

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan penyampaian pesan melalui representasi visual dari suatu ide dengan mengandalkan kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen visual. Desain grafis menjadi solusi yang berperan dalam membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, memberi merek, membangun, menemukan, melibatkan, dan menyampaikan pesan dalam berbagai tingkatan makna. Solusi desain akan dikatakan efektif apabila mampu memengaruhi perilaku audiensnya (Landa, 2014, hlm. 1).

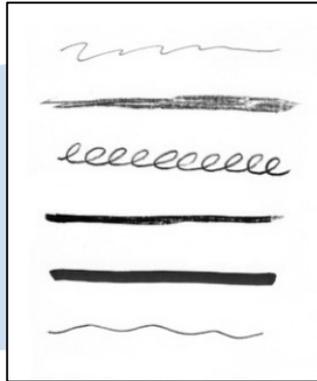
2.1.1 Elemen Desain

Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya, penyusunan elemen visual atau elemen desain menjadi salah satu aspek penting dalam desain grafis. Elemen desain meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2014, hlm. 19-28).

2.1.1.1 Garis

Garis adalah elemen paling dasar dalam sebuah desain, karena terbentuk dari titik yang memanjang. Garis memegang peran penting dalam komposisi dan komunikasi. Saat memvisualisasikan sesuatu menggunakan alat, seperti pensil atau *stylus*, garis menjadi elemen pertama yang muncul di permukaan. Garis dapat dibentuk dengan berbagai alat dan menghasilkan arah dan kualitas yang berbeda.

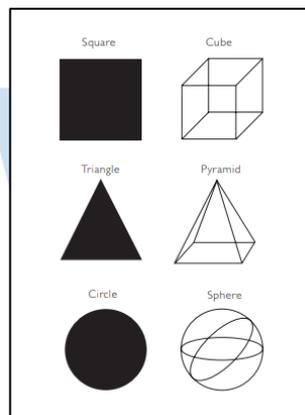
Garis dapat berupa tanda visual yang melintasi permukaan (*solid line*), sisipan (*implied line*), batas dari bentuk (*edges*), bahkan pergerakan mata atau garis pandang (*line of vision*). Pada dasarnya, fungsi dari garis adalah untuk mewujudkan bentuk, menentukan batas, mengatur komposisi, menciptakan visi, hingga mengekspresikan gaya linier (hlm. 19-20).



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.2 Bentuk

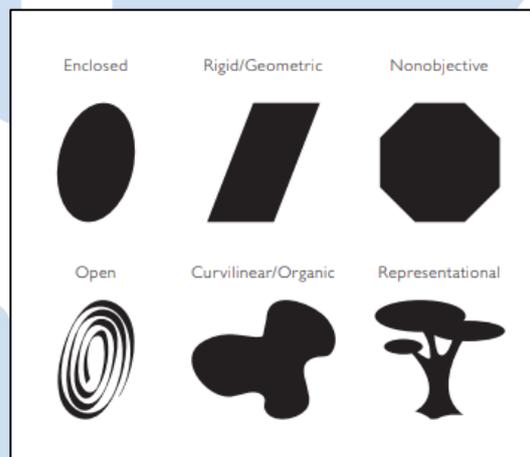
Bentuk merupakan elemen paling umum dalam sebuah desain. Bentuk adalah jalur tertutup pada permukaan dua dimensi yang secara keseluruhan atau sebagian dibentuk dari garis, warna, maupun tekstur (hlm. 20). Pada dasarnya, bentuk merupakan bangun datar yang dapat diukur panjang dan lebarnya. Bagaimana bentuk digambarkan juga akan memengaruhi kualitasnya. Penggambaran bentuk berlandaskan pada tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran.



Gambar 2.2 Bentuk Dasar
Sumber: Landa (2014)

Dari bentuk dasar, bentuk dapat dikembangkan ke berbagai wujud lainnya. Bentuk dapat diwujudkan melalui berbagai macam cara, tergantung pada jenis dari bentuk tersebut. Berikut ini beberapa contohnya.

- 1) Bentuk geometris (*rigid*) diwujudkan dengan tepi lurus, sudut terukur, dan kurva yang presisi.
- 2) Bentuk organis (*curvilinear*) diwujudkan dengan lengkungan, baik secara presisi maupun abstrak, yang memberikan kesan naturalistik.
- 3) Bentuk bujur sangkar (*rectilinear*) diwujudkan dengan garis dan sudut yang lurus.
- 4) Bentuk sembarang diwujudkan dengan kombinasi garis lurus dan garis lengkung.
- 5) Bentuk non-objektif atau non-representasi diwujudkan secara murni tanpa merepresentasikan apapun.
- 6) Bentuk representasi diwujudkan dengan mengiaskan objek aslinya.



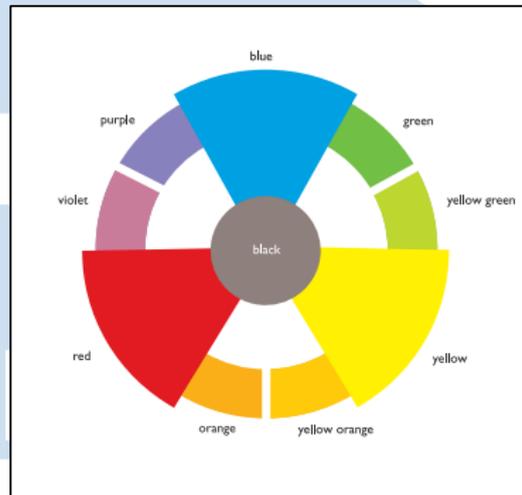
Gambar 2.3 Bentuk
Sumber: Landa (2014)

Bentuk memiliki prinsip persepsi visual berupa area positif dan negatif yang disebut dengan *figure/ground*. Dalam sebuah komposisi desain, *figure/ground* berperan dalam menarik perhatian audiens terhadap bentuk yang kontras dengan latar belakang (hlm. 21).

2.1.1.3 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang kuat dalam desain grafis. Warna berkaitan erat dengan cahaya. Karena tanpa cahaya,

warna tidak akan terlihat. Warna yang tampak pada permukaan objek diketahui sebagai refleksi dari cahaya atau warna subtraktif.



Gambar 2.4 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: Landa (2014)

Elemen dari warna dibagi ke dalam tiga kategori, yaitu nama warna (*hue*), tingkat luminositas (*value*), dan saturasi warna (*saturation*). Warna sendiri memiliki tiga warna dasar yang disebut dengan warna primer, meliputi warna merah, hijau, dan biru (RGB). Warna primer bersifat aditif, karena menghasilkan warna baru ketika dikombinasikan satu dengan yang lain (hlm. 23).



Gambar 2.5 Sistem Warna Aditif
Sumber: Landa (2014)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah representasi kualitas permukaan, baik secara sentuhan (taktil) maupun visual. Tekstur taktil bersifat aktual dan dapat dirasakan dengan sentuhan fisik. Dalam percetakan, terdapat beberapa teknik yang dapat menghasilkan tekstur taktil, seperti *emboss* dan *debossing*, *stamping*, *engraving*, serta *letterpress*. Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur asli yang dihasilkan dengan kemampuan penciptaan gambar, seperti melukis atau fotografi (hlm. 28).

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam penyusunan komposisi desain, perlu adanya pemahaman terhadap prinsip dasar desain terlebih dahulu. Prinsip-prinsip desain meliputi format, keseimbangan, hierarki visual, irama, kesatuan, dan hukum organisasi perseptual (Landa, 2014, hlm. 29-39).

2.1.2.1 Format

Istilah format dalam desain grafis memiliki beberapa arti terkait. Pada umumnya, format mengacu pada bidang atau substrat, seperti kertas, layar, atau *billboard*. Dalam sebuah proyek desain, istilah format juga dapat digunakan untuk mendefinisikan jenis proyek, seperti poster, iklan, dan sebagainya.

Bentuk dari format memiliki ukurannya tersendiri, tergantung pada kebutuhan proyek, fungsi dan tujuan, kesesuaian dengan solusi, serta biaya. Tiap komponen dalam komposisi desain harus menyesuaikan batasan format (hlm. 29-30).

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) dalam desain grafis adalah kestabilan yang tercipta melalui pendistribusian elemen desain secara merata dalam suatu komposisi. Komposisi yang seimbang memengaruhi stabilitas komunikasi dengan audiens. Prinsip keseimbangan

merupakan prinsip komposisi yang saling bekerja sama dengan prinsip lainnya (hlm. 30-31).

Salah satu faktor yang memengaruhi keseimbangan adalah bobot visual. Bobot visual adalah kuantitas relatif dari daya tarik visual, kepentingan, atau penekanan elemen untuk menyampaikan energi yang dibawanya. Pendistribusian bobot visual dapat menghasilkan dua macam keseimbangan, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah distribusi setara berupa refleksi dua sisi yang mengacu pada satu titik pusat. Sedangkan keseimbangan asimetris adalah distribusi dengan menyeimbangkan satu elemen dengan elemen lainnya (hlm. 31).

2.1.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan prinsip utama untuk mengatur informasi dalam upaya mencapai tujuan desain grafis. Penataan elemen desain yang sesuai dengan penekanannya menggunakan hierarki visual dapat membantu audiens dalam menerima pesan. Penekanan (*emphasis*) elemen desain ditentukan berdasarkan kepentingannya, mulai dari elemen yang paling dominan hingga elemen pendukung. Melalui prinsip ini, desainer menentukan elemen desain mana yang akan dilihat pertama kali oleh audiens dan selanjutnya diarahkan ke elemen kedua, ketiga, dan seterusnya.

Penekanan tidak bisa diberlakukan sekaligus pada semua elemen desain dalam suatu komposisi. Maka dari itu, penting untuk menentukan titik fokus. Titik fokus pada komposisi desain grafis dipengaruhi oleh posisi, ukuran, bentuk, arah, rona, nilai, saturasi, dan tekstur dari elemen desain (hlm. 33).

2.1.2.4 Irama

Irama (*rhythm*) dalam desain grafis adalah repetisi atau pola elemen desain yang konsisten. Layaknya pada musik, urutan elemen desain dapat dibentuk, diinterupsi, diperlambat, atau dipercepat dengan

menyesuaikan interval yang ditentukan. Irama dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti warna, tekstur, *figure/ground*, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

Kunci utama dalam membangun irama adalah memahami perbedaan antara repetisi dan variasi. Pada dasarnya, repetisi adalah pengulangan satu atau beberapa elemen desain secara konsisten. Sedangkan variasi dibentuk melalui modifikasi pada pola elemen desain melalui perubahan warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, maupun bobot dari elemen tersebut. Variasi dapat disisipkan ke dalam repetisi untuk menciptakan daya tarik visual dan menambah elemen kejutan, tanpa mengurangi esensi irama (hlm. 36).

2.1.2.5 Kesatuan

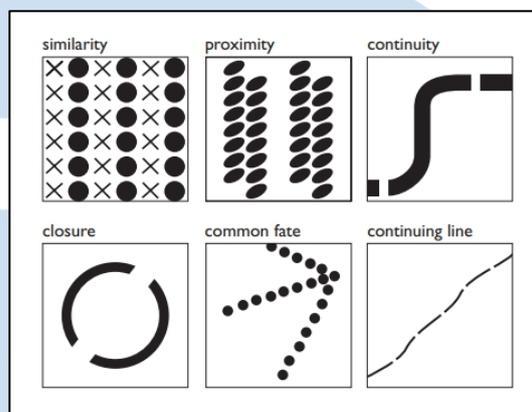
Kesatuan (*unity*) adalah keterkaitan elemen desain antara satu dengan yang lainnya. Kesatuan elemen desain yang saling terkait dalam suatu komposisi dapat tertanam di dalam benak audiens. Karena pada dasarnya pikiran manusia berusaha untuk menciptakan keteraturan, koneksi, serta pengelompokkan secara teratur, sederhana, dan koheren (hlm. 36).

2.1.2.6 Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual (*law of perceptual organization*) meliputi beberapa aturan sebagai berikut.

- 1) *Similarity* adalah karakteristik yang sama antar elemen desain.
- 2) *Proximity* adalah kedekatan spasial elemen-elemen desain.
- 3) *Continuity* adalah koneksi antar elemen desain yang muncul secara berkelanjutan dari elemen sebelumnya secara terkait dan pada umumnya memberikan kesan gerakan.
- 4) *Closure* adalah kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen desain menjadi satu wujud yang lengkap.
- 5) *Common fate* adalah pergerakan elemen-elemen desain ke arah yang sama sebagai satu kesatuan.

6) *Continuing line* adalah garis atau jalur yang menyiratkan alur pergerakan (hlm. 36).



Gambar 2.6 Hukum Organisasi Perseptual
Sumber: Landa (2014)

Implementasi hukum organisasi perseptual mendukung dalam mencapai kesatuan, seperti korespondensi. Korespondensi atau koneksi visual antar elemen menciptakan kemiripan bentuk yang digunakan dalam komposisi (hlm. 37). Selain korespondensi, terdapat juga struktur berupa penjajaran (*alignment*) atau koneksi antar bentuk (hlm. 39).

2.1.3 Skala

Skala dalam desain grafis mengacu pada ukuran elemen desain dalam sebuah komposisi, berbasis pada relasi proporsional antar elemen. Skala berkaitan erat dengan pemahaman terhadap ukuran relatif objek asli. Skala dapat dikembangkan lewat manipulasi untuk menciptakan komposisi yang variatif atau bahkan menghadirkan ilusi tiga dimensi. Selain itu, skala juga menambahkan kontras dan dinamisme terhadap bentuk (hlm. 39).

2.2 Buku

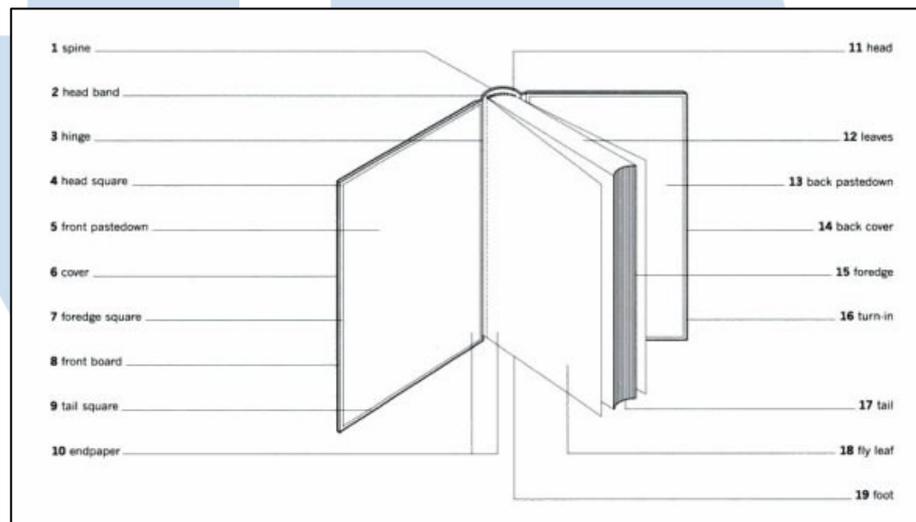
Buku adalah dokumen-dokumen dalam wujud cetak yang disatukan dengan cara dijilid. Sebagai bentuk dokumentasi tertua, buku memiliki fungsi seperti menyimpan dan mewartakan ilmu pengetahuan bagi para pembacanya (Haslam, 2006, hlm. 6-9).

2.2.1 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), buku terdiri dari tiga komponen dasar, yaitu blok buku, halaman, dan *grid* (hlm. 20-21).

2.2.1.1 Blok Buku

Layaknya anatomi pada tubuh manusia, buku juga memiliki anatomi yang terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut.

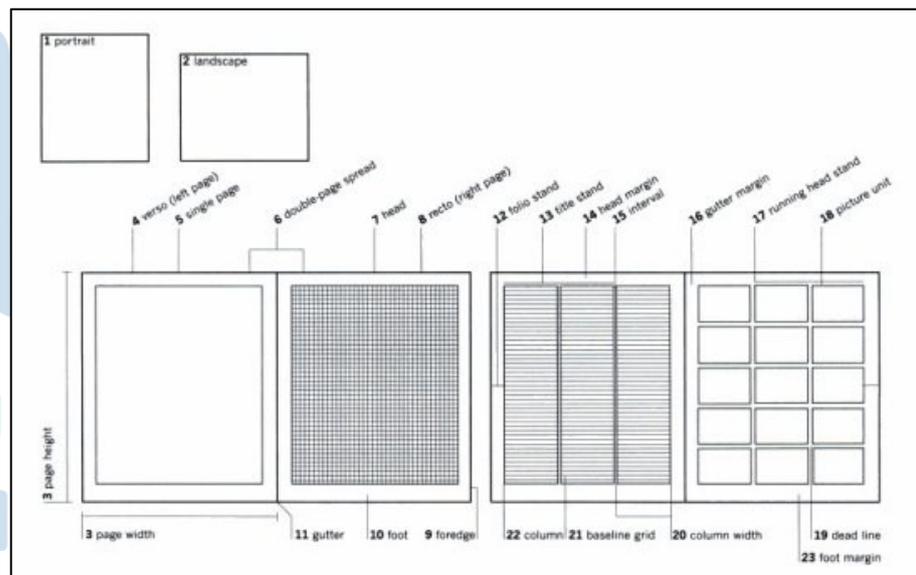


Gambar 2.7 Blok Buku
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine* atau punggung buku merupakan bagian yang melapisi batas kertas yang menyatu.
- 2) *Head band* merupakan pengikat buku pada bagian yang akan dijilid.
- 3) *Hinge* merupakan lipatan *endpaper* yang diapit oleh *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head square* merupakan lapisan pelindung pada bagian atas buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan halaman yang menyatu dengan bagian dalam sampul depan.
- 6) *Cover* merupakan halaman sampul yang melindungi buku. Biasanya menggunakan kertas berbahan tebal.
- 7) *Foredge square* merupakan lapisan pelindung pada *foredge*.

- 8) *Front board* merupakan papan sampul yang terletak pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square* merupakan lapisan pelindung pada bagian bawah buku.
- 10) *Endpaper* merupakan lembar tebal yang berperan sebagai lapisan bagian dalam *front board*.
- 11) *Head* merupakan bagian atas buku.
- 12) *Leaves* merupakan lembaran kertas dengan dua sisi halaman.
- 13) *Back pastedown* merupakan halaman yang menyatu dengan bagian dalam sampul belakang.
- 14) *Back cover* merupakan sampul pelindung buku bagian belakang.
- 15) *Foreedge* merupakan tampak depan dari batas halaman buku.
- 16) *Turn-in* merupakan batas kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam halaman sampul.
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah buku.
- 18) *Fly leaf* merupakan pembalik halaman dari *endpaper*.
- 19) *Foot* merupakan bagian bawah halaman.

2.2.1.2 Halaman dan *Grid*



Gambar 2.8 Halaman dan *Grid*
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Portrait* merupakan orientasi halaman dimana ukuran tinggi (*height*) lebih besar dibandingkan ukuran lebar (*width*).
- 2) *Landscape* merupakan orientasi halaman dimana ukuran tinggi (*height*) lebih kecil dibandingkan ukuran lebar (*width*).
- 3) *Page height & width* merupakan ukuran halaman.
- 4) *Verso* merupakan halaman sebelah kiri.
- 5) *Single page* merupakan halaman tunggal yang terikat ke sebelah kiri.
- 6) *Double-page spread* merupakan dua halaman yang saling berhadapan, dengan isi yang melintasi *gutter*.
- 7) *Head* merupakan bagian atas buku.
- 8) *Recto* merupakan halaman sebelah kanan.
- 9) *Foreedge* merupakan tampak depan dari batas halaman buku.
- 10) *Foot* merupakan bagian bawah halaman.
- 11) *Gutter* merupakan margin pengikat buku.
- 12) *Folio stand* merupakan garis penunjuk posisi nomor folio.
- 13) *Title stand* merupakan garis penunjuk posisi *grid* dari judul.
- 14) *Head margin* merupakan margin atas halaman.
- 15) *Interval* atau *column gutter* merupakan ruang vertikal pemisah kolom.
- 16) *Gutter margin* atau *binding margin* merupakan margin bagian dalam yang mendekati posisi jilid.
- 17) *Running head stand* merupakan garis penunjuk posisi *grid* dari *running head*.
- 18) *Picture unit* merupakan kelompok *grid* kolom yang dipisah menggunakan garis.
- 19) *Dead line* merupakan ruang antar garis pada *picture units*.
- 20) *Column width* atau *measure* merupakan ukuran penentu dari lebar kolom.
- 21) *Baseline* merupakan garis pangkal tulisan.

22) *Column* merupakan ruang bujur sangkar yang digunakan untuk penempatan tulisan.

23) *Foot margin* merupakan margin bawah halaman.

Untuk memperjelas proporsi dalam suatu halaman dan membantu spesifikasi tata letak elemen, maka digunakanlah *grid*. *Grid* berfungsi sebagai tolak ukur agar tercipta konsistensi dan harmoni pada tata letak halaman. Menurut Haslam (2006), penggunaan *grid* dapat membantu pembaca untuk fokus pada konten yang dimuat dalam suatu halaman (hlm. 41). Fungsi *grid* tentunya bergantung pada jenisnya. Graver dan Jura (2012) membagi *grid* menjadi tiga *grid* utama, yaitu:

- 1) *Single column grid* yang merupakan *grid* dengan satu kolom, tanpa adanya kolom pemisah. Merupakan *grid* yang paling sederhana dan umumnya ditemukan pada esai atau buku formal.
- 2) *Multicolumn grid* atau *grid* dengan lebih dari satu kolom yang ada pada suatu halaman, banyak ditemukan pada media cetak yang memuat banyak elemen desain seperti koran dan majalah.
- 3) *Modular grid* adalah kombinasi dari kolom dan baris, yang mana menjadikan jenis *grid* ini kompleks.

2.2.2 Tata Letak Buku

Dalam tata letak (*layout*) dari sebuah buku, terdapat dua macam pendekatan yang umum digunakan, yaitu tata letak buku berbasis teks (*text-driven books*) dan tata letak buku berbasis gambar (*image-driven books*). Sesuai dengan namanya, *text-driven books* adalah tata letak buku yang bobot teksnya lebih dominan dibandingkan gambar. Sedangkan *image-driven books* merupakan kebalikan dari *text-driven books*, dimana bobot gambar lebih dominan dibandingkan teks. Salah satu contoh dari *image-driven books* adalah buku ilustrasi (Haslam, 2006).

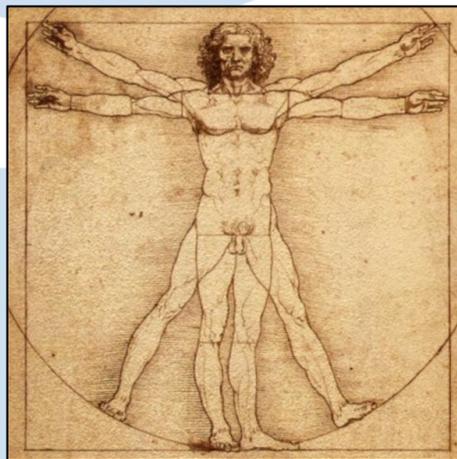
2.2.2.1 Buku Ilustrasi

Ilustrasi berkaitan erat dengan komunikasi kontekstual kepada audiens, dimana ilustrator memengaruhi audiens lewat bahasa visual. Salah satu penerapannya dalam wujud media cetak adalah buku ilustrasi, terutama buku ilustrasi anak yang tak lekang oleh waktu dan banyak memberikan pengaruh bagi masyarakat dari generasi ke generasi. Buku ilustrasi anak, baik fiksi maupun non-fiksi, dapat mengembangkan indra visual dan kecerdasan manusia dalam menginterpretasikan pesan melalui gambar (Male, 2007, hlm. 10).

Menurut Wigan (2009), ilustrasi berdasarkan bentuknya terbagi ke dalam beberapa jenis sebagai berikut.

1) Ilustrasi Anatomi

Jenis ilustrasi ini merupakan representasi manusia baik secara objektif maupun dengan modifikasi lewat pengetahuan terhadap struktur tubuh manusia (hlm. 27).



Gambar 2.9 Ilustrasi Anatomi
Sumber: O'Malley (2003)

2) Karikatur

Jenis ilustrasi ini merupakan representasi manusia dengan distorsi, melebih-lebihkan, dan penekanan terhadap ciri khas seseorang. Sifatnya yang hiperbola menjadikan mayoritas

4) Komik

Komik merupakan media seni grafis yang mengombinasikan gambar dan teks secara berurutan untuk menyampaikan ide, informasi, atau narasi. Selain gambar dan teks, elemen yang terkandung dalam komik meliputi symbol dan konvensi, seperti balon teks untuk mewakili ucapan. Namun terkadang komik bisa juga disajikan tanpa teks, misalnya komik bisu (*silent comic*) (hlm. 66).



Gambar 2.12 Komik
Sumber: Wigan (2009)

5) Doodle

Jenis ilustrasi ini meliputi gambar atau coretan yang tidak fokus, abstrak, dan sifatnya informal. *Doodle* paling sering dihasilkan pada saat membunuh waktu. Secara spekulatif, *doodle* dapat dijadikan sebagai langkah awal dalam pemecahan masalah komunikasi visual atau eksperimen visual yang bersifat intuitif (hlm. 84).

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 2.13 *Doodle*

Sumber:

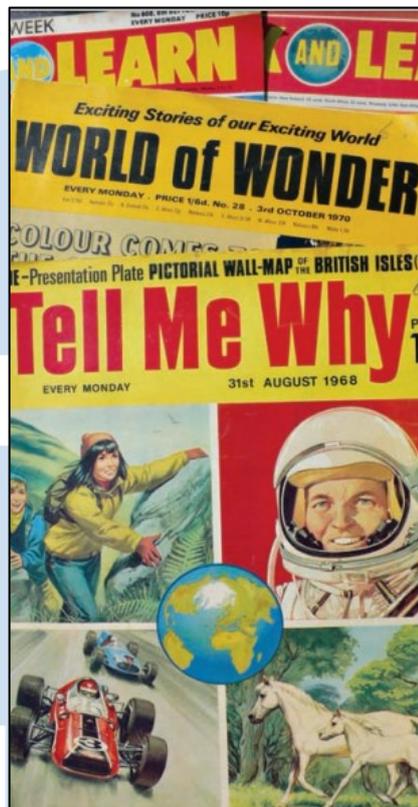
https://stevenh85.files.wordpress.com/2009/12/4225387476_e48c529348.jpg (2009)

6) Ilustrasi Pendidikan

Ilustrasi yang bertujuan untuk memberikan informasi, penjelasan, dan memberikan pengetahuan, keterampilan, instruksi, serta kebijaksanaan. Umumnya ditemukan pada buku anak dan majalah yang ditargetkan untuk usia muda (hlm. 88).

UMN

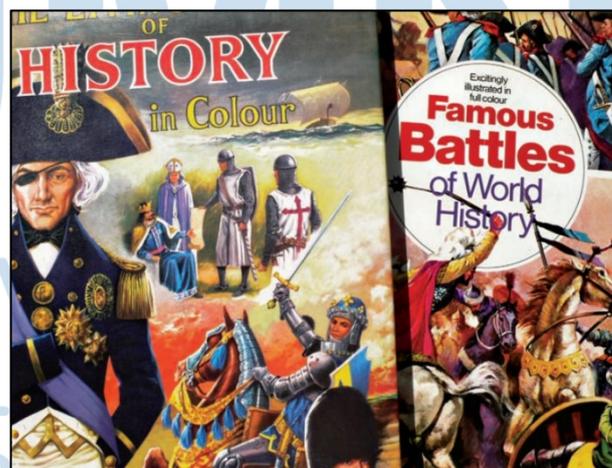
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14 Ilustrasi Pendidikan
Sumber: Wigan (2009)

7) Ilustrasi Bersejarah

Sesuai namanya, jenis ilustrasi ini menggambarkan peristiwa-peristiwa penting di masa lalu dalam latar yang akurat secara historis (hlm. 116).



Gambar 2.15 Ilustrasi Bersejarah
Sumber: Wigan (2009)

2.3 Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan dalam berperilaku yang di dalamnya memuat banyak aspek perkembangan sosial. Tahap yang paling dasar adalah pada masa kanak-kanak yang akan menentukan fase perkembangan sosial selanjutnya. Shapiro (2004) membagi keterampilan sosial anak ke dalam sembilan kategori utama perkembangan sosial, yaitu berkomunikasi, komunikasi non-verbal, menjadi bagian dari kelompok, mengekspresikan perasaan, peduli, penyelesaian masalah, mendengarkan, membela diri sendiri, dan mengelola konflik (hlm. vii-viii).

2.3.1 Berkomunikasi

Komunikasi yang efektif adalah kunci dari keberhasilan sosial. Komunikasi sosial diibaratkan seperti bahasa, dimana tiap anak pastinya memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mempelajari bahasa tersebut. Namun, tentunya kemampuan ini bisa diajarkan kepada anak lewat beberapa latihan.

Sebagai langkah awal, anak perlu memahami dan mengekspresikan apa yang membuat mereka unik. Dengan demikian, akan timbul rasa percaya diri hingga rasa menerima diri. Setelah memahami diri sendiri, maka anak dapat membangun koneksi dengan orang lain. Dimulai dari memperkenalkan diri, percakapan empat mata, hingga berkomunikasi dalam kelompok.

Beberapa anak yang ditemukan menghadapi kendala dalam keterampilan sosial seringkali mengambil langkah yang kurang tepat dalam berinteraksi dengan anak lainnya. Contohnya anak yang suka pamer dan selalu berusaha untuk menarik perhatian orang lain, maka memungkinkan terjadinya penolakan dari kelompok anak lain. Untuk menghindari terjadinya masalah tersebut, pendekatan yang terbaik adalah untuk mengajarkan keterampilan sosial agar anak memperoleh pengalaman dari keberhasilan sosial (Shapiro, 2004, hlm. 1).

2.3.2 Komunikasi Non-Verbal

Komunikasi non-verbal memiliki peran yang tidak kalah penting dari komunikasi verbal dalam hal mengekspresikan emosi. Karena pada dasarnya orang-orang tidak hanya memperhatikan kata-kata yang terucap, melainkan juga bagaimana penyampaiannya.

Kemampuan non-verbal terbagi ke dalam dua jenis, yaitu bahasa tubuh dan paralinguistik. Bahasa tubuh meliputi gestur, kontak mata, postur, ekspresi wajah, kesadaran terhadap jarak fisik (*proxemics*), dan penampilan fisik. Sedangkan paralinguistik mencakup nada suara, volume suara, infleksi suara, aksen, dan berbagai macam perbedaan artikulasi yang tidak biasa.

Tiap elemen dari komunikasi non-verbal akan memberikan visualisasi dari pesan yang disampaikan kepada orang lain. Maka dari itu, anak perlu berhati-hati dalam menyampaikan pesan non-verbal kepada orang lain dan peka dalam membaca emosi dibalik pesan yang mereka terima untuk meningkatkan keberhasilan sosial (Shapiro, 2004, hlm. 17).

2.3.3 Menjadi Bagian dari Kelompok

Menjadi bagian dari kelompok merupakan hal yang sangat penting, mengingat manusia tidak bisa hanya hidup sendiri di dunia ini. Untuk dapat diterima dalam suatu kelompok, hal yang paling menentukan adalah bagaimana seseorang berperilaku. Misalnya bila di sekolah, perilaku juga ikut menentukan keberhasilan anak layaknya kemampuan intelektual mereka. Anak yang berperilaku baik akan disukai oleh guru dan teman-teman sekelasnya, bahkan berpotensi untuk diberi kepercayaan dan tanggung jawab seperti menjadi pemimpin. Sedangkan untuk anak yang berperilaku kurang baik, besar kemungkinan untuk sulit diterima dalam kelompok dan dikucilkan.

Tentunya tidak mudah untuk menjadi bagian dari suatu kelompok, dimana seringkali terjadi penolakan atau diskriminasi sosial. Namun, hal tersebut bukan berarti anak gagal dalam berkelompok. Yang harus dilakukan

adalah menemukan kelompok lain yang sesuai dan menerima anak menjadi bagian di dalamnya, misalnya kelompok anak dengan karakteristik dan hobi yang sama. Selain kelompok pertemanan, keluarga juga dapat menjadi sarana dalam upaya mengasah kemampuan anak dalam mengambil giliran, menghormati satu sama lain, dan membuat sugesti, yang nantinya dapat diimplementasikan ke dalam kelompok pertemanannya (Shapiro, 2004, hlm. 37).

2.3.4 Mengekspresikan Perasaan

Pada umumnya, bagaimana seorang anak mengekspresikan perasaannya akan memengaruhi penilaian orang lain terhadapnya. Salah satu contoh adalah mengontrol amarah. Anak yang pemarah seringkali dikucilkan oleh teman-temannya dan dipandang memiliki masalah perilaku sosial oleh orang dewasa. Hal tersebut dapat membuat anak merasa dirinya negatif dan mengalami kegagalan sosial. Maka dari itu, anak perlu belajar untuk mengekspresikan, menerima, dan mengontrol perasaan mereka agar mempermudah dalam berelasi dengan orang lain, diterima di lingkungan sosial, serta membangun fondasi emosional untuk masa depannya (Shapiro, 2004, hlm. 55).

2.3.5 Peduli

Dalam perkembangan moral anak, Damon (dalam Shapiro, 2004) menyampaikan bahwa anak usia sekolah dasar harus memiliki kemampuan dalam membedakan perilaku yang baik dan buruk, lalu membiasakan diri dalam berperilaku yang dianggap baik secara konsisten. Disusul dengan mengembangkan perhatian, rasa hormat, dan rasa tanggung jawab atas kesejahteraan dan hak orang lain yang dilakukan atas dasar kepedulian, kebajikan, dan kebaikan (*altruism*). Di samping itu, menerima reaksi emosional yang negatif juga tidak kalah penting dalam membangun moral anak, seperti rasa malu, rasa bersalah, kemarahan, ketakutan, dan penghinaan karena melanggar aturan moral. Hal ini dimaksudkan agar anak memahami

konsekuensi dari perilaku negatif dan menghindari kesalahan yang sama di masa mendatang (hlm. 75).

Sekali moral terbentuk, anak akan mulai melihat suatu hal melalui sudut pandang orang lain dan berempati. Rasa peduli, baik terhadap diri sendiri maupun orang lain, dapat mengarah pada kecenderungan perilaku altruistik atau tindakan menolong sesama tanpa pamrih (Shapiro, 2004, hlm. 75).

2.3.6 Penyelesaian Masalah

Kemampuan anak menempatkan diri dalam suatu situasi sosial terbentuk dari pengalaman dalam menyelesaikan masalah sosial dan dorongan dari orang dewasa untuk mengandalkan diri sendiri. Proses dalam penyelesaian masalah meliputi pencarian solusi alternatif, mengevaluasi solusi, berpikir sebelum bertindak, dan mengevaluasi keterampilan kognitif (Shapiro, 2004, hlm. 101).

2.3.7 Mendengarkan

Kemampuan mendengarkan merupakan keterampilan yang esensial, karena melibatkan kemampuan intelektual dan emosional. Terkadang anak terlalu fokus dalam menyampaikan sesuatu tanpa memerhatikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan dari lawan bicaranya. Dominasi ini dapat mengakibatkan anak dipandang egois atau agresif oleh teman seusianya.

Orang dewasa pada umumnya menyadari bahwa anak masih dalam tahap belajar untuk menjadi pendengar yang baik. Anak seringkali tidak mendengarkan dan memberikan respon yang tidak sesuai dengan ekspektasi. Jika diabaikan, maka akan berisiko menciptakan masalah perilaku sosial. Membantu anak dalam mempelajari dan melatih kemampuan mendengarkan sekaligus merespon adalah pendekatan yang efektif dan jauh lebih baik bila dibandingkan dengan teguran atau hukuman.

Dalam mengajarkan kemampuan mendengarkan kepada anak sebagian dari keterampilan sosial, penting untuk mengetahui kemungkinan masalah dalam mendengarkan disebabkan oleh ketidakmampuan belajar atau

masalah lain yang tidak terdeteksi. Dalam proses mempelajari kemampuan mendengarkan, hambatan yang sering ditemui pada anak adalah kesulitan pendengaran dan/atau kesulitan penalaran, seperti masalah dalam memproses pendengaran dan masalah dalam memproses informasi. Barangkali anak memang memiliki masalah pada indra pendengarannya, maka perlu dilakukan pengecekan pendengaran (Shapiro, 2004, hlm. 117).

2.3.8 Membela Diri Sendiri

Banyak anak dengan masalah keterampilan sosial yang menghadapi kesulitan dalam membela haknya. Kemampuan untuk menjadi karakter yang asertif dengan cara yang positif dan terhormat dapat menjadi solusinya. Dalam hidup, manusia akan berhadapan dengan situasi-situasi yang memberikan tuntutan untuk menjadi asertif. Maka penting untuk menguasai kemampuan membela diri sendiri untuk mengatasi situasi tersebut secara efektif.

Membela diri sendiri memiliki makna bahwa anak harus bisa membedakan ketegasan dan agresivitas. Anak perlu tahu bahwa mereka memiliki hak-hak yang tidak boleh diganggu gugat dan mereka juga harus menghormati bahkan melindungi hak orang lain (Shapiro, 2004, hlm. 129).

2.3.9 Mengelola Konflik

Konflik adalah bagian dari hidup yang tidak bisa dihindari. Bagaimana anak mengelola konflik akan berpengaruh pada keberhasilan sosial mereka. Mengelola konflik bersinggungan dengan mengekspresikan perasaan, dimana di dalamnya perlu ada pengontrolan emosi. Saat berhadapan dengan perselisihan, anak harus memahami bagaimana cara untuk berkompromi. Kompromi bukan berarti menyerah, melainkan menyarankan solusi-solusi untuk mencapai kesepakatan bersama, dengan catatan tidak ada pihak yang dirugikan.

Anak yang aktif secara sosial dan mengembangkan kemampuan dalam mengelola konflik berpotensi menjadi pemimpin di kelompoknya. Sedangkan

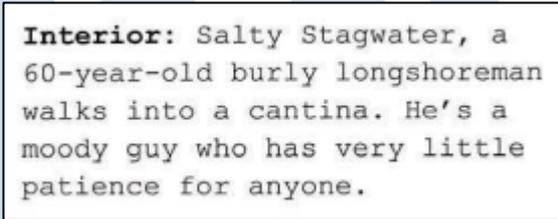
untuk anak yang pemalu, akan terjadi pergerakan status sosial dalam kelompok yang dapat menstimulasi mereka untuk membangun hubungan sosial lainnya. Mengingat banyak aspek keterampilan sosial yang sedang dialami oleh anak, tentunya perlu waktu bagi anak-anak untuk menguasai keterampilan baru. Maka langkah yang efektif adalah bersabar dalam mengajarkannya dalam upaya menguasai keterampilan sosial secara utuh (Shapiro, 2004, hlm. 149).

2.4 Perancangan Karakter

Dalam buku ilustrasi, terutama yang ditujukan untuk anak-anak, perancangan karakter memiliki peran yang penting dalam menyampaikan pesan atau cerita secara efektif. Menurut Silver (2017), terdapat lima fase utama dalam perancangan karakter, yaitu cerita, sikap, desain, bentuk, dan detail (hlm. 42).

2.4.1 Cerita

Fase pertama adalah mendalami cerita dari karakter itu sendiri. Setiap karakter pasti memiliki cerita atau informasi yang terkandung di dalamnya. Informasi tersebut akan sangat membantu dalam proses perancangan karakter, karena diperlukan pemahaman mengenai apa yang menjadi motivasi dari karakter dan bagaimana karakter tersebut memengaruhi audiens.



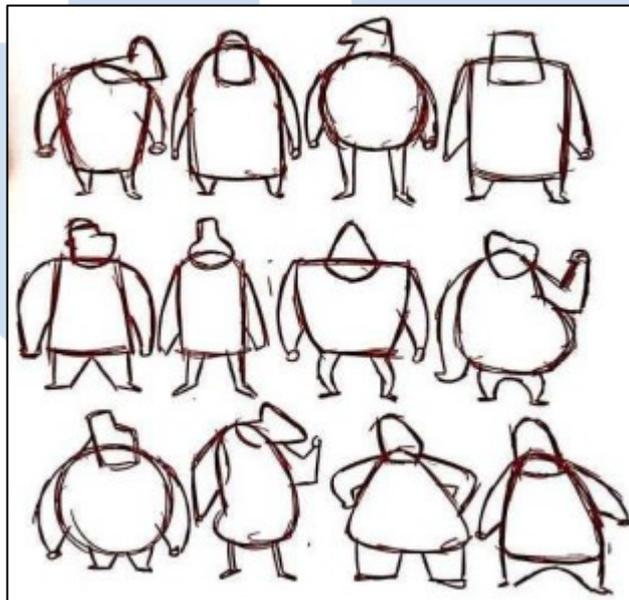
```
Interior: Salty Stagwater, a
60-year-old burly longshoreman
walks into a cantina. He's a
moody guy who has very little
patience for anyone.
```

Gambar 2.16 Bagan Karakterisasi
Sumber: Silver (2017)

Membangun cerita pada karakter dapat dimulai dengan eksplorasi hal-hal dasar seperti nama, pekerjaan, tempat tinggal, dan kepribadian. Kemudian dari informasi dasar tersebut dapat dikembangkan ke aspek-aspek lainnya, seperti bagaimana wujud dari karakter, bagaimana karakter berinteraksi dengan orang lain, dan sebagainya (Silver, 2017, hlm. 43).

2.4.2 Sikap

Fase kedua dari proses perancangan karakter adalah menentukan sikap yang memberikan gambaran tentang sang karakter. Sikap pada karakter meliputi penggambaran gerak untuk memberikan kesan yang lebih hidup terhadap karakter. Tahap ini dilakukan terlebih dahulu sebelum memulai desain karakter dengan tujuan memfokuskan diri kepada karakter secara keseluruhan sekaligus menentukan rangkaian bentuk yang cocok untuk desain karakter.



Gambar 2.17 Sikap Karakter
Sumber: Silver (2017)

Dalam fase ini, dapat dilakukan eksplorasi ide melalui repetisi; tidak hanya menggambar satu gambar, melainkan menciptakan alternatif. Penggambaran konsep bentuk secara kasar menghasilkan siluet dengan cepat, sehingga dapat diperoleh kejelasan dan variasi dari tiga bagian tubuh, yaitu kepala, tubuh, dan kaki (Silver, 2017, hlm. 44).

2.4.3 Desain

Fase ketiga adalah menyusun rancangan karakter dengan tepat secara visual. Proses mendesain karakter diawali dengan tahap yang paling dasar, yaitu bereksperimen dengan bentuk untuk memperoleh wujud ideal yang mampu merepresentasikan karakter. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat sketsa beberapa wajah atau representasi kasar dari kepala hingga kaki sang karakter. Tidak lupa didampingi dengan pertimbangan hal-hal pendukung, seperti pakaian yang dikenakan, jenis rambut, ekspresi, dan sebagainya. Proses mendesain karakter membutuhkan komposisi keseimbangan, irama, spasi positif dan negatif, serta kontras (Silver, 2017, hlm. 45).



Gambar 2.18 Desain Karakter
Sumber: Silver (2017)

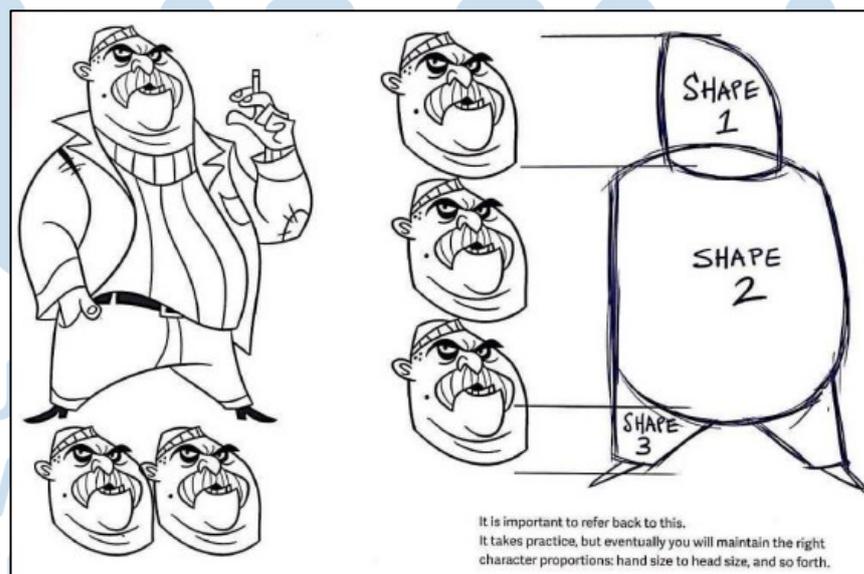
Setelah fisik karakter, langkah selanjutnya adalah menentukan desain kostum yang sesuai dengan karakter. Eksplorasi ide dapat dilakukan dengan mencari gambar referensi yang membantu dalam merancang tampilan karakter. Dari referensi yang telah terhimpun, dibuat alternatif desain untuk menentukan desain mana yang terbaik (hlm. 46).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.19 Susunan Karakter Kasar
 Sumber: Silver (2017)

Susunan bentuk yang membangun sebuah karakter memiliki porsi yang berbeda pada tiap bentuknya. Bentuk-bentuk yang digunakan perlu diuraikan untuk menjelaskan proporsi dan variasi. Kepala karakter dapat digunakan sebagai alat ukur yang menentukan tinggi dan lebar dari karakter (hlm. 47).



Gambar 2.20 Proporsi Karakter
 Sumber: Silver (2017)

2.4.4 Bentuk

Jika pada fase pertama hingga ketiga membahas perancangan karakter dalam wujud 2D, fase keempat akan menambahkan dimensi pada karakter lewat penambahan volume, kedalaman, dan perspektif. Proses ini menitikberatkan pada pemahaman konstruksi desain karakter yang dapat dicapai dengan menggambarkan lima gambar tampak karakter; tampak depan, tampak depan $\frac{3}{4}$, tampak samping, tampak belakang $\frac{3}{4}$, dan tampak belakang.



Gambar 2.21 Gambar Tampak Karakter
Sumber: Silver (2017)

Menggambarkan beberapa pose juga dapat membantu dalam menghadirkan kehidupan pada karakter. Saat pose yang diinginkan ditemukan, pastikan untuk menggambarkan bentuk secara dimensional walaupun menggunakan gaya ilustrasi yang datar (Silver, 2017, hlm. 52).

2.4.5 Detail

Fase terakhir dari perancangan karakter adalah merapikan desain karakter. Prosesnya mencakup membersihkan garis, menentukan gaya garis, atau menambahkan warna. Pengambilan keputusan visual dapat mengacu pada referensi (Silver, 2017, hlm. 58).

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 2.22 Detail Karakter
Sumber: Silver (2017)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA