



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

Merupakan sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan ke khalayak luas. desain grafis berfungsi untuk mempersuasi, menginformasikan, membentuk identitas, memotivasi, meningkatkan, menyusun, merangsang, menemukan, menggunakan, dan menyampaikan berbagai pesan. Desain Grafis yang efektif bahkan dapat mempengaruhi perilaku konsumen. Persepsi yang terbentuk karena pemahaman seseorang tentang objek tertentu membuat penyampaian pesan secara visual menjadi solusi yang efektif (Landa, 2014, h.1).

2.1.1 Elemen Grafis

Berdasarkan riset teori yang telah dilakukan penulis terhadap beberapa sumber tertulis berikut merupakan penjelasan mengenai elemen grafis

1. Garis

Pada dasarnya garis merupakan titik yang memanjang, atau bisa juga dikatakan sebagai jalur dari titik yang bergerak. Garis adalah tanda yang dibuat oleh alat visualisasi saat digambar melintas di sebuah permukaan. Berbagai alat dapat digunakan untuk menggambar garis contohnya, pensil, kuas runcing, alat perangkat lunak, *stylus*, dll.

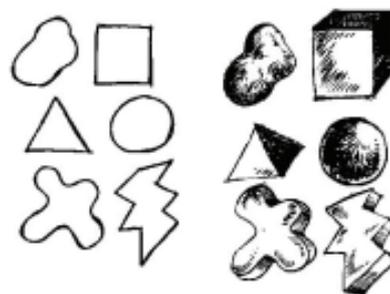
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 1 Jenis Garis
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

2. Bentuk

Bentuk didefinisikan sebagai ruang atau jalur tertutup. Bentuk merupakan area yang dikonfigureasikan atau digambarkan baik secara kasar atau komprehensif dengan garis (garis besar, kontur), warna, nada, dan tekstur pada permukaan dua dimensi. Bentuk pada dasarnya bersifat dua dimensional dan dapat diukur dengan ketinggian dan lebar. 3 bentuk dasar yang dikenal secara umum adalah lingkaran, segitiga, dan persegi.

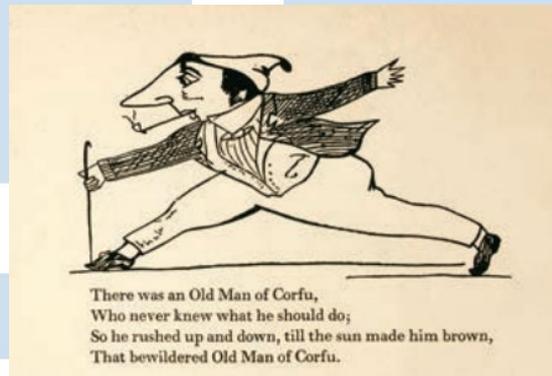


Gambar 2. 2 Bentuk dan Bangun
 Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

3. Figure/ Ground

Merupakan prinsip dasar mengenai persepsi visual dan mengacu pada hubungan bentuk dari objek dan latar pada permukaan dua dimensi. Otak

manusia akan berusaha untuk mendiferensiasi elemen grafis menjadi sosok dan elemen pembantu (latar belakang) untuk memahami dengan jelas apa yang digambarkan. *Figuree/ Ground* disebut juga sebagai ruang positif dan negatif.

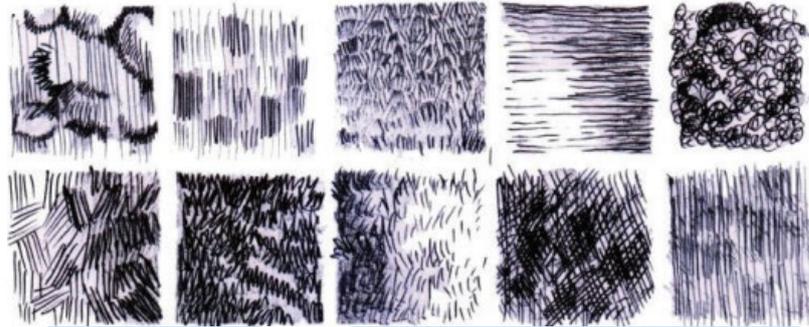


Gambar 2.3 *Edward Lear's illustrations in Book of Nonsense*
Salisbury & Styles (2012)

4. *Texture*

Tekstur adalah kualitas sentuhan, simulasi, atau representasi kualitas suatu permukaan. Dalam seni visual, tekstur dikategorikan menjadi 2 yaitu: taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki kualitas sentuhan yang real dan secara fisik dapat disentuh dan dirasakan; mereka juga disebut tekstur sebenarnya. Beberapa teknik untuk mencetak desain tekstur taktil antara lain adalah *embossing* dan *debossing*, *stamping*, *engraving*, serta *letterpress*. Tekstur visual adalah ilusi tekstur asli yang dipindai dari tekstur sebenarnya dibuat secara manual menggunakan keterampilan yang dipelajari seperti menggambar, melukis, fotografi, dan berbagai media pembuatan gambar lainnya.

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

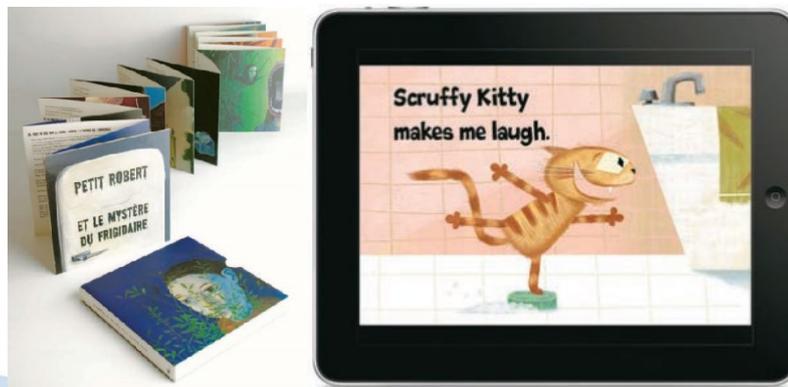


Gambar 2.4 Macam Tekstur
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

2.1.2 Prinsip Desain

1. Format

Format adalah sebuah area tertentu yang juga tertutup tepi luar atau batas desain. Format dalam proyek desain grafis mengacu pada bidang atau substrat (selembar kertas, layar ponsel, papan reklame luar ruang, dll.). Desainer sering menggunakan istilah format untuk mendeskripsikan jenis proyek seperti *poster*, sampul CD, iklan seluler, dan sebagainya.



Gambar 2.5 Buku Fisik dan Elektronik
Salisbury & Styles (2012)

2. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah salah satu prinsip yang bersifat intuitif. Olahragawan memahami keseimbangan sebagai sebuah tindakan yang menyeimbangkan menyetarakan. Keseimbangan adalah kestabilan yang diciptakan oleh distribusi elemen komposisi dan bobot visual yang

merata di setiap sisi sumbu pusat. Komposisi desain yang seimbang dan stabil cenderung akan terasa harmonis sehingga dapat mempengaruhi penonton. Penonton pada umumnya akan menolak ketidakseimbangan dan bahkan bereaksi negatif terhadap ketidakstabilan pada suatu komposisi.

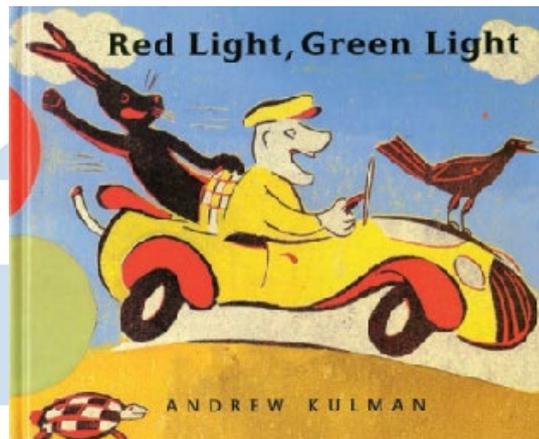


(sumber:<http://janujapu.wordpress.com/author/janujapu>) Karya dengan Keseimbangan simetris

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

3. Hierarki Visual

Hierarki Visual merupakan penyusunan semua elemen visual desain berdasarkan *emphasis* (penekanan). Penekanan adalah penataan elemen visual menurut kepentingannya dengan cara menekankan beberapa elemen di atas yang lain, menjadikan beberapa elemen superordinate (dominan) dan mensubordinasikan elemen lainnya. Pemberian penekanan pada semua elemen visual dalam sebuah desain akan berakhir dengan kekacauan visual, karena tidak ada yang menonjol atau ditonjolkan. Penekanan secara langsung berkaitan dengan penetapan titik fokus. Titik fokus adalah bagian desain yang paling ditekankan atau ditekankan.



Sumber: Salisbury & Styles (2012)

4. *Unity*

Kesatuan merupakan kejadian dimana seluruh elemen grafis dalam sebuah desain saling berkaitan sehingga membentuk kesatuan baru. Sekumpulan elemen grafis yang ada dalam sebuah karya terlihat seolah-olah bekerja sama untuk membentuk kesatuan yang kohesif. Kesatuan berhubungan dengan *gestalt*, yang dalam bahasa Jerman berarti bentuk. *Gestalt* menekankan pada persepsi pikiran yang mencoba memaksakan keteraturan untuk menyatukan dan mengatur persepsi bentuk sebagai keutuhan yang terorganisir, Pikiran mencoba menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mencari keseluruhan dengan mengelompokkan seperti memahami unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna. Dalam Kesatuan juga ada sebutan korespondensi (*coresspondence*) yang merupakan penanganan elemen desain dengan merancang kesamaan pada bentuk-bentuk yang ada di dalam sebuah komposisi agar memiliki kemiripan seperti sebuah keluarga.

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



Sumber: Opara & Cantwell (2014)

2.1.3 Tipografi

Landa (2014) menyatakan *typeface* sebagai satu kumpulan karakter yang memiliki ciri visual yang konsisten. Ciri-ciri khas yang konsisten sangat penting untuk kemudahan mengenali karakter walaupun telah dimodifikasi. *Typeface* umumnya mencakupi huruf, angka, simbol, dan tanda. Berikut merupakan klasifikasi *type* menurut Landa:

1. *Old Style or Humanist: roman typefaces*

diperkenalkan pada akhir abad ke-15, merupakan jenis huruf yang digambar dengan pena bermata lebar. Ciri-ciri: bersudut dan berekor

Contoh: Times New Roman, dll.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZÀ
 ÅÉÎÏÏÏÜabcdefghijkl
 mnopqrstuvwxyzàåéî
 ø&1234567890(\$£.,!?)

(Sumber: <http://www.identifont.com/show?WP>)

2. *Transitional: serif typefaces*

Diperkenalkan pada abad ke-18, merupakan transisi dari gaya *old style* ke *modern*, dengan tetap mempertahankan ciri khas kedua jenis *typeface*.

Contoh: Baskerville, dll.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅÉÎÕabcdefghijkl
mnopqrstuvwxyzàåéîõ
&1234567890(\$£€.,!?)

(Sumber: <https://fontsempire.com/font/baskerville-font-free/>)

3. *Modern: serif typefaces*

Dirancang di antara transisi dari abad ke-18 ke awal abad ke-19. Memiliki bentuk yang lebih geometris, berbanding terbalik dengan gaya lama.

Ciri khas jenis *typeface* ini adalah kontras kuat antara penarikan garis tebal dan tipis. Mereka juga merupakan tipe *typeface* yang paling simetris di antara *typeface* roman lainnya. Contoh: Bodoni, dll.



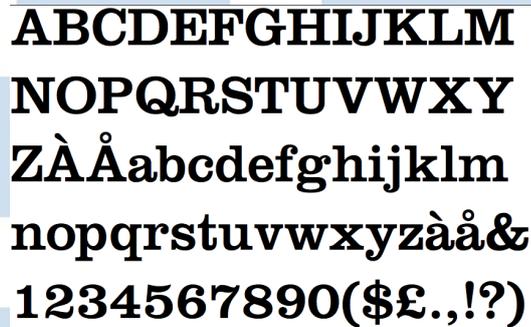
Bodoni
Designed by Giambattista Bodoni in 1788
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnop
qrstuvwxyz
1234567890

(Sumber: graphicdesign.sfcc.spokane.edu)

4. *Slab Serif: serif typefaces*

diperkenalkan pada awal abad ke-19. Ciri-ciri: garis tebal, mirip slab serif.

Contoh: Clarendon, dll.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàå&
1234567890(\$£.,!?)

(Sumber: <https://www.linotype.com/1418234/clarendon-no-1-family.html>)

5. *Sans Serif*

diperkenalkan pada awal abad ke-19. merupakan tipe huruf yang tidak memiliki ekor, namun memiliki garis yang tebal tipis. Contoh: Futura, Grotesque, dll.

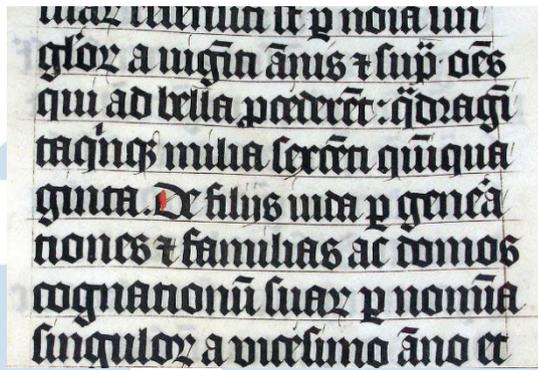


ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
abcdefghijklmno
pqrstuvwxyzàåéîõø&12
34567890(\$£€.,!?)

(Sumber: <https://fontsnetwork.com/futura-font-free-download/>)

6. *Blackletter*

font yang didasarkan pada manuskrip huruf abad pertengahan 13 ke 15. Nama lainnya adalah *Gothic*, ciri khas dari jenis huruf ini adalah garis tebal dan spasi yang rapat dengan sedikit. Contoh: Rotunda, Fraktur, dll.



(Sumber: <http://retinart.net/wp-content/uploads/media/images/blackletter/fraktur-script-04.jpg>)

7. *Script*

sangat mirip dengan tulisan tangan. Biasanya hurufnya tersambung dan miring dan dituliskan menggunakan pena fleksibel, pena runcing, pensil, ataupun kuas. Contoh: Shelley Allegro Script, and Snell Roundhand Script.

SNELL ROUNDHAND

Mr. and Mrs. James Walter Chapman

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj

Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt

Uu Vv Ww Xx Yy Zz 1234567890&!

(Sumber: <https://dafontfamily.com/snell-roundhand-font-free-download/>)

8. *Display*

merupakan jenis huruf yang dirancang untuk format media berukuran besar sehingga akan sulit dibaca jika digunakan sebagai font untuk *body text*.

Biasanya tipe huruf seperti ini akan sering digunakan untuk *headline* atau judul karya tulis. Ciri khas: rumit, penuh hiasan, dan *handmade*.

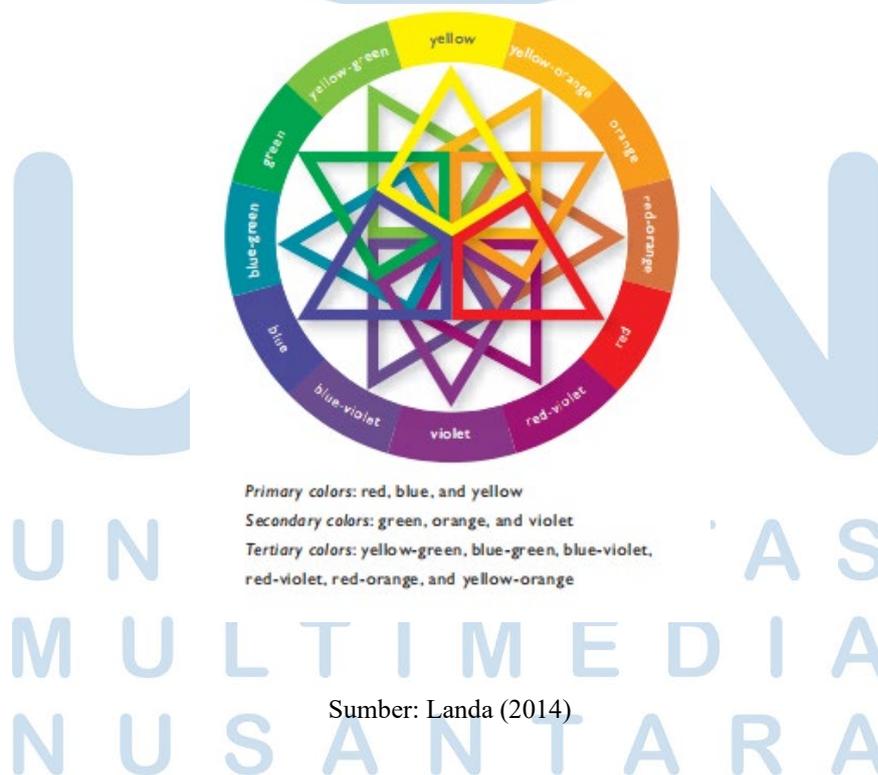
MULTIMEDIA
NUSANTARA



(Sumber: <https://www.dafontfree.io/art-galleria-font/>)

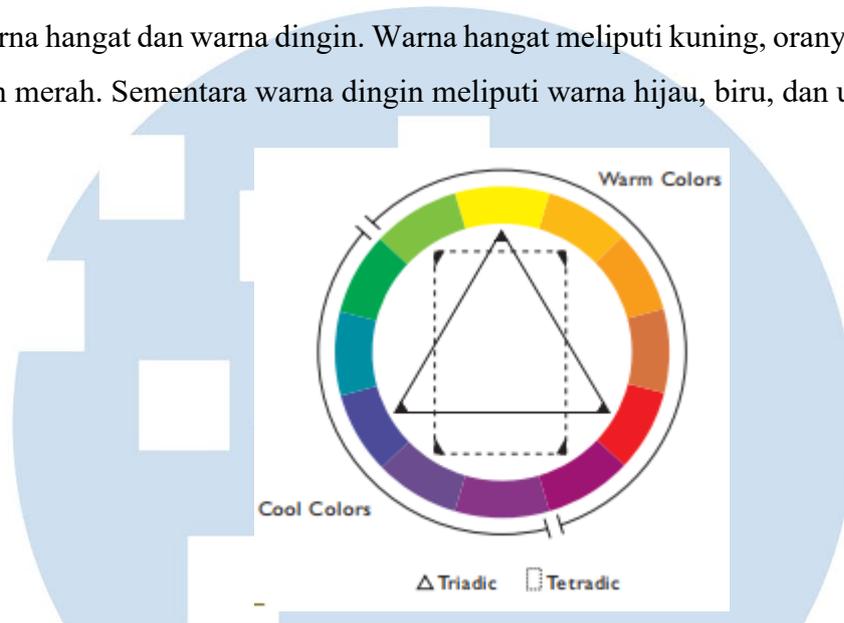
2.1.4 Warna

Warna merupakan gambaran energi cahaya, karena itulah warna hanya bisa dilihat ketika ada cahaya. Cahaya yang dipantulkan adalah warna yang terlihat oleh mata. Landa (2014) menyebutkan warna sebagai elemen desain yang kuat dan sangat provokatif.



Sumber: Landa (2014)

Berdasarkan temperaturnya warna dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna hangat meliputi kuning, oranye, coklat, dan merah. Sementara warna dingin meliputi warna hijau, biru, dan ungu.



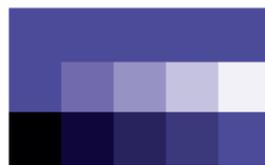
Warm And Cool Colors
Sumber: Landa (2014)

Selain itu, respons seseorang terhadap warna sangat bergantung pada *gender*, budaya, daerah, dan preferensi masing-masing.

Berikut merupakan pemaparan skema warna menurut Landa (2014)

1. *Monochromatic Color Schemes*

Jenis skema warna yang hanya menggunakan 1 warna, namun dengan beberapa variasi *value* dan *saturation*. Biasa digunakan untuk tipe karya yang ingin menampilkan kesederhanaan, ketenangan dan kesatuan.



Monochromatic color schemes: employ only one hue

Sumber: Landa (2014)

2. *Analogous Color Schemes*

Menggunakan tiga warna yang berdampingan dalam *color wheel*. Warna yang digunakan akan terasa harmonis karena ada kemiripan antara warna. Memberikan kesan tenang seperti *monochromatic*, namun terasa lebih *vibrant*.

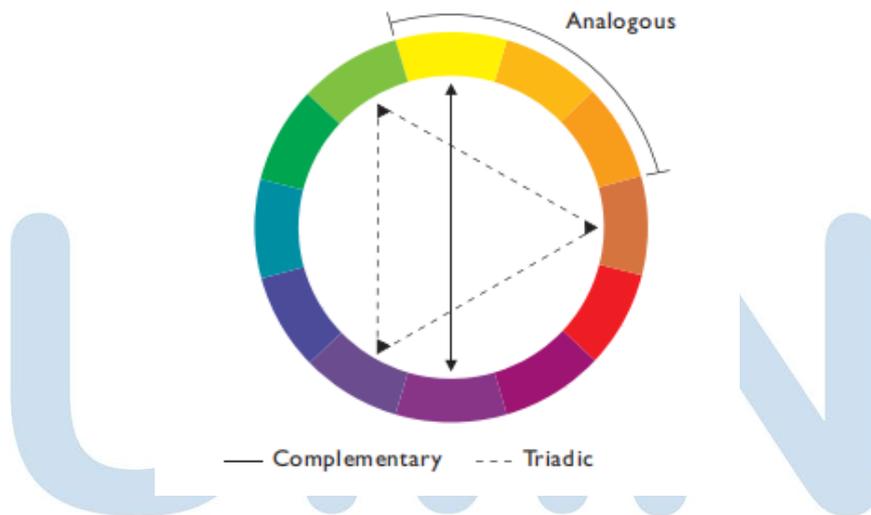
Analogous color schemes:
employ three adjacent hues



Sumber: Landa (2014)

3. *Complementary Color Schemes*

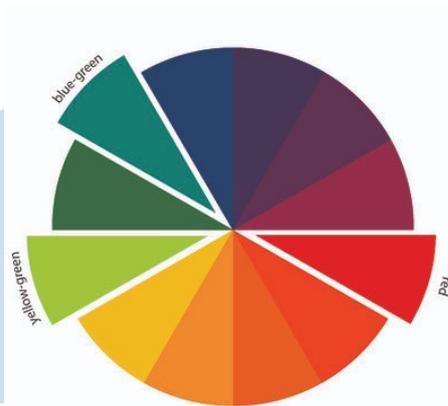
Menggunakan warna yang berlawanan dalam roda warna. Umumnya digunakan untuk mengekspresikan kegembiraan ataupun ketegangan melalui perbedaan warna yang kontras.



Sumber: Landa (2014)

4. *Split Complementary Color Schemes*

Juga menggunakan tiga warna di dalamnya dengan 1 warna individual dan 2 warna komplementer. Biasanya memiliki kontras yang tinggi namun tidak lebih kuat dari Skema Warna Komplementer.



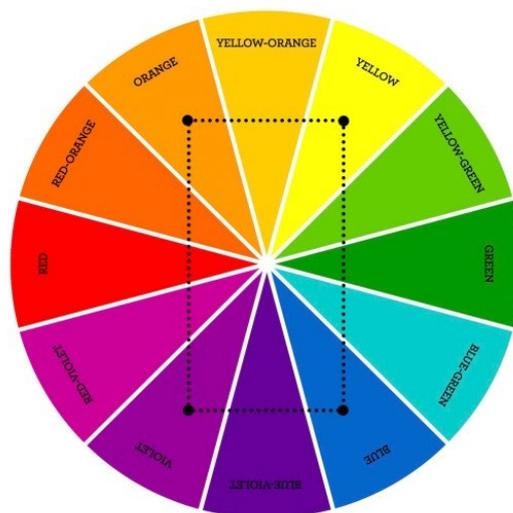
2.22 Skema Warna *Split Complementary*
 (Sumber: <https://www.flickr.com/photos/jenib/6384720241/>)

5. *Triadic Color Schemes*

mencakup tiga warna dengan panjang jarak yang sama antara satu sama lain dalam roda warna, misalnya merah-oranye/ biru-ungu/ kuning hijau.

6. *Tetradic Color Schemes*

Terbentuk dari 4 warna dalam 2 set warna yang komplementer. Memiliki perbedaan warna dan kontras yang cukup besar, sehingga cukup sulit untuk diharmonisasikan.



(Sumber: <https://blog.closetomyheart.com/2018/05/29/color-theory-double-complementary-color-schemes/>)

Warna juga memiliki arti masing-masing. Kesan dan suasana dapat dibentuk berdasarkan penggunaan warna yang tepat. Berikut merupakan penjelasan dari psikologi warna menurut C. S. Jones (2015):

1. Merah

Merupakan warna yang paling menarik perhatian audiens. Merah merupakan lambang dari kehidupan, kehangatan dan juga warna darah. Sebaliknya warna ini juga dapat melambangkan kekerasan, percintaan, dan dominasi atau penekanan.

2. *Pink*

Merupakan warna merah yang dicampuri dengan warna putih dan memiliki makna yang sangat berbeda dari warna merah. *Pink* melambangkan prinsip feminim. Selain itu juga memberikan kesan mengasuh, lembut dan romansa.

3. Kuning

Secara psikologis merupakan warna paling ceria dan menyenangkan. Kuning juga merupakan warna paling menonjol dan sering digunakan oleh orang yang ingin mendapatkan perhatian.

4. Oranye

Merupakan warna yang merambat pada dua sisi, karena selain bisa menjadi warna yang tenang, oranye juga bisa menjadi warna yang ceria. Warna hangat seperti kuning dan oranye sangat mudah menangkap perhatian audiens walau tidak se-intens warna merah. Oleh karena itu, kedua warna ini sering digunakan untuk tanda peringatan.

5. Cokelat

Merupakan warna tanah dan secara psikologis kita merefleksikan warna ini sebagai warna yang tidak begitu menarik namun memberikan kesan yang kokoh, dapat diandalkan, dan jujur. Warna yang bagus namun tidak begitu menonjol.

6. Biru

Merupakan warna yang tergolong dalam golongan dingin. Warna biru dengan nuansa gelap dan sedang dikelompokkan ke sisi menenangkan.

Sementara nuansa terang sering memberi kesan dingin seperti es atau tiupan angin. Warna biru dapat digunakan untuk menggambarkan kesedihan dan kesendirian. Namun juga bisa melambangkan ketenangan dan relaksasi.

7. Ungu

Melambangkan sisi imajinatif. Selain itu juga menggambarkan kemewahan, bangsawan dan kenyamanan.

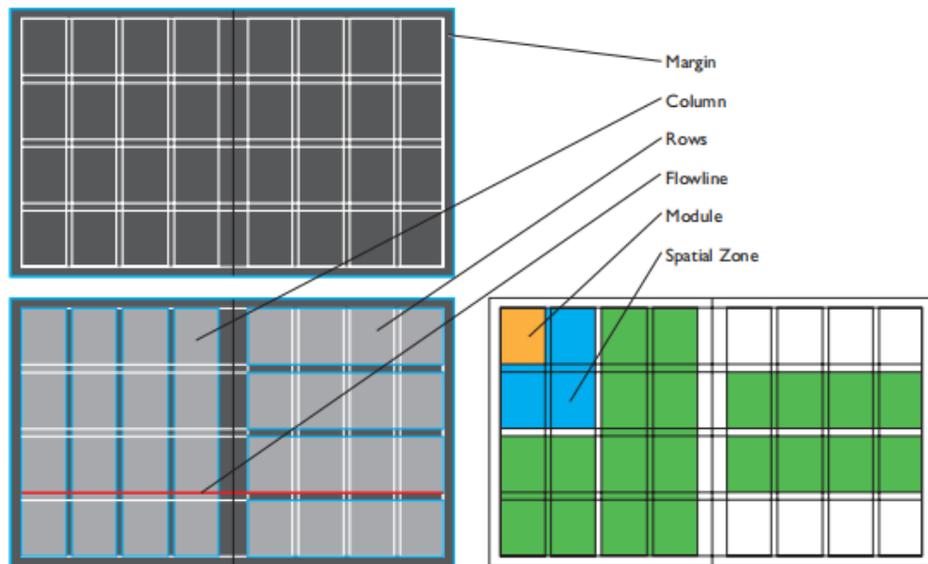
8. Hijau

Orang-orang menilai warna hijau sebagai warna yang paling seimbang. Warna hijau dapat menenangkan hati audiens. Warna hijau merupakan warna yang umumnya terdapat pada tumbuhan dan alam, sehingga tak jarang kita menghubungkan warna ini dengan kehidupan dan pertumbuhan. Hijau juga sering digunakan untuk menggambarkan sesuatu yang aneh dan tidak natural, contoh seperti radiasi nuklir yang secara faktual sebenarnya tidak memiliki warna.

2.1.5 *Grid*

Grid merupakan komposisi kolom dan *layout* yang terbentuk dari gabungan antara garis vertikal dan horizontal. *Grid* merupakan sesuatu yang esensial dalam perancangan media komunikasi, baik media cetak ataupun digital. Tujuan dari penggunaan *grid* adalah untuk menyusun teks dan gambar agar pembaca dapat mengolah informasi dalam jumlah banyak secara efektif dan efisien. Dari segi desain, *grid* dapat membantu kita memberikan kesan kesatuan, konsistensi desain per halaman, dan *visual flow* yang baik.

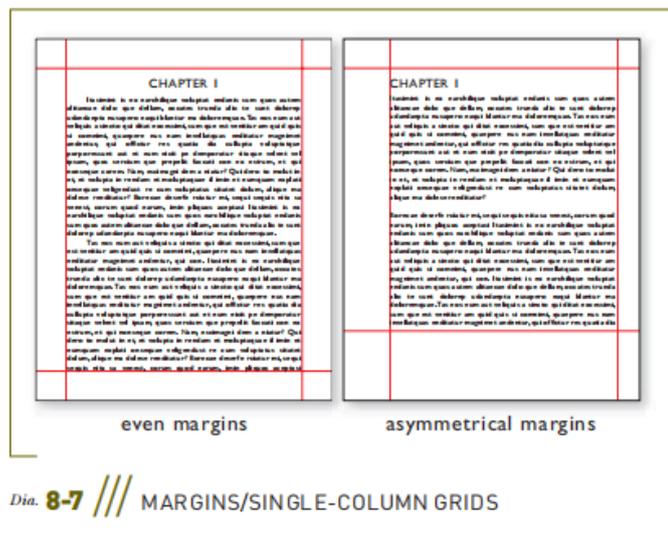
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.24 Anatomi Grid
Sumber: Landa (2014)

2. Jenis Grid menurut Landa (2014)

- a) *Single Column Grid/ Manuscript Grid* - Satu kolom individual yang dikelilingi oleh margin.

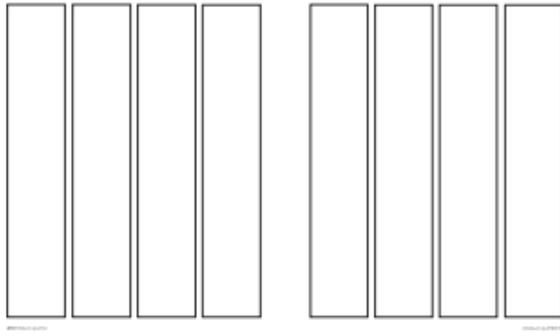


Gambar 2.25 *Single Column Grid*
Sumber: Landa (2014)

b) *Multicolumn Grid* - Grid yang terdiri dari beberapa kolom.

TWO-COLUMN GRID: PRINT MAGAZINE

• Designer: Steven Brower



Gambar 2.26 Multicolumn Grid

Sumber: Landa (2014)

c) *Modular Grid* – komposisi yang terbentuk dari pertemuan kolom dan *flowlines*. Keunggulan model *grid* ini adalah fleksibilitas dalam penempatan konten seperti teks dan gambar ke dalam satu zona.



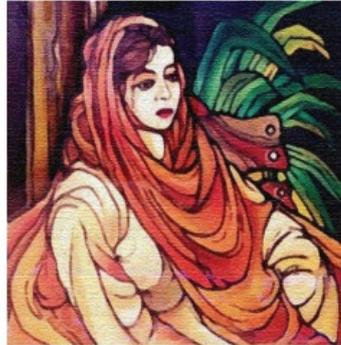
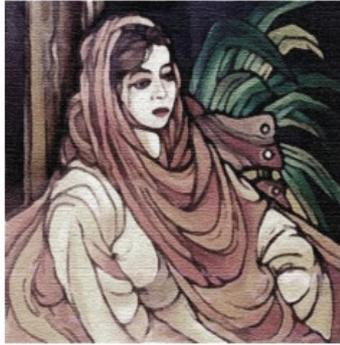
A text block or image can occupy one module or more.
Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.27 Modular Grid

Sumber: Landa (2014)

2.1.6 Ilustrasi

Ilustrasi (seperti dikutip dalam Landa, 2014) merupakan karya yang dibuat secara manual, baik dalam format digital, cetak, ataupun kata-kata yang menjelaskan, meningkatkan, menggambarkan, atau mendemonstrasikan pesan dari sebuah teks.



Gambar 2.28 Ilustrasi dan Penggunaan Warna
Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017)

Sudarso (2014) membagi jenis ilustrasi berdasarkan penampilannya, menjadi 7 jenis, yakni:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis adalah jenis ilustrasi yang menyerupai bentuk benda nyata, sering juga disebut sebagai gaya realis. Jadi benar-benar digambar sesuai fakta yang ada, tanpa penambahan atau pengurangan apapun.



Gambar 2.29 *Naturalism Art*
(Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AJules_Bastien-Lepage_-_October_-_Google_Art_Project.jpg)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Gambar Ilustrasi Dekoratif memiliki fungsi sebagai hiasan dengan bentuk yang sederhana ataupun berlebihan.



Gambar 2.30 Ilustrasi Dekoratif
(Sumber: https://pxhere.com/id/photo/1010473?utm_content=shareClip&utm_medium=referral&utm_source=pxhere)

3. Gambar Kartun merupakan gambar yang pada umumnya unik dan lucu. Seringkali digunakan untuk menghiasi buku anak-anak.



Gambar 2.31 Gambar Kartun
(Sumber: https://mizanstore.com/cerita_anak_jagoan_lala_64132)

4. Gambar Karikatur adalah gaya gambar dengan proporsi tubuh yang sengaja dibuat menyimpang untuk menyampaikan kritikan atau sindiran, biasanya banyak ditemukan di majalah atau koran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.32 Karikatur

(Sumber: <http://www.eugeniaalcazar.com/langkah-dan-teknik-pembuatan-karikatur/>)

5. Cerita Bergambar adalah gambar yang dibubuhi teks. Dibuat berdasarkan naskah cerita dan memiliki sudut pandang yang menarik.
6. Ilustrasi Buku Pelajaran dipakai untuk menerangkan teks yang bersifat ilmiah atau berbaur pelajaran.
7. Ilustrasi Khayalan adalah gambar imajinatif (khayalan). Sangat sering digunakan dalam ilustrasi novel dan komik.

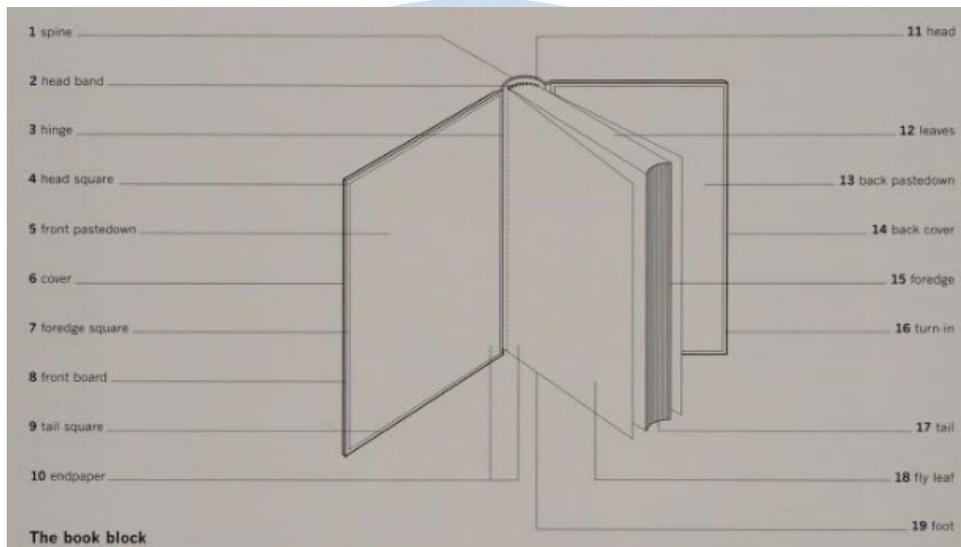
2.2 Media Informasi

Menurut KBBI, media didefinisikan sebagai alat atau perantara komunikasi antara dua belah pihak. Sementara informasi berarti pemberitahuan, kabar atau berita tentang sesuatu.

2.2.1 Media Cetak dan Buku

Media cetak merupakan jenis media yang dicetak dan diterbitkan secara berkala contohnya adalah majalah, koran, tabloid, dan buku. Buku merupakan alat dokumentasi paling tua di antara berbagai media. Haslam (2006), mengartikan buku sebagai sebuah wadah portabel yang terdiri dari lembaran kertas yang disatukan serta memiliki kemampuan untuk mengemukakan, menguraikan, dan mentransmisikan pengetahuan kepada pembaca tanpa keterbatasan ruang dan waktu.

2.2.2 Komponen Buku



Gambar 2. 33 Komponen-Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

Tertulis dalam Haslam (2006) bahwa terdapat beberapa bagian komponen yang membentuk sebuah buku, yakni sebagai berikut:

1. *Spine*
segmen dari sampul buku yang menutupi bagian penjilidan buku.
2. *Head band*
Lapisan yang mengikat jilidan buku.
3. *Hinge*
Lipatan *endpaper* yang diposisikan antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*
Bagian sisa yang terlihat pada ujung sampul depan bagian dalam karena ukuran sampul yang lebih besar daripada halaman dalam buku.
5. *Front pastedown*
Endpaper yang ditempelkan pada bagian dalam sampul depan buku.

6. *Cover*

Kertas atau papan tebal yang terikat pada halaman buku untuk melindungi bagian dalam dan halaman buku.

7. *Foredge square*

Bagian sisa yang terlihat pada ujung sampul bagian samping karena ukuran sampul yang lebih besar daripada halaman dalam buku.

8. *Front board*

Papan sampul yang terletak pada bagian sampul depan buku.

9. *Tail square*

Bagian sisa yang terlihat pada ujung sampul belakang bagian dalam karena ukuran sampul yang lebih besar daripada halaman dalam buku.

10. *Endpaper*

Kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam papan sampul buku dan digunakan untuk menyangga bagian *hinge*.

11. *Head*

Bagian paling atas pada sebuah buku.

12. *Leaves*

Kertas yang memiliki 2 halaman atau sisi dan saling terikat pada buku.

13. *Back pastedown*

Kertas tebal yang ditempelkan pada bagian dalam sampul buku.

14. *Back cover*

Bagian sampul belakang pada buku.

15. *Foredge*

Bagian ujung luar ketebalan halaman buku.

16. *Turn-in*

Lapisan kain atau kertas sampul yang dilipat dari arah luar ke arah bagian dalam buku untuk melindungi lapisan *cover* dari sebuah buku.

17. *Tail*

Bagian paling bawah pada sebuah buku.

18. *Fly leaf*

Halaman belakang dari *endpaper*.

19. *Foot*

Bagian bawah halaman buku.

2.2.3 Buku Cerita Bergambar

Tertulis dalam Trimansyah (2020), buku cerita bergambar merupakan buku yang terdiri dari gambar dan tulisan dengan proporsi gambar yang jauh lebih besar dibandingkan dengan tulisan, yakni sebesar 70-90%. Buku cerita bergambar umumnya ditujukan untuk pra-baca dan pembaca dini. Beliau juga menyatakan bahwa terdapat unsur-unsur penting yang ada dalam buku cerita anak. Tidak bisa sembarang karena perlu diingat usia anak-anak daya imajinasinya masih sangat tinggi, seperti berada di dunia yang berbeda dengan cara berpikir orang dewasa.

1) Tema dan Nilai

- a. Yang berdasarkan realita/ nyata seperti kehidupan sehari-hari. Walaupun menggunakan cerita fiktif, tetap ada penyajian aspek yang sifatnya factual, seperti misalnya latar pada cerita.
- b. Fiksi atau cerita yang tidak bersifat asli atau factual karena kejadian yang tidak mungkin terjadi dalam dunia nyata. Tokoh-tokoh dalam cerita ini penuh dengan keajaiban seperti naga dan pahlawan super.
- c. Folklor atau cerita rakyat yang merupakan kisah masa lalu yang berkembang secara lisan: dongeng legenda, mitos, dll.

2) Tokoh dan Penokohan

Memiliki peran yang *fundamental* dalam penyampaian kejadian dalam cerita. Sarumpaet (2012) dalam Trimansyah (2020) berpendapat bahwa peristiwa tak akan lagi terasa penting bagi anak apabila tokoh-tokoh yang digambarkan di dalamnya tidak mereka gandrongi. Kata lain tokoh dalam suatu cerita dinamakan karakter. Apabila karakter yang dirancang oleh penulis kuat dan *solid*, nantinya juga bisa mempengaruhi pembaca anak-anak yang dan mendorong mereka untuk mau melakukan identifikasi diri pada sang tokoh tersebut.

3) Latar Tempat dan Waktu

Penulis harus mampu menggambarkan latar yang terkesan real atau hidup agar pembaca dapat merasakan kesamaan atau kesinambungan antara dunia nyata dengan cerita yang dibaca.

4) Alur/plot

Merupakan jalan cerita yang mengilustrasikan adegan yang dialami karakter dalam cerita. Umumnya selalu didapati konflik yang perlu dihadapi sang karakter. Tapi, biasanya tidak semua konflik bersifat rumit atau serius. Walau bukan konflik yang terlalu serius tetap saja di dalam cerita konflik itu diperlukan, karena jika tidak ada, maka tidak ada juga urgensinya. Cerita jadi tidak memiliki daya tariknya.

5) Pesan atau Amanat

Pesan dalam cerita anak dapat disampaikan dengan dua cara yakni dengan eksplisit (tersurat) atau implisit (tersirat). Catatan penting untuk para penulis buku adalah untuk menghindari cara berpesan yang seperti menggurui karena biasanya tidak disukai oleh anak-anak. Lebih baik anak-anak diberikan kesempatan untuk menyimpulkan sendiri maksud dari bacaan cerita.

6) Sudut Pandang

Dalam cerita biasanya terdapat sudut pandang untuk melihat apa dan siapa yang sedang dibicarakan atau yang berbicara. Ada dua jenis sudut pandang, yakni sudut pandang orang pertama yang menggunakan kata “aku” layaknya memberikan posisi pencerita menjadi tokoh dalam sebuah cerita dan ketiga adalah memposisikan pencerita sebagai penyimak atau di luar cerita.

7) Bahasa dan Gaya Menggunakan

Anak-anak memiliki perkembangan bahasa dan gaya bahasa yang berbeda-beda tergantung pada pengalaman yang didapati dari lingkungan sekolah dan rumah mereka masing-masing. Sebagaimana tertulis dalam Trimansyah (2020), Nurgiyantoro (2005) mengelompokkan gaya bercerita menjadi dua yakni gaya bahasa atau stile, dan nada. Stile atau gaya bahasa bertujuan untuk menciptakan gambaran akan suatu cerita dalam pikiran pembaca. Bisa dengan permainan kata, kalimat, frasa, dan juga alinea. Sementara itu nada dalam penceritaan adalah untuk menampakkan kesan-kesan emosi dalam cerita, misalnya seperti suasana yang tegang, lucu, formal, sera, dsb.

8) Ilustrasi

Merupakan aspek yang tidak bisa dikesampingkan pada buku cerita yang menargetkan pada pembaca usia dini dan prabaca. Rasio ilustrasi dalam buku cerita bergambar memiliki integrasi yang kuat antar satu dengan yang lain. Hal ini dikarenakan oleh cara pengisahan yang bergantung banyak pada bidang gambar atau ilustrasi. Gambar ilustrasi dalam buku cerita anak harus memiliki sifat yang logis baik dari sisi latar, alur maupun karakter cerita. Situasi yang ideal adalah ketika seorang penulis buku juga merupakan seorang seniman yang dapat menggambarkan idenya secara langsung.

2.3 Budaya Ngaret

Budaya ngaret atau tidak tepat waktu merupakan bentuk perilaku kemalasan untuk terlambat yang tampak disengaja daripada tidak disengaja. Kata “ngaret” mengarah pada konsep kelonggaran waktu, dimana waktu bersifat elastis dan mudah berubah-ubah, seperti dimaju mundurkan berdasarkan keadaan seperti sifat dasar karet pada umumnya (Anindatami, dkk., 2019)

2.4 Pendidikan Karakter

Yaumi (2016) menjelaskan dalam bukunya bahwa unsur-unsur pendidikan karakter sudah terumuskan di dalam tujuan pendidikan nasional dari masa kemerdekaan Indonesia hingga saat ini. Undang-undang No.2/1989, Pasal 4 dan 15 menyatakan ketakwaan, iman, budi pekerti luhur, pengetahuan, keterampilan, kesehatan rohani dan jasmani, serta kepribadian yang mantap, mandiri dan bertanggung jawab sebagai unsur-unsur pendidikan karakter yang menjadi tujuan pendidikan nasional. Kemudian pada Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, Pasal 3 dijelaskan bahwa potensi yang ada pada diri manusia dapat berkembang seutuhnya hanya dengan pendidikan.

Tertulis dalam Sari & Wardani (2021) menurut Supranoto (dalam Rusmana, 2019) pendidikan karakter didefinisikan sebagai berbagai upaya yang mampu dilakukan untuk mempengaruhi karakter anak. Dari sini pendidikan karakter dapat disimpulkan sebagai pengenalan dan penanaman nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat melalui berbagai jenis upaya yang dapat dilakukan untuk anak-anak.

2.4.1 Nilai-Nilai Karakter

Samani dan Hariyanto (dalam Yaumi, 2016) menyatakan bahwa terdapat empat jenis domain yang mengandung berbagai jenis nilai-nilai luhur, yakni domain pikiran, hati, raga, dan rasa. Domain pikiran mengandung nilai-nilai cerdas, kritis, kreatif, inovatif, ingin tahu, berpikir terbuka, produktif, berorientasi Iptek, dan reflektif. Kemudian pada domain hati terdapat nilai-nilai beriman, bertakwa, jujur, amanah, adil, bertanggung jawab, empati, berani mengambil risiko, rela berkorban, berjiwa patriotik dan

pantang menyerah. Domain raga mencakup nilai-nilai disiplin, sehat, kebersihan, sportif, andal, tangguh, daya tahan, determinatif, kooperatif, ceria, kompetitif, dan gigih. Terakhir adalah domain rasa yang mengandung nilai nasionalis, ramah, toleransi, saling menghargai, kepedulian, tolong menolong, kosmopolit, gotong royong, bangga akan produk dan bangsa Indonesia, kerja keras, etos kerja, dinamis, dan mengutamakan kepentingan umum.

Zubaedi (dalam Munthe & Halim, 2019) menjelaskan bahwa terdapat delapan belas nilai karakter yang penting untuk ditanamkan pada anak-anak. Nilai-nilai tersebut adalah religius (keagamaan), disiplin, bertanggungjawab, jujur, pekerja keras, mandiri, toleransi, kreatif, memiliki rasa ingin tahu, komunikatif, demokratis, cinta tanah air, semangat kebangsaan, menghargai prestasi, bersahabat, cinta, gemar membaca, damai, peduli lingkungan, dan peduli sosial.

2.4.2 Pendidikan Karakter untuk Anak Usia Dini

Tujuan dari pendidikan karakter pada umumnya disamping mengembangkan keterampilan kognitif adalah untuk membuat anak menjadi orang berkarakter dan bermartabat baik. Tentu saja melakukan pendidikan karakter tidaklah mudah, proses dan penerapannya perlu dilakukan secara repetitif dan dari usia dini. Perilaku anak ketika sudah dewasa akan terpengaruhi berdasarkan pendidikan karakter yang telah dilakukan.

2.4.3 Pendidikan Karakter dengan Buku Cerita Bergambar

Salah satu media yang paling mudah dan efektif dalam menanamkan nilai karakter pada anak-anak adalah buku cerita bergambar. Buku cerita bergambar yang menyajikan penekanan nilai-nilai karakter memiliki tujuan untuk membentuk kepribadian baik pada anak. Buku cerita bergambar dapat mempengaruhi emosi, mengembangkan imajinasi, dan memudahkan pemahaman pesan moral pada anak dari sebuah cerita. Media buku cerita bergambar juga diperlukan oleh orang tua serta guru sebagai alat bantu

mendidik anak mengenai nilai-nilai karakter. Buku cerita sebaiknya didesain dengan menarik, penuh warna, sesuai dengan perkembangan bahasa anak, berisikan cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan konten yang harus berdasarkan pada nilai-nilai karakter yang ingin ditanamkan.

2.5 Karakter

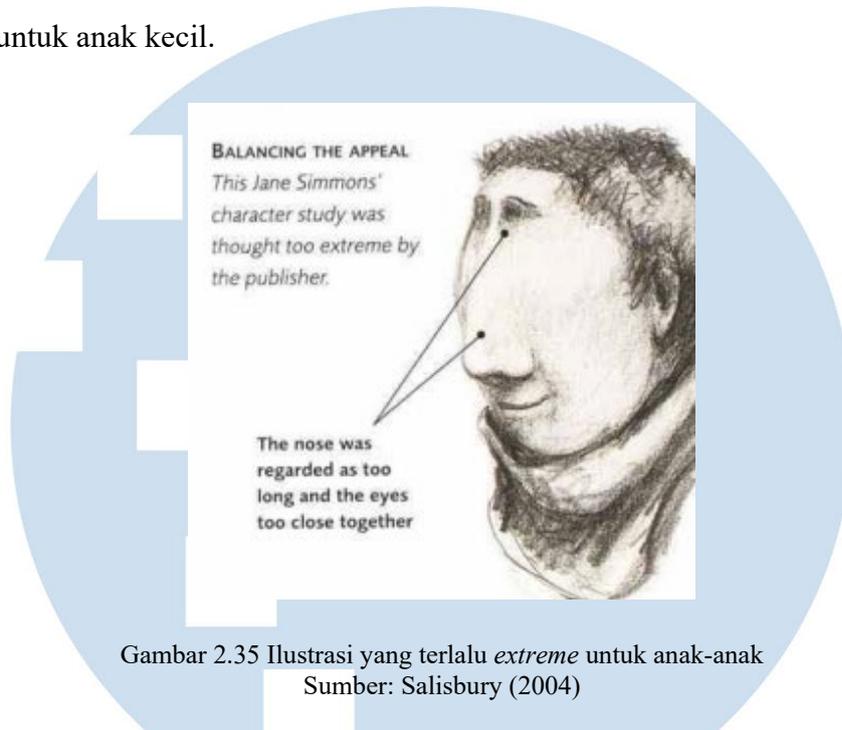
Penciptaan karakter yang jelas dan meyakinkan sangat mempengaruhi keberhasilan dalam melakukan *visual storytelling*. Tanpa “aktor” yang dapat dipercaya oleh pembaca, sebuah cerita tidak akan ada artinya (Salisbury, 2004). Hal penting untuk diperhatikan dari pembentukan sebuah karakter adalah konsistensi penggambaran karakter sehingga pembaca tidak pusing mencari-cari karakter yang digambarkan.



Gambar 2.34 *Facial expression and gestures*
Sumber: Salisbury (2004)

Ekspresi wajah, gestur dan pergerakan tubuh memiliki peran yang penting dalam memperlihatkan emosi yang ingin digambarkan. Salisbury (2004) juga menjelaskan kepentingan memvisualisasi perilaku, pergerakan, dan sifat dari karakter yang ingin dibentuk. Dalam buku ilustrasi anak-anak, gaya ilustrasi yang cocok untuk usia anak-anak juga menjadi perhatian penting. Berdasarkan pengalaman beliau, editor buku anak akan selalu memberikan masukan seperti

menerangkan warna dan juga mendesain karakter dengan gaya ilustrasi yang lebih cocok untuk anak kecil.



Gambar 2.35 Ilustrasi yang terlalu *extreme* untuk anak-anak
Sumber: Salisbury (2004)

Dalam bukunya yang berjudul *The Silver Way*, Silver (2017) menjelaskan bahwa terdapat 5 tahapan yang perlu dilakukan untuk mendesain karakter yang solid. Berikut merupakan penjelasannya:

1) *Story (Initial Premise)*

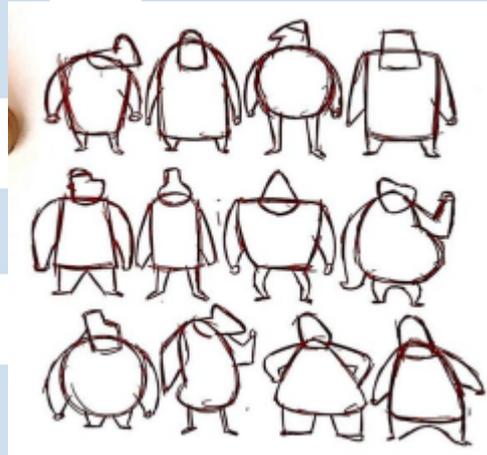
Merupakan tahapan dimana kita mempelajari karakter yang ingin dirancang. Mulai dari cerita dan dunianya, seperti misalnya latar belakang, motivasi, ataupun efek yang ingin ditunjukkan kepada audiens.

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. 36 *Story*
Sumber: Silver (2017)

2) *Gesture (The Thumbnail)*

Berdasarkan profil karakter yang telah dibuat, kita dapat merancang gesture yang dapat bercerita dan kepribadian pada karakter kita. Gestur memberikan kesan “hidup” pada karakter kita. Contohnya saja, ketika lelah ataupun tersakiti, karakter akan memiliki gestur yang berbeda.



Gambar 2. 37 *Gesture*
Sumber: Silver (2017)

3) *Design (Rough Representations)*

Tentukan dan kembangkan unsur-unsur seperti bereksperimen dengan berbagai jenis bentuk untuk menentukan rancangan ideal yang memang mempresentasikan karakter kita. Mulai dari pakaian, rambut, dan juga aksesoris.



Gambar 2. 38 *Design*
Sumber: Silver (2017)

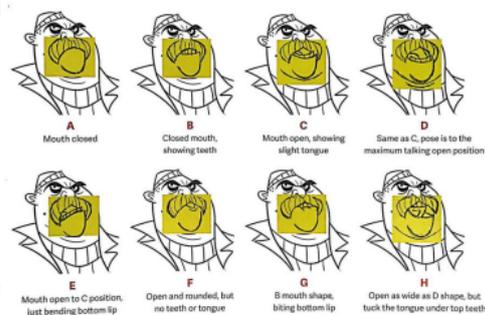
Sketsa kasar dari karakter tidak dibatasi, malah semakin banyak melakukan *brainstorming* akan membuat kita mendapatkan hasil yang lebih memuaskan lagi. Berikut merupakan contoh *line up* karakter.



Gambar 2. 39 *rough sketch*
Sumber: Silver (2017)

4) *Form*

Pada tahap ini, kita mulai merealisasikan visual dari desain karakter kita. Imajinasikan karakter tersebut tinggal di dunia nyata, sebagai proses untuk memahami perspektif, *volume* dan *depth* dalam bentuk karakter kita. Pada tahapan ini kita akan melakukan breakdown terhadap bentuk dari karakter tersebut, seperti apa tampak tubuh mereka dari berbagai angle serta ekspresi sang karakter.



Gambar 2. 40 *expression*
Sumber: Silver (2017)

5) *Details*

Merupakan tahapan final desain *clean up and color*. Dimana desain karakter yang dirancang sudah tertata dengan rapi rapi. Baik dari segi enggambaran *line art* yang jelas (bersih dari garis kasar sketsa), penentuan dan penambahan tekstur dan warna, serta elemen tambahan seperti *background* atau bayangan/ *shadows*.



Gambar 2. 41 *finishing*
Sumber: Silver (2017)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA