen desain dan prinsip desain.

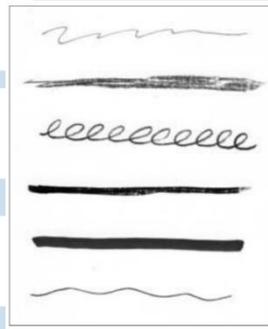
Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat lepas dari unsur visual sebagai salah satu sarana penyampaian informasi. Selain itu, visual kerap dijadikan sebagai sarana untuk memanjakan mata dengan penggunaan unsur estetika. Menurut Landa (2014), desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi secara visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun pesan kepada audiens. Profesor Alan Robbins menyatakan bahwa desain grafis merupakan salah satu dari sekian banyak cara untuk mewujudkan kreativitas, yakni melalui penerapan secara visual. Desain grafis dapat diterapkan secara baik dan efektif jika elemen-elemen desain sudah diterapkan sesuai dengan prinsip desain..

2.1.1 Elemen Desain

Sebelum mendesain sesuatu, perancang perlu mengetahui elemen-elemen desain yang akan digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dikehendaki. Berikut adalah elemen-elemen desain grafis menurut Robin Landa dari bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* (2014, hlm. 19).

2.1.1.1 Garis

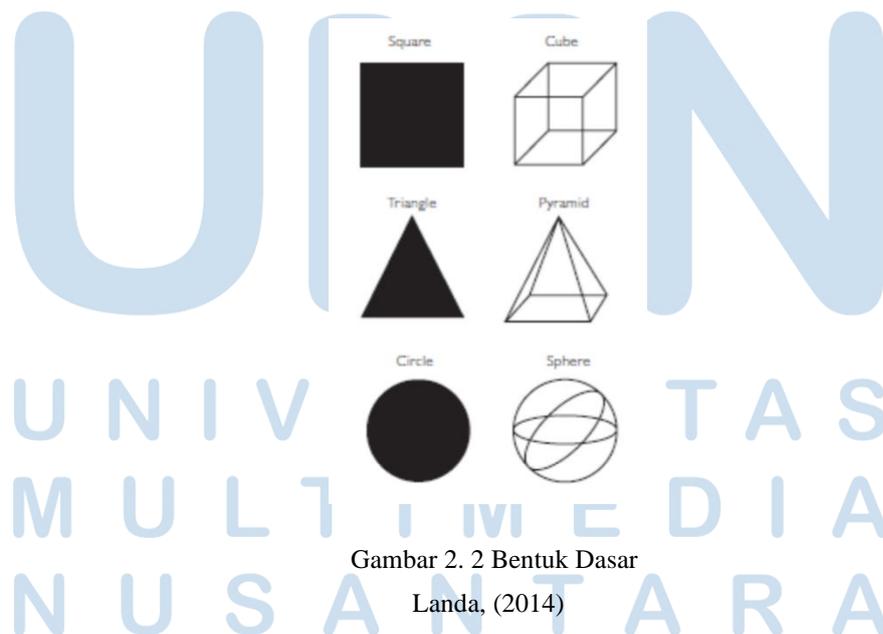
Titik adalah satuan terkecil dari garis yang biasa dikenali dengan bentuknya yang bulat, sedangkan garis adalah suatu titik yang dipanjangkan yang dikenali melalui satuan panjang daripada lebar (Landa, 2014, hlm. 19).



Gambar 2. 1 Garis
Landa, (2014)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk 2 dimensi yang terbangun dari hubungan garis-garis yang tertutup, maupun dengan warna atau tekstur, dan dapat dihitung satuan panjang dan lebarnya (Landa, 2014, hlm. 20).



Gambar 2. 2 Bentuk Dasar
Landa, (2014)

2.1.1.3 Ruang (*Figure/Ground*)

Indera penglihatan manusia selalu berusaha untuk mengenali objek dan membedakannya sesuai dengan relasi objek tersebut dengan benda maupun ruang di sekitarnya. Kusmiati menjelaskan bahwa ruang merupakan persepsi jauh-dekat dan tinggi-rendah dari suatu objek yang disebabkan oleh persepsi indra penglihatan yang menafsirkan objek yang mengisi suatu kedalaman/ruang. Menurut Landa (2014, hlm. 21), penggunaan *positive* dan *negative space* merupakan prinsip dasar dalam menerapkan persepsi kedalaman kepada bentuk atau permukaan 2 dimensi.



Gambar 2. 3 Figure/Ground
Landa, (2014)

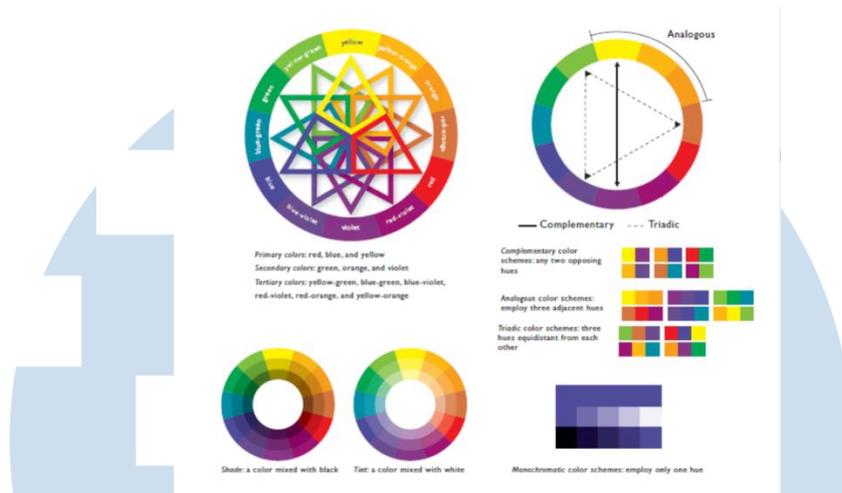
2.1.1.4 Warna

Konsep warna berasal dari kemampuan penglihatan manusia untuk menangkap pantulan gelombang cahaya tertentu dari suatu objek yang memiliki karakteristik yang sama maupun berbeda. Warna dapat berperan sebagai penarik perhatian audiens, sekaligus dapat memberikan kesan tertentu sebagai pendukung pesan dan konten dalam desain.



Gambar 2. 4 Warna Dingin & Hangat

Landa (2014)



Gambar 2. 5 Roda Warna & Skema

Landa, (2014)

2.1.1.5 Tekstur

Tekstur berkaitan dengan indra peraba manusia akan kasar atau halusnya suatu permukaan benda. Tekstur dalam desain merupakan representasi visual dari persepsi indra peraba tersebut. Ada dua jenis tekstur, yakni tekstur taktil atau tekstur nyata yang dapat diraba dengan indra peraba, dan juga tekstur visual yakni tekstur semu yang hanya berupa ilusi tekstur secara visual yang tidak dapat diraba.



Gambar 2. 6 Poster dengan Pola

Landa, (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

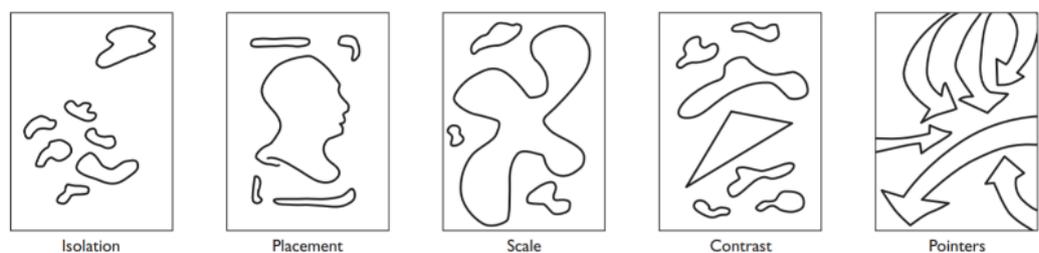
Menurut Landa (2014), prinsip desain sangat bergantung satu sama lain (hlm. 29). Berikut adalah prinsip-prinsip desain yang dikemukakan oleh Landa (2014):

2.1.2.1 Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain dapat diwujudkan melalui cara penempatan objek atau elemen-elemen dalam desain yang dirancang dengan poros atau garis tengah bidang desain sebagai patokan yang paling dasar (Landa, 2014, hlm. 30). Secara visual, desain dapat dikomposisikan dengan keseimbangan simetri maupun asimetris.

2.1.2.2 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip yang penting untuk membuat proses penyampaian pesan dari sebuah desain agar efektif disaksikan oleh audiens. Hierarki visual merupakan cara menyusun elemen-elemen desain dengan sedemikian rupa agar konten desain dapat mempunyai suatu *flow* atau aliran baca tertentu yang berfungsi untuk menggiring perhatian audiens terhadap konten/pesan utama desain yang hendak disampaikan (Landa, 2014). Konten atau elemen utama dalam desain tersebut disebut sebagai *emphasis*, titik fokus atau *focal point* dari desain. *Emphasis* dapat dicapai dengan cara memanfaatkan perbedaan pemisahan, penempatan, ukuran, kontras bentuk maupun warna, hingga menggunakan tanda panah (hlm. 33 - 35).



Gambar 2. 7 Contoh Emphasis

Landa, (2014)

2.1.2.3 Ritme

Banyak orang yang mengenal ritme melalui musik hingga puisi, namun secara visual ritme pun dapat diwujudkan dalam desain. Dengan memanfaatkan pengulangan dalam desain, ritme dapat diciptakan sehingga desainer dapat menggiring mata audiens untuk mengikuti ritme atau pola tersebut secara sengaja (Landa, 2014, hlm. 35).

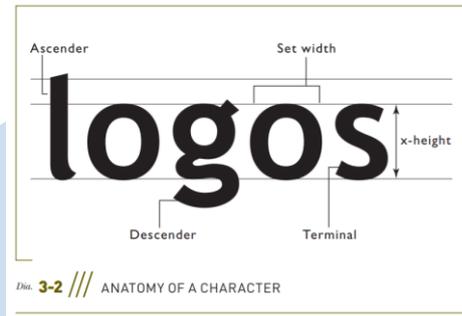
2.1.2.4 Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip desain yang mencakup keseragaman, keserasian, atau kohesivitas objek dalam desain. Salah satu teori kesatuan dalam desain adalah teori Gestalt, yakni teori persepsi manusia yang menghubungkan potongan-potongan informasi dengan hubungan kedekatan tertentu sehingga menjadi satu kesatuan informasi yang utuh.

2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah kemampuan untuk menata *typeface* untuk publikasi visual demi mewujudkan kesan atau perasaan tertentu bagi yang melihatnya (Kusrianto, 2010, hlm. 1). Menurut Landa, *typeface* merupakan suatu kelompok atau set huruf yang memiliki kesatuan dari segi karakteristik visualnya yang konsisten (2014, hlm. 44). Setiap huruf terdiri dari beberapa unsur anatomi huruf, dimana anatomi huruf sendiri terdiri:

- 1) *Stem* : batang huruf utama yang tegak
- 2) *Ascender* : bagian huruf kecil yang tingginya melebihi batas atas untuk huruf kecil atau *x-height*
- 3) *Descender* : bagian huruf kecil yang melebihi batas bawah atau *baseline*
- 4) Lebar huruf
- 5) *Stroke* : garis utama yang membentuk huruf
- 6) *Spine* : garis lengkung utama pada huruf S
- 7) *Terminal* : ujung dari *stroke* yang tidak ditutup *serif*
- 8) *Serif* : garis kecil di ujung *stroke* utama atau *terminal*



Gambar 2. 8 Anatomi Huruf
Landa, (2014)

Typeface terdiri dari set huruf, angka, simbol, aksen, dan tanda baca. Berbagai *typeface* dengan jenis ketebalan atau kemiringan yang berbeda dapat dikelompokkan menjadi *type family*.



Gambar 2. 9 Contoh Type Family
Landa, (2014)

Sesuai dengan perkembangan sejarah dan gaya, *typeface* dapat dibagi menjadi 8 kategori sebagai berikut:

1) *Old style* atau *humanist*

Jenis serif yang berakar dari gaya pena Roma akhir abad ke-15. Karakter visual dari *typeface* jenis ini adalah adanya sudut pada serif dan

ketebalan pada *stem* nya. Beberapa contoh *old style* adalah Times New Roman, Garamond, Hoefler Text, dan sebagainya.

2) *Transitional*

Jenis serif peralihan dari *old style* ke modern yang berasal dari abad ke-18. Contoh *typeface* yang memiliki karakter perpaduan *old style* dan modern ini antara lain Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

3) *Modern*

Jenis serif yang berkembang di akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19, dengan bentuk yang lebih geometris dan mempunyai karakter tebal tipis yang paling kontras. Contoh *typeface* modern adalah Bodoni, Didot, dan Walbaum.

4) *Slab Serif*

Jenis serif yang berkarakter tebal seperti *slab* (papan) dan dikenalkan pada awal abad ke-19. Contoh jenis *typeface* ini antara lain American Typewriter, Memphis, Bookman, dan Clarendon.

5) *Sans Serif*

Sesuai dengan arti kata *sans* yang berarti tidak ada, jenis *typeface* ini tidak memiliki serif, dan diperkenalkan pada awal abad ke-19. Contoh jenis *sans serif* dengan ketebalan seragam adalah Futura dan Helvetica, sedangkan jenis *sans serif* yang memiliki dinamika tebal-tipis antara lain Grotesque, Franklin Gothic, dan Frutiger.

6) *Blackletter*

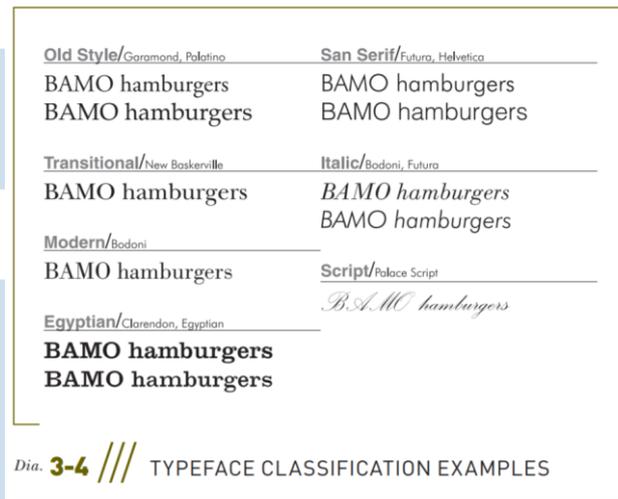
Jenis *typeface* yang terinspirasi dari gaya kaligrafi abad ke-15 atau biasa disebut *gothic*. Karakteristik visual dari jenis ini adalah minimnya garis lengkung, *stroke* huruf yang tebal, dan lebar huruf yang pendek. Contoh jenis ini adalah Textura, Rotunda, dan Fraktur.

7) *Script*

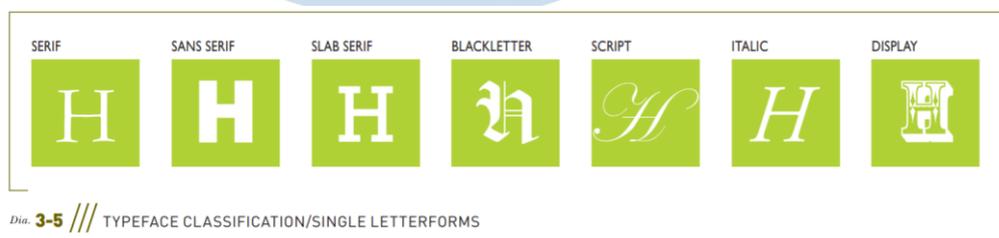
Jenis *typeface* ini adalah jenis yang paling menyerupai tulisan tangan karena karakternya yang menyerupai goresan kuas atau pena. Contohnya antara lain Brush Script dan Shelley Allegro Script.

8) *Display*

Jenis *typeface* yang di desain berukuran besar dengan keterbacaan yang tinggi, namun cenderung sulit dibaca jika dijadikan *body text*. Jenis ini dibuat untuk menulis *headline* atau judul, dan relatif lebih banyak dekorasi yang rumit. Jenis ini dapat memiliki karakter dari jenis *typeface* lainnya.



Gambar 2. 10 Contoh-contoh Typeface
Landa, (2014)



Gambar 2. 11 Klasifikasi Typeface
Landa, (2014)

2.2 Buku

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Dan menurut Haslam pada bukunya yang berjudul *Book Design* (2006), definisi buku adalah sekumpulan lembaran kertas yang dijilid dan dapat menyimpan dan mentransmisikan pengetahuan yang dapat melampaui ruang dan waktu (hlm. 7). Maka unsur-unsur terpenting dari sebuah buku adalah adanya lembaran kertas yang dijilid, serta perannya sebagai

wadah untuk menuangkan gagasan berbentuk tulisan atau gambar yang dapat memberi pengetahuan bagi pembacanya. Seiring dengan perkembangan teknologi dan informatika, kebutuhan manusia akan informasi pun ikut berkembang, sehingga istilah e-book atau buku elektronik pun muncul. E-book adalah buku berbasis digital yang dipublikasikan lewat perangkat elektronik dan tidak menggunakan kertas yang dijilid.

2.2.1 Jenis-jenis Buku

Pada dasarnya, buku dapat dibagi menjadi dua sesuai dengan komposisi kontennya, yakni *text book* dan *picture book*. Jenis *text book* adalah jenis buku yang komposisi kontennya dominan teks atau tulisan, seperti novel, buku nonfiksi, naskah, dan sebagainya. Sedangkan *picture book* adalah buku yang kontennya dominan gambar atau foto, seperti album foto, komik, katalog, dan sebagainya. Dan jika melihat dari kontennya, jenis-jenis buku antara lain adalah buku fiksi, non-fiksi, kitab suci, komik, majalah, katalog, buku bergambar, dan sebagainya.

Contoh jenis buku yang masuk dalam kategori *picture book* adalah buku ilustrasi dan ensiklopedia bergambar.

2.2.2 Ensiklopedia Bergambar

Definisi ensiklopedia menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti buku yang menghimpun keterangan / uraian tentang berbagai hal dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan dan disusun menurut abjad atau lingkungan ilmu. Dan menurut Sugijanto (2008), ensiklopedia merupakan bahan bacaan berisi informasi dan dapat disertai dengan ilustrasi dan gambar sebagai penjelas konsep (hlm. 16).

2.2.3 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi dapat diartikan secara terpisah menurut asal kata nya, yakni buku dan ilustrasi. Buku adalah lembaran kertas yang dijilid, sedangkan ilustrasi dapat diartikan sebagai suatu gambar yang dituangkan baik dengan teknik menggambar, fotografi, lukisan, maupun teknik seni rupa lainnya. Oleh

karena itu buku ilustrasi dapat diartikan sebagai kumpulan ilustrasi diatas kertas yang dijilid.

Menurut Ghozalli (2020, hlm. 22-23), usia 7-12 tahun masuk dalam jenjang membaca awal dan lancar, dimana rata-rata jumlah halaman buku yang optimal bagi jenjang tersebut adalah 16-48 halaman dengan proporsi gambar maksimal sebesar 70% sesuai dengan jenis buku. Untuk jenjang membaca tersebut juga dinyatakan bahwa penggunaan warna paling optimal adalah warna lembut atau hitam-putih, dengan penggunaan jenis font takberkait (sans serif). Semua besaran tersebut dibatasi dengan aturan alur yang sederhana dan dengan bab (*chapter book*), dengan konten berupa novel awal dan dapat berisi pengetahuan sederhana.

Lorraine (2009) juga membagi *picture books* atau buku cerita bergambar menjadi 5 kategori sesuai dengan usia dari target pembacanya, dengan pengelompokkan sebagai berikut:

1) *Baby Books*

Baby books atau buku untuk bayi biasanya berisi lagu anak-anak, rima, hingga buku tanpa teks, dan sebagainya.

2) *Toddler Books*

Toddler books ini ditujukan untuk usia batita, yakni 1-3 tahun dengan jumlah kata yang digunakan tidak lebih dari 300 kata. Buku jenis ini lebih difokuskan untuk pembelajaran seperti warna, angka, bentuk, dan lainnya. Buku ini pada umumnya menggunakan format interaktif seperti *pop-up* atau *novelty book* (buku yang dapat mengeluarkan suara, mempunyai banyak tekstur, dsb.)

3) *Early Picture Books*

Buku jenis ini ditujukan untuk usia belia rentang 4-8 tahun. Buku jenis ini biasa menggunakan cerita yang sederhana dengan jumlah kata yang tidak melebihi 1000 kata.

4) *Easy Readers*

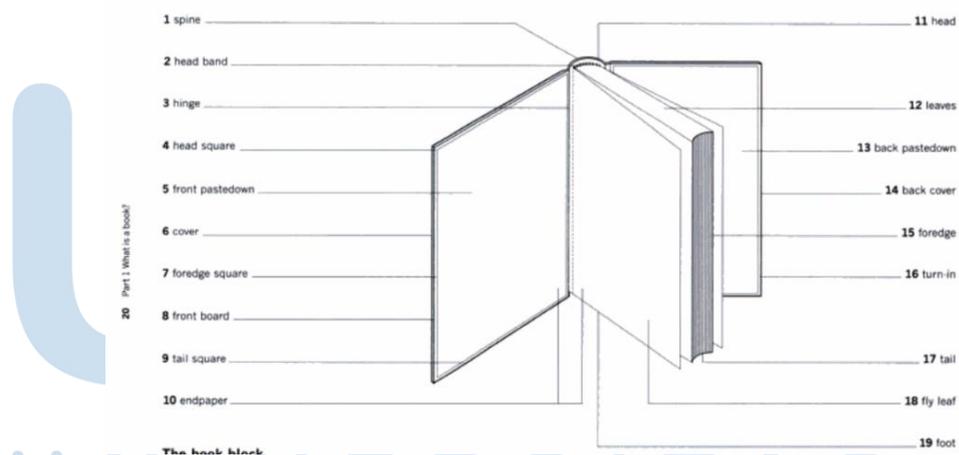
Buku ini ditujukan untuk rentang usia 6-8 tahun untuk mempermudah anak yang mulai membaca sendiri. Buku ini biasa disertai oleh gambar/ilustrasi di setiap halamannya, dan mengandung 200-1500 kata sebagai penyampaian dialog atau aksi cerita. Struktur kalimat yang digunakan biasanya relatif sederhana, dan rata-rata mengandung 2-5 kalimat per halaman.

5) *Transition Books*

Buku jenis ini merupakan jembatan antara buku *easy readers* dan *chapter books* yang tidak memiliki gambar. Jenis ini ditujukan khususnya untuk rentang usia 6-9 tahun, dengan struktur penulisan mirip *easy readers* namun relatif lebih panjang dan mempunyai jumlah ilustrasi yang lebih sedikit (hanya muncul sekali setiap lebih dari satu halaman).

2.2.4 Komponen Buku

Komponen buku adalah struktur fisik dari buku itu sendiri. Menurut Haslam (2006), komponen buku dapat dibagi menjadi tiga bagian, yakni blok buku, halaman, dan *grid*.



Gambar 2. 12 Kerangka Blok Buku

Haslam, (2006)

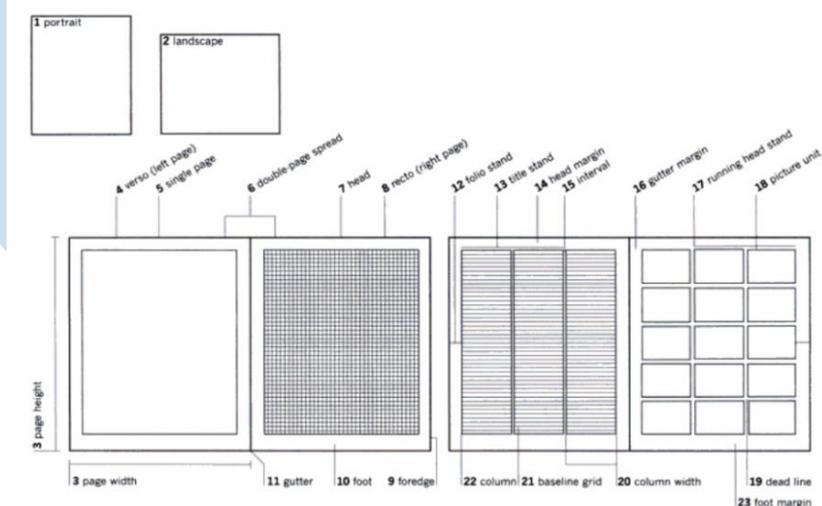
Pada bagian blok buku, terdapat sebanyak 19 bagian sesuai dengan yang tercantum pada gambar, yakni:

- 1) *Spine*, yakni bagian sampul buku yang menutupi pinggiran hasil *binding*
- 2) *Head Band*, yakni benang atau pita kecil yang mengikat setiap *section* kertas pada buku
- 3) *Hinge* atau engsel buku, yakni bagian lipatan di antara *pastedown* dan *fly leaf*
- 4) *Head Square*, yakni bagian *cover & back board* buku di bagian atas buku yang berukuran sedikit lebih besar dari lembaran dalam kertas sebagai pelindung
- 5) *Front Pastedown*, yakni bagian *endpaper* yang ditempel ke belakang *cover* atau papan depan buku
- 6) *Cover*, yakni lapisan kertas tebal atau papan yang dijilid sebagai pelindung blok buku
- 7) *Fore-edge Square*, yakni bagian *cover & back board* buku di bagian samping/bukaan buku yang berukuran sedikit lebih besar dari lembaran dalam kertas sebagai pelindung
- 8) *Front Board*, yakni *cover board* yang berada di depan buku
- 9) *Tail Square*, yakni bagian *cover & back board* buku di bagian bawah buku yang berukuran sedikit lebih besar dari lembaran dalam kertas sebagai pelindung
- 10) *Endpaper*, yakni lembar kertas tebal yang menutupi bagian dalam *cover board* sekaligus menguatkan *hinge*
- 11) *Head*, yakni bagian atas buku
- 12) *Leaves* atau lembaran buku yang dijilid menjadi buku
- 13) *Back Pastedown*, yakni bagian *endpaper* yang ditempel ke belakang *cover* atau papan bagian belakang buku
- 14) *Back Cover*, yakni *cover board* yang berada di belakang buku
- 15) *Fore-edge*, yakni sisi samping buku bagian depan yang dapat dibuka
- 16) *Turn-In*, yakni kertas atau bahan dari sisi luar *cover* yang dilipat ke arah dalam *cover* buku.

- 17) *Tail*, yakni bagian bawah buku
- 18) *Fly Leaf*, yakni bagian pergantian halaman dari *endpaper*
- 19) *Foot*, yakni bagian bawah halaman

2.2.5 Grid

Menurut Ambrose dan Harris (2007, hlm. 60), grid adalah alat dasar dalam desain yang digunakan sebagai panduan dalam memposisikan elemen-elemen dalam suatu media desain. Berikut adalah gambar komponen dari halaman & grid menurut Haslam (2006, hlm 21):



Gambar 2. 13 Halaman dan Grid
Haslam, (2006)

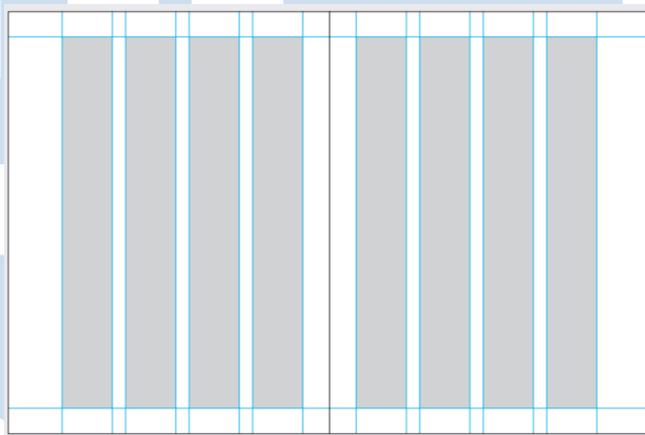
Halaman buku dibagi menjadi dua sesuai dengan orientasi arah kontennya, yakni *portrait* (tinggi halaman lebih besar daripada lebarnya) dan *landscape* (lebar halaman lebih besar daripada tingginya). Sedangkan untuk komponen yang ada di tiap halaman terdiri dari tinggi dan lebar halaman, halaman *single*, *double-page spread*, *head*, *recto*, *verso*, *fore edge*, *foot*, dan *gutter*.

Pada *grid*, halaman dibagi menurut letak dan perannya pada halaman. Anatomi *grid* pada buku terdiri dari *folio stand*, *title stand*, *head margin*, *interval / column gutter*, *gutter margin/binding margin*,

running head stand, picture unit, dead line, ukuran kolom/lebar, baseline, kolom, dan foot margin.

Dikutip dari Ambrose & Harris (2007, hlm. 60), ada dua jenis grid pada buku yakni sebagai berikut:

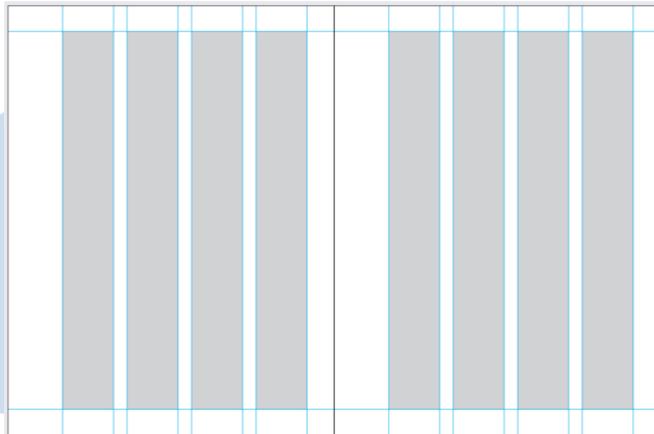
- 1) Grid Simetris, yakni jenis grid dimana layout pada halaman *verso* atau sisi kiri *spread* merupakan cerminan dari layout halaman *recto* atau sisi kanan *spread*



Gambar 2. 14 Contoh Grid Simetris
Ambrose & Harris, (2007)

- 2) Grid Asimetris, yakni jenis grid dimana halaman *recto* dan *verso* menggunakan *layout* yang sama, dengan perbedaan kecil yang dilakukan untuk memberikan perbedaan dan penekanan kepada halaman tertentu sekaligus tempat untuk *caption*, catatan, atau elemen lain.

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. 15 Contoh Grid Asimetris
Ambrose & Harris, (2007)

2.2.6 Proporsi dan *Layout*

Menurut Ambrose & Harris (2007, hlm. 38), proporsi adalah struktur atau hubungan visual antara satu elemen visual terhadap keseluruhan desain. Proporsi dekat hubungannya dengan *layout*, yakni tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang media tertentu (Rustan, 2008).

Menurut Rustan (2008), *layout* berperan penting dalam navigasi informasi dan unsur estetika. *Layout* dapat dibagi ke dalam 6 elemen (Rustan, 2008, hlm. 23), yakni sebagai berikut:

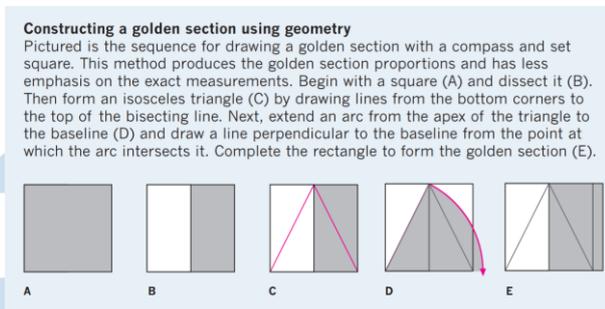
1. **Elemen Teks**, yaitu konten dalam *layout* yang berupa teks atau tulisan. Elemen teks pada *layout* antara lain adalah *deck*, *byline*, *bodytext* atau blok teks utama, subjudul, *pull quotes*, *callouts*, *kickers*, *mutual caps*, *indent* atau awalan paragraf yang menjorok ke dalam, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, *footnote* atau catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.
2. **Elemen Visual**, yakni elemen non-teks yang berupa gambar atau data visual seperti infografis, *artwork*, foto, garis, dan sebagainya.
3. **Invisible Element**, yang terdiri dari *margin* dan *grid*. Seperti arti namanya, elemen ini tidak terlihat secara kasat mata, namun berperan

penting dalam acuan penempatan elemen pada *layout*. *Margin* adalah jarak dari pinggir kertas dengan ruang atau tempat yang akan diisi dengan konten. Sedangkan *grid* berperan dalam mempertahankan konsistensi *layout* di setiap halaman.

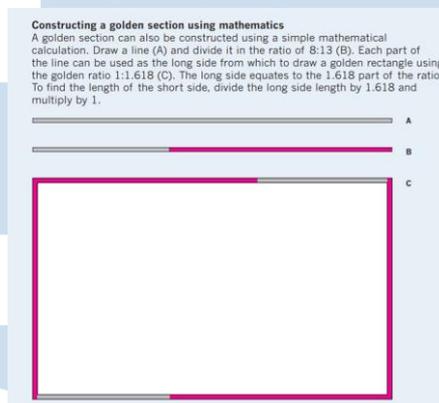
4. **Negative atau White Space**, atau ruang kosong pada halaman yang mempunyai banyak fungsi, diantara lain sebagai pemberi emphasis atau penekanan pada konten, sebagai tempat untuk mata audiens beristirahat dari konten, memberi kesan *flow* atau alur membaca, dan menjaga keseimbangan *layout* jika dikomposisikan dengan benar.
5. **Hierarki Visual**, yakni cara penyusunan konten agar pembaca dapat memahami perbedaan tingkat krusial dari informasi atau konten. Dengan pemberian kontras dan komposisi yang baik, desainer dapat menuntun arah baca audiens dan meningkatkan pemahaman akan tingkat kepentingan informasi.
6. **Gestalt**, yakni konsep desain yang melibatkan psikologi dari audiens dalam mempersepsikan potongan-potongan informasi sebagai satu kesatuan yang utuh. Teori ini berkembang pada awal abad ke-20 di Austria dan Jerman.

Salah satu jenis proporsi yang banyak digunakan pada berbagai media adalah proporsi *golden section / ratio*, yakni perbandingan 8:13 pada sebuah objek (Ambrose & Harris, 2007, hlm. 38). *Golden ratio* dapat dibuat dengan metode geometris maupun matematis seperti pada gambar 2.16 dan 2.17 di bawah:

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. 16 Membangun *Golden Ratio* dengan Cara Geometris
 Ambrose & Harris, (2007)



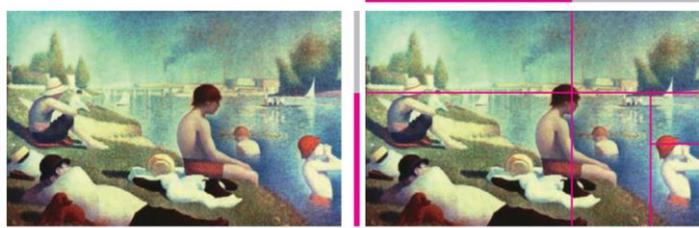
Gambar 2. 17 Membangun *Golden Ratio* dengan Cara Matematis
 Ambrose & Harris, (2007)

2.2.6.1 Pengaplikasian Proporsi

Selain *golden ratio*, ada beberapa jenis proporsi lainnya yang kerap diaplikasikan ke dalam berbagai media. Jenis-jenis proporsi tersebut berikut dengan pengaplikasiannya antara lain:

1) *Golden ratio* pada Seni Rupa

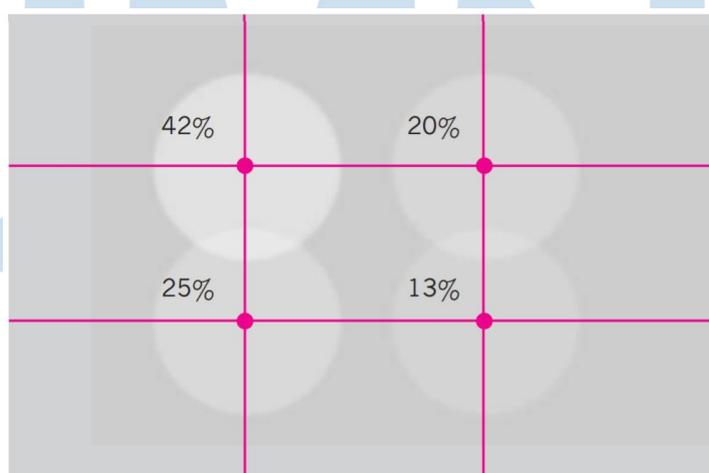
Dengan mengaplikasikan perbandingan 8:13 pada media gambar, pelaku seni dapat menentukan peletakkan objek yang hendak dijadikan fokus pada media dengan panduan pertemuan garis rasio tersebut. Contoh penerapan *golden ratio* pada lukisan dapat dilihat pada gambar 2.18 dibawah ini.



Gambar 2. 18 Penerapan *Golden Ratio* Pada Lukisan Ambrose & Harris, (2007)

2) *Rule of Thirds*

Jenis proporsi ini biasa digunakan oleh fotografer, namun prinsipnya dapat digunakan pada berbagai macam media baik digital maupun tradisional. *Rule of thirds* dapat digunakan dengan cara membagi bidang media menjadi 9 bidang, kemudian menggunakan empat titik temu dari garis pembagiannya sebagai panduan untuk meletakkan objek. Hal ini dilakukan karena menurut penelitian yang dilakukan, penglihatan manusia memiliki kecenderungan untuk lebih memerhatikan objek yang ada pada titik-titik *rule of thirds* seperti yang dijelaskan pada gambar 2.19 di bawah ini.



Gambar 2. 19 Garis dan Titik *Rule of Thirds* Ambrose & Harris, (2007)



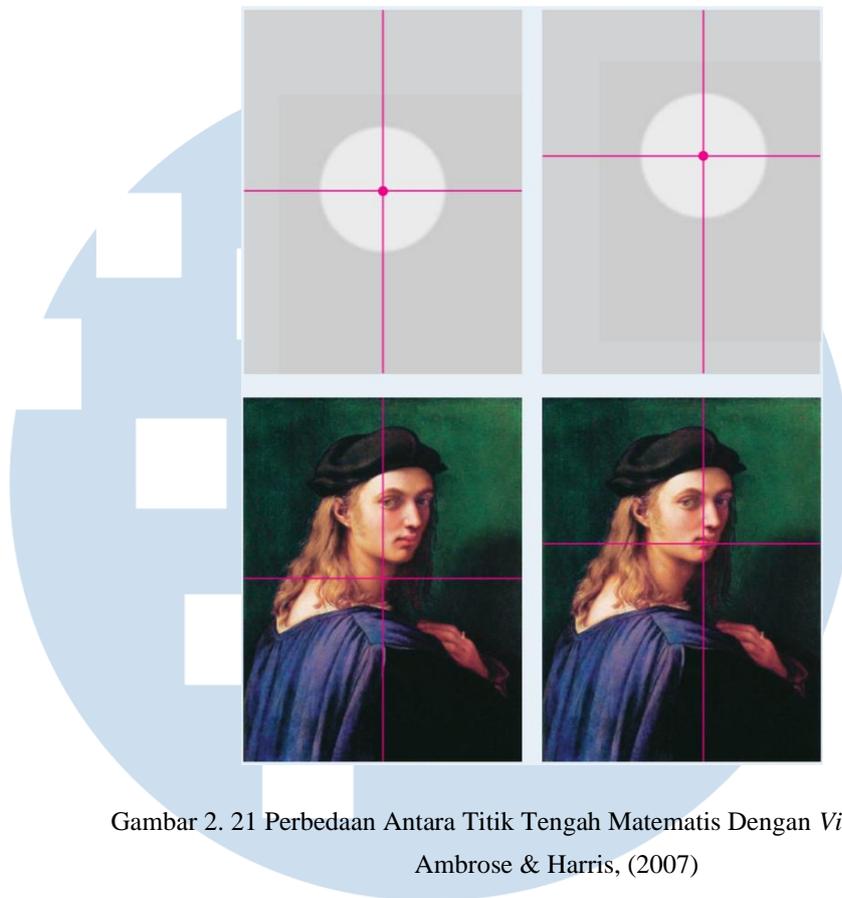
Gambar 2. 20 Penerapan *Rule of Thirds* Pada Lukisan
Ambrose & Harris, (2007)

3) *The Visual Centre*

Pada jenis ini, subjek visual diletakkan pada *visual centre* atau titik tengah visual. Namun titik tengah yang dimaksud bukanlah titik tengah secara matematis, melainkan pada titik yang agak bergeser ke kanan dan atas dari titik tengah matematis tersebut. Titik ini disebut sebagai *hot spot* dimana mata audiens cenderung bertahan lebih lama.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 21 Perbedaan Antara Titik Tengah Matematis Dengan *Visual Centre* Ambrose & Harris, (2007)

2.2.7 *Storytelling*

Menurut Miller (2011), arti kata cerita adalah sebuah rangkaian peristiwa. Sedangkan *storytelling* atau “bercerita” adalah proses menceritakan cerita tersebut kepada orang lain dan biasa dilakukan secara verbal, baik dengan berakting, bernyanyi, atau seperti bercakap-cakap.

Miller menyebutkan bahwa sebuah cerita harus mempunyai 11 elemen penting, yakni karakter, latar tempat, latar waktu atau alur, *plot* cerita, elemen sensorik (warna/tekstur), objek, gestur karakter, emosi cerita, sudut pandang narator, nada bicara narator, dan tema/pesan moral yang bisa dicerna dari sebuah cerita.

2.2.8 **Desain Karakter**

Dalam pembuatan buku ilustrasi, desain visual untuk karakter haruslah mengacu kepada naskah cerita yang sudah ada, namun dengan

penambahan eksplorasi baik dalam pengayaan maupun unsur visual lainnya sebagai sarana menyampaikan pesan. Dikutip dari Ghozalli (2020), sebuah karakter yang kuat diperlukan untuk membuat cerita yang berkesan.

Menurut Ghozalli (2020, hlm. 32), proses eksplorasi visual karakter dapat dilakukan melalui tahap riset internal dan eksternal terhadap karakter, sketsa ragam karakter, hingga penggalan visual. Ada empat aspek visual karakter yang bisa digali oleh ilustrator, yakni sebagai berikut:

a. Bermain Bentuk

Tahap ini mengacu kepada eksplorasi terhadap bentuk inti dari suatu karakter. Setiap bentuk mempunyai efek psikologi yang berbeda-beda. Bentuk bulat memberikan kesan ramah, suka bermain, dan kekanak-kanakan. Segitiga memberikan kesan yang cenderung agresif atau licik karena sudutnya yang tajam, namun akan tidak terlalu negatif jika sudutnya dilembutkan. Sedangkan bentuk kotak memberikan kesan stabil, kuat, dan statis (Ghozalli, 2020, hlm. 34-36).

b. Ciri Khas Karakter

Karakter utama dari sebuah cerita harus dibuat unik dan mudah dibedakan dari tokoh pendukung. Contoh langkah yang dapat dilakukan ilustrator adalah menggali aspek atribut atau warna khas pada karakter utama.

c. Sketsa Emosi dan Posisi

Langkah ini dilakukan sebagai upaya penyesuaian diri dan tangan terhadap karakter yang akan digambar melalui metode repetisi, eksplorasi pada mimik, hingga perspektif dari diri karakter.

d. Permainan Gaya Gambar dan Warna

Pada tahap ini, ilustrator dapat menggali subjektivitas pribadi terhadap gaya. Namun, perancang juga dapat mengaplikasikan gaya gambar yang mengacu terhadap kebutuhan pada cerita.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambar berupa foto atau lukisan yang berfungsi sebagai penjelas isi buku. Menurut Zeegen (2005) ilustrasi berperan penting dalam memberikan nyawa dan bentuk visual kepada suatu teks dan pesan yang ingin disampaikan. Karena esensi asli dari ilustrasi berada pada proses berpikir dan konsepsi untuk ide yang ingin dikomunikasikan kepada audiens.

2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku mempunyai banyak peran penting. Menurut Arifin dan Kusrianto (2009), ilustrasi mempunyai peran dan fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi Deskriptif, yakni sebagai pengganti dari uraian verbal atau tekstual. Ilustrasi berperan sebagai penjelas dari deskripsi verbal agar dapat lebih mudah dimengerti oleh pembaca.
- b. Fungsi Ekspresif, yakni sebagai sarana untuk memperlihatkan atau menyatakan suatu gagasan yang mulanya berupa situasi, konsep abstrak, maupun perasaan sehingga mempunyai wujud nyata yang mudah dipahami.
- c. Fungsi Analitis atau Struktural, yakni sebagai penunjuk rincian suatu benda, sistem, ataupun proses per bagiannya secara detail agar lebih mudah dipahami.
- d. Fungsi Kualitatif, yakni ilustrasi sebagai penjelasan dari data-data statistik dengan visual agar mudah dipahami. Contoh penerapannya adalah grafik, tabel, daftar, foto, diagram, dan sebagainya.

Menurut Alan Male (2007) Ilustrasi dibuat dengan tujuan untuk mengkomunikasikan pesan atau konteks yang berupa dokumentasi, komentar, narasi fiksi, persuasi, dan identitas (hlm. 85).

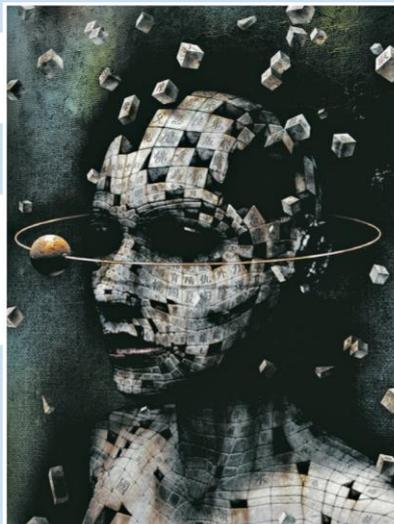
2.3.2 Bentuk Ilustrasi

Alan Male (2007) menjabarkan bahwa ilustrasi mempunyai bermacam bentuk. Bentuk ilustrasi pada umumnya adalah sebagai berikut:

2.4.2.1 *Visual Metaphor*

1) Ilustrasi Konseptual dan Surealisme

Yakni ilustrasi yang menggunakan metafora atau visualisasi dari suatu ide atau teori abstrak yang tidak ada di dunia nyata. Meskipun begitu, jenis ini masih bisa melibatkan unsur objek realisme yang digabungkan dengan abstraksi. Pada dasarnya, bentuk ilustrasi ini memberi celah interpretasi yang imajinatif terhadap konsep yang mungkin saja mengandung elemen-elemen realita, namun secara keseluruhan merupakan sesuatu yang berwujud baru atau tidak nyata (hlm. 54).

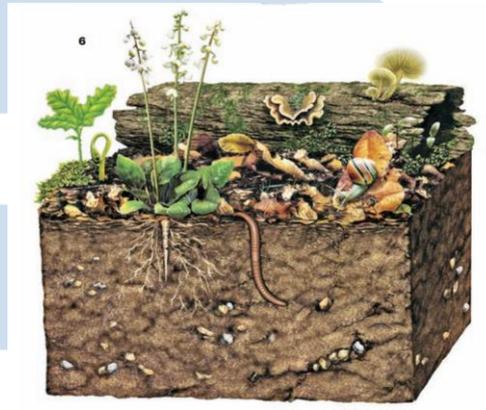


Gambar 2. 22 Contoh Surrealism
Landa, (2014)

2) Diagram

Diagram adalah jenis ilustrasi yang mengandung representasi simbolik dari fitur sebuah benda, sistem, atau skema proses suatu hal dengan cara penggambaran yang jauh dari realita (hlm. 58). Yang membedakan diagram dari ilustrasi jenis lain adalah tujuan diagram yang merupakan

sarana untuk mengkomunikasikan informasi. Ilustrasi jenis ini kerap dijumpai pada buku cetak akademis sebagai pendamping materi.



Gambar 2. 23 Contoh Diagram
Landa, (2014)

3) Abstrak

Ilustrasi abstrak erat kaitannya dengan gerakan seni yang muncul pada abad ke-20, yakni seni yang bertolak belakang dari realita atau alam. Seni abstrak memanfaatkan penggambaran figuratif lewat penggunaan warna dan bentuk yang diciptakan sendiri. Jenis ilustrasi ini bebas dari representasi objek apapun (hlm. 60).

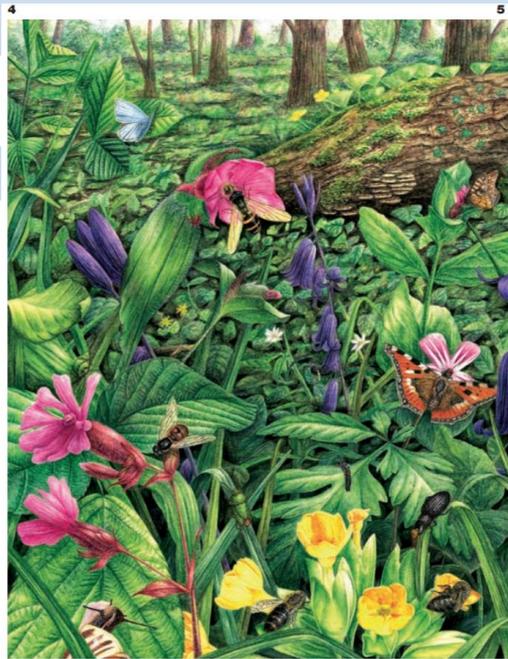


Gambar 2. 24 Contoh Ilustrasi Abstrak
Landa, (2014)

2.4.2.2 Pictorial Truths

1) Representasi Literal

Ilustrasi literal akan menyampaikan informasi visual dengan cara yang dapat dipercaya atau sedekat mungkin dengan realita. Sebelum adanya teknologi fotografi, manusia menggunakan teknik ilustrasi literal ini bahkan sejak zaman prasejarah untuk mengabadikan suatu objek dari dunia nyata. Meskipun bersifat dekat dengan realita, distorsi atau pengayaan yang disengaja masih bisa dilakukan, seperti penggambaran karakter manusia yang dibuat karikatur, komikal, atau dilebih-lebihkan. Jenis ilustrasi ini dapat dijumpai di banyak media seperti buku cerita, iklan, kemasan produk, dan sebagainya (hlm. 62 – 63).

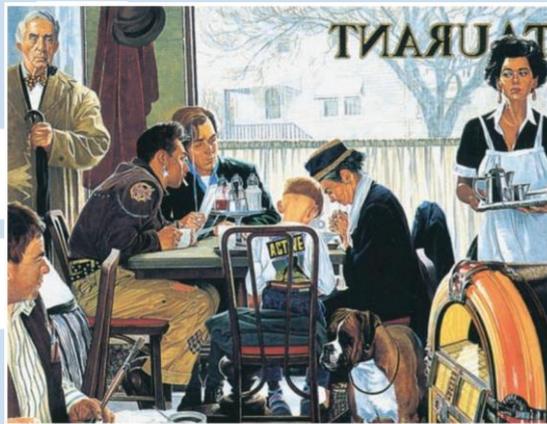


Gambar 2. 25 Contoh Ilustrasi Literal
Landa, (2014)

2) Hiperealisme

Hiperealisme adalah bentuk ilustrasi yang dibuat semirip mungkin dengan realita objek atau subjek yang digambarkan. Observasi yang tajam

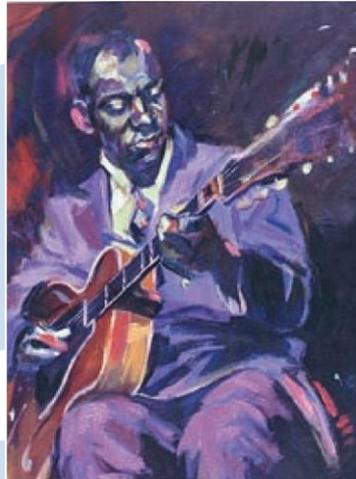
menjadi kunci pada ilustrasi hiperealisme demi menggambarkan detail, proporsi, perspektif, dan ukuran dari objek dengan sekredibel mungkin. Yang membedakan esensi hiperealisme dari fotografi adalah adanya sentuhan “*physicality*” dari penggunaan *tone* warna, tekstur, detail, hingga suasana dan unsur drama yang tidak bisa ditangkap oleh teknologi seperti kamera (hlm. 64 – 66).



Gambar 2. 26 Contoh Ilustrasi Hiperealisme
Landa, (2014)

3) *Stylised Realism*

Stylised realism adalah bentuk ilustrasi yang menggambarkan objek dengan unsur realis yang melibatkan unsur rekayasa pada aspek tertentu. Rekayasa tersebut dilakukan pada keputusan atau pemilihan warna, pencahayaan, *shading*, dan sebagainya. Bentuk ilustrasi *stylised realism* kerap dijumpai pada ilustrasi buku cerita anak yang menggambarkan karakter makhluk hidup dengan figur yang dilebih-lebihkan. Unsur melebih-lebihkan ini dilakukan dengan tujuan menghibur atau sebagai penekanan sifat tertentu (hlm. 68 – 69).



Gambar 2. 27 Contoh *Stylised Realism*
Landa, (2014)

4) *Sequential Imagery*

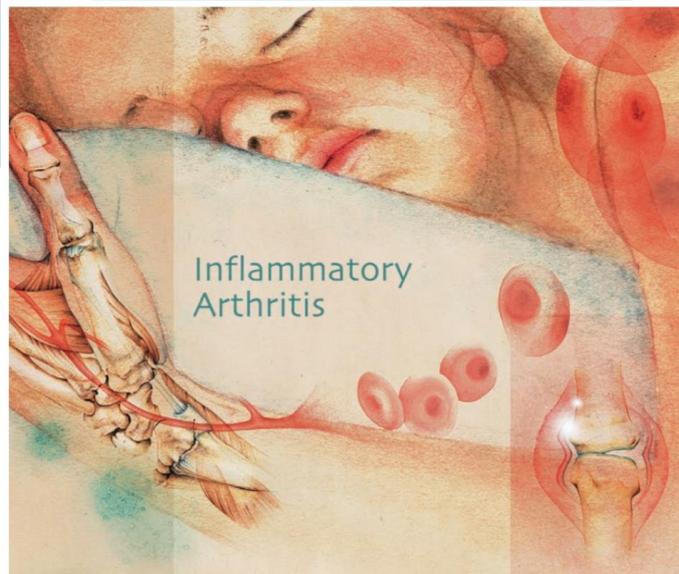
Sequential imagery adalah bentuk ilustrasi yang melibatkan suatu rangkaian gambar mempunyai urutan tertentu dan bergantung satu sama lain untuk menyampaikan pesan tertentu. Bentuk ilustrasi ini kerap dijumpai pada buku komik, novel grafis, media promosi, hingga media informasi lainnya (hlm. 70).



Gambar 2. 28 Contoh *Sequential Imagery*
Landa, (2014)

2.3.3 Ilustrasi Medis

Menurut Male (2007, hlm. 110), ilustrasi medis adalah salah satu peran ilustrasi yang ditujukan untuk pendidikan atau pelatihan medis dan berisi gambaran anatomi atau bedah. Ilustrasi medis kerap dijumpai pada buku pendidikan medis sebagai penjelas atau ilustrasi dari konten teks yang ada. Selain itu, ilustrasi medis juga dapat dilakukan dengan cara yang lebih kontemporer seperti menjadi sarana komersial atau pada media populer seperti pada majalah medis atau dokumentari medis di televisi. Meskipun bertujuan untuk memberikan informasi yang akurat, ilustrasi medis dapat digabungkan dengan unsur-unsur pengayaan, seperti pada penggunaan warna yang terang dan menarik (hlm. 113).



Gambar 2. 29 Contoh Ilustrasi Medis
Landa. (2014)

2.4 Pengertian Kelainan Kulit Bawaan

Kelainan fisik bawaan adalah kondisi yang diderita oleh anak-anak dengan beberapa faktor yakni herediter maupun faktor kongenital. Menurut Harlan (2019, hlm. 2), kelainan atau penyakit herediter adalah penyakit yang bersifat diturunkan secara genetik sesuai dengan orang tua sang anak, sedangkan kelainan kongenital

adalah penyakit yang kelainannya berkembang selama periode kehamilan. Selain dua jenis tersebut, ada pula yang berupa *acquired* atau baru berkembang seiring waktu setelah sang anak lahir (dikutip dari childrens.com). Kelainan fisik bawaan dapat terjadi pada organ internal dan/atau bagian tubuh yang terlihat langsung oleh mata, salah satunya adalah kulit. Kelainan pada kulit yang terjadi pada anak-anak tersebut dapat berupa kondisi yang dapat menghilang jika diobati, hingga kelainan yang bersifat permanen dan dapat berkembang seiring waktu. Kategori pembeda lainnya adalah kelainan kulit yang menular dan tidak menular.

2.4.1 Kelainan Kulit yang Menular

Kelainan kulit yang menular pada umumnya ditandai dengan adanya infeksi atau peradangan pada kulit, dan beberapa contoh penyebab yang paling umum adalah karena pengaruh dari luar tubuh seperti virus, bakteri, tungau, kutu, dan sebagainya. Seperti pada istilahnya, kelainan kulit jenis ini dapat menular dari satu orang ke orang lain lewat kontak erat seperti bersentuhan atau penggunaan barang yang terkontaminasi kulit penderita oleh orang lain. Dikutip dari hellosehat.com (2019), beberapa contoh penyakit kulit menular yang sering terjadi pada anak-anak di Indonesia antara lain cacar air, cacar api, herpes simplex, kudis, kurap, dan sebagainya.

2.4.2 Kelainan Kulit Bawaan yang Tidak Menular

Kelainan kulit bawaan bersifat tidak menular disebabkan oleh faktor genetik atau internal dari tubuh orang yang memilikinya. Kelainan jenis ini pada umumnya terjadi di bawah lapisan kulit terluar manusia, baik karena faktor pigmentasi kulit maupun kelainan pada pembuluh darah. Beberapa nama kelainan kulit tidak menular yang sering terjadi pada anak-anak dapat meliputi albinisme, vitiligo, *Port-Wine stain*, Nevus, keratosis pilaris, dan sebagainya. Kondisi-kondisi kulit tersebut merupakan kasus yang sering dijumpai pada anak-anak di Indonesia.

2.4.2.1 Vitiligo

Dikutip dari Grimes (2018), vitiligo adalah kelainan kulit yang ditandai dengan depigmentasi kulit di titik-titik tertentu yang disebabkan oleh hilangnya melanosit atau penghasil pigmen pewarna kulit di tempat tersebut. Sindrom vitiligo mempengaruhi 1% - 2% populasi dunia dari semua ras/etnis (Grimes, 2016). Menurut Alikhan dkk (2011), vitiligo mempunyai prevalensi sebesar 2,1% pada anak 5-12 tahun.



Gambar 2. 30 Foto Orang dengan Vitiligo

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c9/Vitiligo_misto.jpg

2.4.2.2 Albinisme

Albinisme adalah kelainan pada produksi melanin dalam tubuh yang menyebabkan kulit terang dan pucat (halodoc.com, 2020). Masyarakat awam kerap menyebut orang berkondisi tersebut dengan sebutan “albino”. Dikutip dari Grønskov dkk. (2007), *oculocutaneous albinisme* (OCA) adalah sub kategori dari penyakit albinisme yang ditandai dengan hilangnya pigmen atau melanin dari rambut, kulit, dan mata, hingga adanya penurunan pada kemampuan penglihatan. Albinisme jenis OCA ini diidap oleh 1 dari setiap 20.000 orang di seluruh dunia (Newton dkk., 2001).



Gambar 2. 31 Foto Orang dengan Sindrom Albinisme
<https://p0.piqsels.com/preview/622/644/22/adorable-attractive-bangs-beautiful-thumbnail.jpg>

2.4.2.3 Eksim (Dermatitis Atopik)

Eksim atau *eczema* adalah sebutan lain dari dermatitis atopik, yakni jenis penyakit kulit tidak menular yang kerap terjadi pada anak-anak dibawah 12 tahun dan ditandai dengan kulit bertekstur, mengalami peradangan, penebalan pada kulit, dan terasa gatal (Bieber, 2010). Kelainan ini dimiliki oleh 30% anak dari populasi dunia (WHO, 2018). Meskipun gejalanya mirip dengan penyakit kulit menular, sebenarnya eksim ini tidaklah menular (halodoc.com, 2020). Eksim bersifat tidak bisa disembuhkan sepenuhnya, namun ada pengobatan dan terapi yang bisa dilakukan untuk meminimalisir efek eksim terhadap keseharian anak.



Gambar 2. 32 Foto Kondisi Kulit Eczema

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/de/Dermatitis2015.jpg>

2.4.2.4 Port-Wine Stain

Dikutip dari Sari (2019), *Port-Wine Stain* (PWS) adalah tanda lahir berupa bercak kemerahan yang disebabkan oleh pelebaran pembuluh darah yang tidak normal dan sering terjadi pada area tengkuk dan wajah. PWS terjadi pada 0,3% - 0,5% kelahiran bayi di dunia (Lederhandler dkk, 2021). Kelainan ini bersifat kongenital, dapat membesar, dan tidak bisa dihilangkan sepenuhnya. PWS hanya mempengaruhi aspek visual dari pemiliknya dan tidak menimbulkan rasa seperti sakit maupun gatal.



Gambar 2. 33 Foto Kondisi Kulit *Port-Wine Stain*

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/eb/PortWineStainHand.jpg>

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/ab/Port-wine_stain_on_leg.jpg

2.4.2.5 Keratosis Pilaris

Dilansir dari Anthony (healthline.com, 2020), keratosis pilaris adalah kondisi kulit bertekstur seperti benjolan-benjolan kecil berwarna merah atau cokelat yang terlihat seperti tekstur kulit ayam. Menurut Thomas dan Khopkar (2012), kondisi keratosis pilaris ditandai dengan adanya sumbatan protein alami keratin atau sel kulit mati pada pori-pori yang kerap muncul pada bagian lengan atas, paha, pipi, atau bokong. Kondisi yang bersifat genetik ini banyak ditemukan pada anak usia 5 sampai 12 tahun, dan dimiliki oleh 50% - 80% remaja dunia (Pennycook, 2021). Keratosis pilaris tidaklah berbahaya dan belum bisa disembuhkan, namun biasanya dapat menghilang sendiri seiring pertambahan umur pemiliknya.



Gambar 2. 34 Foto Kondisi Kulit *Keratosis Pilaris* atau Kulit Ayam

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/61/Keratosis_pilaris_arm.jpg

2.4.2.6 Melanocytic Nevus

Dikutip dari Oakley (1997), melanocytic nevus adalah istilah medis bagi tahi lalat, yakni jenis tanda lahir yang disebabkan oleh kelainan pada sel melanosit atau penghasil pigmentasi kulit (dermnetnz.org). Nevus sendiri dapat dibagi menjadi berbagai sub-klasifikasi lainnya sesuai dengan perbedaan pada ukuran, warna, hingga pertumbuhannya. Nevus dapat muncul pada siapa saja dan dimana saja, termasuk pada wajah. Melanocytic nevus pada umumnya tidaklah berbahaya maupun menular jika tidak ada tanda-tanda pembesaran, perubahan bentuk, atau menghalangi fungsi organ yang lain. Kondisi ini mempunyai prevalensi sebesar 4% pada anak 9-10 tahun (Valukeviciene, 2005).



Gambar 2. 35 Foto Kondisi Kulit *Nevus* Atau Tahi Lalat

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4c/Congenital_melanocytic_nevus_01.jpg