



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 Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014, h.1) dalam penyampaian informasi dan pesan kepada target *audence* dapat menggunakan desain komunikasi visual. Desain komunikasi visual dapat digunakan untuk beberapa hal. Diantaranya adalah memberikan informasi, mengundang, mengenali, memotivasi, mempertanggung, mengorganisasi, serta menyampaikan suatu pesan dalam berbagai macam tingkat yang berbeda. Selain itu desain komunikasi visual juga dapat dijadikan sebagai penyelesaian yang efektif untuk mempengaruhi seseorang dalam pengambilan keputusan. Juga, dalam menyampaikan suatu informasi memerlukan sebuah jembatan agar dapat dipahami oleh target audiens dengan mudah, hal itu dapat dilakukan oleh sebuah desain.

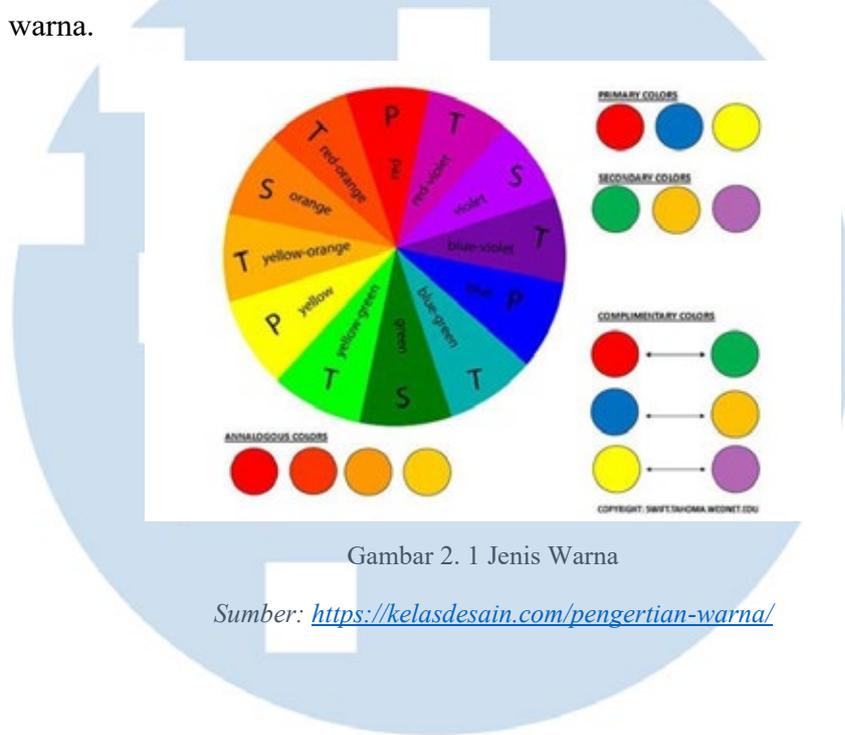
2.1.1. Elemen Desain

Unsur desain ini memiliki peran yang cukup penting dalam mendesain. Unsur desain akan membantu desainer dalam menyampaikan pesan agar lebih mudah dan tidak disalah artikan. Ada 4 kategori elemen desain diantaranya adalah garis, bentuk, warna dan tekstur (Landa, 2014).

1. Warna

Menurut Landa (2014), warna merupakan deskripsi dari energi cahaya yang menjadi elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Dengan adanya cahaya, warna dapat terlihat. Ketika warna terlihat dalam permukaan objek itu adalah pantulan dari cahaya. Warna yang dipantulkan dikenal juga sebagai warna subtraktif. Adanya cahaya yang berinteraksi dengan zat kimia alami dalam suatu objek yang disebut dengan pigmen. Pigmen bisa terbentuk secara alami ataupun buatan dengan menggunakan campuran-campuran zat. Pigmen warna yang dipantulkan secara alami merupakan produksi dari pantulan cahaya. Sedangkan, warna pada gadget didapatkan

dari energi cahaya dan panjang gelombang yang sering disebut dengan warna *digital*. Warna digital juga sering disebut sebagai warna aditif. Warna aditif muncul dari adanya percampuran cahaya yang menciptakan berbagai warna.



Gambar 2. 1 Jenis Warna

Sumber: <https://kelasdesain.com/pengertian-warna/>

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Garis

Garis akan berubah menjadi titik jika unit terkecil dari sebuah garis yang diakuinya seperti bentuk lingkaran. Namun, jika dalam basis *layer* sebuah titik diakuinya sebagai bentuk persegi bukan lingkaran. Garis adalah gabungan dari titik-titik yang memanjang. Garis merupakan sebuah tanda yang ditarik saat alat visualitas melintasi sebuah permukaan. Garis tidak begitu mengenal lebar melainkan panjang. Sebuah garis harus lebih panjang dibandingkan lebarnya. Garis bisa menjadi berbagai bentuk yang berbeda-beda. Bisa menjadi lurus, lengkung ataupun bersudut. Garis dapat diubah dan dibentuk sesuai dengan apa yang diinginkan. Garis memiliki jenisnya masing-masing. Bisa teratur atau berantakan, halus atau kasar, tipis atau tebal. Garis juga memiliki kategori yaitu:

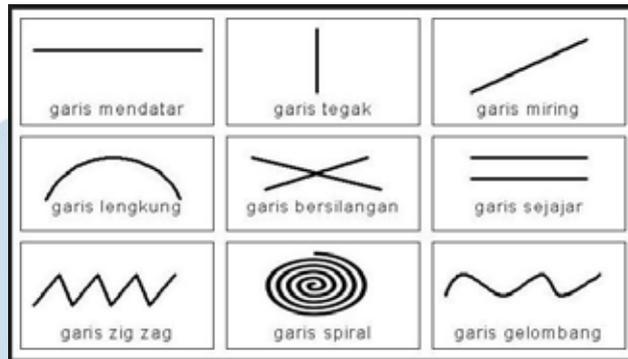
- Garis padat: tanda yang digambarkan di permukaan.
- Garis tersirat: garis yang terputus-putus atau juga sering dikenal dengan garis kontinu.
- Garis tepi: sebagai batasan atau titik temu suatu bentuk.
- Garis pandang: garis yang memindai gerakan mata ke penglihatan suatu arah.

Garis juga memiliki fungsinya masing masing antara lain:

- Garis dapat menentukan suatu bentuk, pola, gambar dan huruf.
- Dapat membantu dalam mengatur komposisi suatu visual.
- Dapat membentuk suatu batasan area untuk setiap komposisi.

Garis merupakan suatu elemen dasar utama yang memiliki peran sangat penting. Garis berperan untuk menyatukan setiap komposisi, juga untuk mengekspresikan dan memberikan gaya dalam sebuah visual.

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. 2 Jenis Bentuk

Sumber: <https://idseducation.com/ini-dia-arti-garis-yang-perlu-kamu-tahu/>

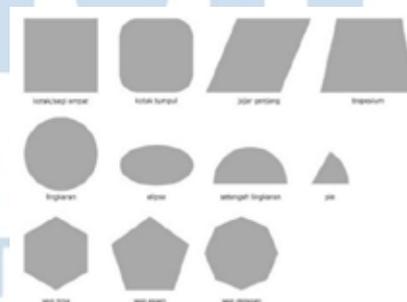
UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3. Bentuk

Bentuk merupakan garis besar dari sesuatu. Bentuk juga merupakan sebagai bentuk jalur tertutup. Bentuk adalah sebuah dua dimensi yang dimana memiliki tinggi dan lebar. Bentuk memiliki tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga dan lingkaran. Setiap bentuk dasar tersebut memiliki volumenya masing-masing yang sesuai.

Berikut ini adalah penjelasan dari bentuk-bentuk:

- Bentuk geometris atau bentuk kaku dibuat dengan lurus dan datar yang dapat diukur.
- Bentuk lengkung atau juga bisa disebut bentuk biomorfik itu dibentuk oleh kurva atau lebih didominasi oleh garis tepi. Bentuk ini dapat diatur menjadi lebih longgar ataupun lebih sempit.
- Bentuk bujur sangkar terbuat dari kumpulan garis tegak dan memiliki sudut.
- Bentuk yang tidak beraturan adalah bentuk yang dipadukan antara sebuah garis tegak lurus dengan garis lengkung.
- Bentuk yang tidak disengaja adalah bentuk yang terjadi akibat adanya suatu yang tidak diduga dan bisa terjadi karena sebuah proses tertentu seperti tumpahan tinta dan lainnya.
- Bentuk abstrak dibentuk dengan gaya yang berbeda dan memiliki tujuan komunikasi. Bentuk ini biasanya sebuah penataan ulang, distorsi, atau perubahan dari representasi penampilan awalnya.



Gambar 2. 3 Jenis bentuk

Sumber: <https://desaingrfs.wordpress.com/2018/09/21/makna-bentuk-dalam-desain/>

4. Tekstur

Tekstur bisa dijadikan sebagai representasi dari kualitas sebuah permukaan. Tekstur memiliki dua kategori yaitu taktil dan visual. Tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan adalah taktil. Sedangkan visual adalah tekstur yang dapat dinikmati oleh mata atau yang hanya bisa dilihat saja namun tidak bisa disentuh.



Gambar 2. 4 Jenis *teksture*

Sumber: <https://sangtuah.com/tekstur-sebagai-elemen-desain/>

2.1.2 Prinsip Desain

Desain memiliki prinsip dasar yang saling sambung menyambung antara satu dengan yang lainnya. Prinsip desain terbagi menjadi 6, antara lain (h. 29-37):

1. Format
2. Keseimbangan
3. Hirarki Visual
4. Ritme
5. Kesatuan
6. Hukum Organisasi Perseptual

2.1.3 Tipografi

Dalam buku yang berjudul “*7 Essentials of Graphic Design*” yang dituliskan oleh Allison Goodman pada tahun 2001 mengatakan bahwa tipografi adalah sebuah seni yang terselubung dan dengan menggunakan tipografi maka akan dengan mudah mengkomunikasikan apapun. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan tipografi menurut Rob Carter, yaitu:

- *Legibility*

Menentukan seberapa terbacanya tulisan dan dapat diatur menggunakan beberapa atribut dalam visual yang akan membuat huruf lebih mudah terbaca.

- *Readability*

Menentukan pemilihan jenis huruf yang berkualitas.

- *Visibility*

Terfokus kepada beberapa jenis huruf tertentu dan melihat apakah huruf tersebut dapat terlihat atau tidak.

2.1.4 Layout

Dalam buku yang dituliskan oleh Timothy Samara pada tahun 2002 yang berjudul *Making and Breaking the Grid* mengatakan bahwa dalam membuat sebuah desain serta menyatukan elemen-elemen desain lainnya kedalam sebuah visual, maka *layout* adalah sebuah hal yang paling awal dan mendasar. Layout akan menyatukan semua elemen-elemen desain yang ada.

Dalam buku tersebut juga mengatakan bahwa menggunakan *layout* memiliki beberapa keuntungan, yaitu:

- Kejelasan
- Efisiensi
- Ekonomi
- Kelanjutan

2.2 Perancangan

Menurut Syaifaun Nafisah, 2003:2, perancangan merupakan sebuah perencanaan, visualisasi, dan pembuatan sketsa serta pengaturan dari beberapa elemen yang digabungkan menjadi satu kesatuan utuh. Proses tersebut ditujukan untuk menganalisis, memperbaiki, menilai dan menyusun suatu sistem. Baik dari segi fisik, maupun non fisik, yang dimana hal tersebut akan dilaksanakan dengan memanfaatkan informasi yang telah ada dan telah ditemukan saat ini.

Menurut Al-Bahra bin Ladjamudin (2005 : 39), perancangan merupakan sebuah tahapan perancangan (desain) dan bertujuan untuk membuat sistem baru yang mungkin saja dapat membantu dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

2.3 Media Informasi

Media adalah suatu alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Secara etimologi, kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang artinya tengah, perantara atau pengantar. Kata media, merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*", yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Arsyad Azhar (2002: 4) media adalah sebuah bentuk penyalur yang dipakai oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan suatu ide, gagasan atau pendapat, sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dipaparkan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media juga dapat membantu kita dalam suatu keperluan, kebutuhan dan aktivitas, yang sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhannya. Sedangkan dalam KBBI, informasi merupakan sebuah penjelasan, pemberitahuan, kabar / berita tentang sesuatu. Secara etimologi, kata "informasi" sendiri berasal dari bahasa asing, Perancis kuno yaitu "*informacion*," dan juga diambil dari bahasa latin yaitu "*informare*" yang artinya "aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan".

Raymond McLeod (1995:17) menjelaskan bahwa informasi merupakan sebuah data yang telah diolah untuk menjadi bentuk yang baru serta bermakna bagi yang menerima dan menjadi manfaat dalam pengambilan keputusan di masa ini ataupun di masa depan. Selain itu juga Sobur (2006) mengatakan bahwa media informasi adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual.

2.3.1 Jenis Informasi

Menurut Kadir (2002:31) mengatakan bahwa informasi merupakan sebuah data yang diolah dan dapat menambah pengetahuan seseorang.

Informasi memiliki beberapa jenis menurut Tata Sutabri (2005:21) :

a. Informasi berdasarkan fungsi dan kegunaan.

Informasi yang menambah pengetahuan pengguna misalnya informasi tentang peristiwa dan lain sebagainya.

Informasi yang berisikan tentang sebuah edukasi misalnya informasi berupa makalah yang menjelaskan cara bercocok tanam dan lain sebagainya.

b. Informasi berdasarkan format penyajian.

Dalam menyampaikan sebuah informasi itu memiliki beberapa format penyajian contohnya seperti berita, artikel, esai, resensi, kolom dan lain sebagainya.

c. Informasi berdasarkan lokasi peristiwa berlangsung.

Informasi dalam negeri.

Informasi luar negeri.

d. Informasi berdasarkan bidang kehidupan yang ada.

Bidang kehidupan yang membedakan informasi adalah seperti pendidikan, olahraga, musik, sastra, budaya dan lain sebagainya.

e. Informasi berdasarkan penyampaian.

Informasi yang diberikan secara teratur.

Informasi yang diberikan secara mendadak.

Informasi yang diberikan setiap saat.

Informasi yang dikecualikan.

Informasi yang diberikan memiliki syarat dan ketentuannya sendiri seperti misalnya harus relevan, akurat, tepat pada waktunya dan konsisten.

2.3.2 Fungsi Informasi

Adapun beberapa fungsi dari informasi menurut Sutabri (2005:21):

1. Dapat meningkatkan pengetahuan serta ketrampilan pengguna.
2. Mengurangi keraguan seseorang dalam proses pengambilan keputusan.
3. Menjelaskan suatu keadaan ataupun kejadian yang sedang berlangsung.

2.3.3 Teknik Penyampaian Informasi

Dalam menyampaikan informasi terdapat beberapa jenis teknik menurut Silmi Nurul Utami dalam artikel yang dituliskan pada Kompas.com (2021):

Verbal

Informasi yang disampaikan dalam bentuk lisan. Misalnya, melalui telepon, radio, dan lain sebagainya.

Nonverbal

Informasi yang disampaikan dalam bentuk tulisan. Misalnya, koran, surat, website, dan lain sebagainya.

2.3.4 Buku

Menurut Landa (2014, h.213) buku merupakan struktur publikasi yang terdiri dari banyak halaman. Buku memiliki berbagai isi konten yang terstruktur dan sistematis. Buku memiliki berbagai macam jenis antara lain adalah buku referensi, buku anak, buku literatur, buku nonfiksi, buku teks, buku edisi terbatas, buku cetak, dan buku ilustrasi. Selain itu buku juga memiliki bagian utama yaitu adalah *cover*.

2.3.4.1. Fungsi Cover Buku

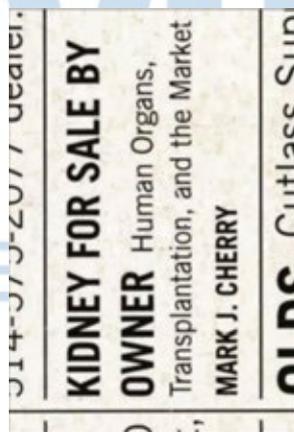
Cover pada buku berguna agar dapat menarik perhatian target sasaran. *Cover* buku juga dapat berperan untuk mengkomunikasikan tema atau isi buku secara visual. Desain pada *cover* buku dapat mempengaruhi target sasaran untuk membeli buku tersebut. Tidak hanya itu, *cover* buku juga memiliki fungsi sebagai media promosi dan editorial. *Cover* buku yang menarik dapat menjadi media promosi kepada target sasaran. Sedangkan *cover* buku dalam editorial berfungsi sebagai media untuk menyampaikan konten dalam buku tersebut. (h.213)

2.3.4.2. Desain Sampul

Dalam perancangan *cover* buku memiliki beberapa tahapan yaitu diawali dengan memilih konsep desain, pembuatan visualisasi, merancang komposisi *cover*. Dalam perancangan *cover* buku, memiliki beberapa struktur utama yaitu judul, subjudul, edisi, penulis, logo penerbit, dan beberapa elemen penting lainnya. Elemen penting dalam *cover* merupakan sebuah bentuk penghargaan dan dukungan dari pihak lain. *Cover* buku merupakan sebuah gabungan dari tulisan dan gambar. Tulisan dan gambar menjadi satu kesatuan yang bekerja sama untuk menyampaikan sebuah pesan subjek dan konsep desain. Tulisan dan gambar dapat menjadi satu kesatuan yang saling membantu untuk melengkapi satu sama lain, namun tulisan dan gambar juga dapat memiliki kontras antara satu sama lain. (h.214). Desain *cover* dengan kombinasi tulisan dan gambar terbagi menjadi 4 jenis, yaitu (h.214-217):

A. Semua Tulisan

Biaya pada *cover* buku yang memiliki banyak tulisan lebih rendah. Dikatakan lebih rendah karena pada proses produksi *cover* ini tidak memerlukan membayar biaya pada *illustrator* ataupun fotografer. Ketika memiliki anggaran yang rendah dalam pembuatan *cover* buku, menggunakan *cover* buku dengan konsep banyak tulisan adalah cara yang paling tepat untuk menyampaikan konsep desain.



Gambar 2. 5 Sampul tulisan

(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

B. Fokus terhadap tulisan

Cover buku yang fokus terhadap tulisan menjadikan judul atau nama penulis sebagai fokus utama desain *cover*. Judul atau nama penulis mendominasi keseluruhan komposisi *cover*.



Gambar 2. 6 Sampul fokus terhadap tulisan

(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

C. Fokus terhadap gambar

Gambar yang menarik dapat menjadi fokus utama para target audiens. Ketika suatu buku memiliki cover yang fokus dengan gambar maka gambar akan menjadi fokus utama yang menonjol dan bekerja paling keras untuk menarik perhatian target audiens.



Gambar 2. 7 Sampul fokus terhadap gambar

(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

D. Sinergi visual-verbal

Para desainer memiliki pengertian bahwa tulisan dan gambar harus dapat bekerja sama. Namun, banyak para desainer hanya membuat visual yang menarik saja, seolah-olah menulis hanyalah tambahan untuk visual. Efek sinergis dari visi dan bahasa diperlukan untuk menyampaikan pesan sebuah buku dengan benar. Ketika sinergi antara pengelihatan dan bahasa menjadi tidak terpisahkan, itu bisa menjadi simbol di *cover* sebuah buku.



Gambar 2. 8 Sampul sinergi visual-verbal
(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

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

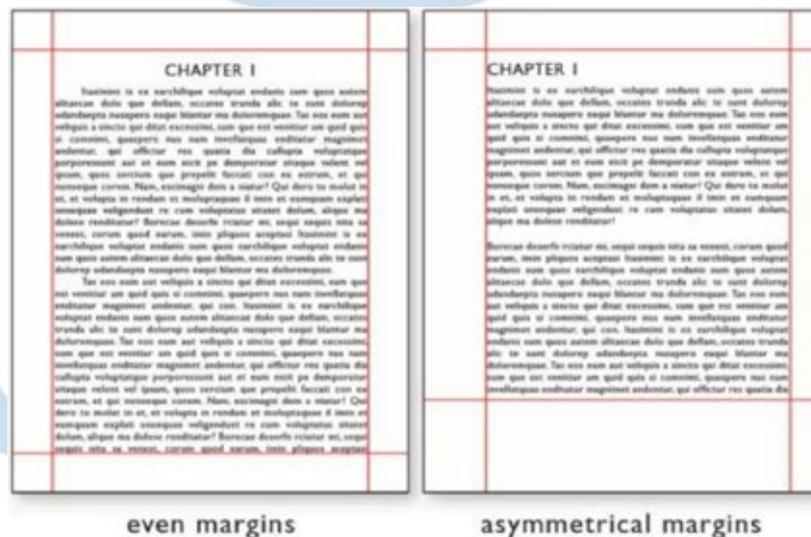
2.3.4.3 Grid

Grid adalah struktur yang terdiri dari garis vertikal ataupun horizontal. *Grid* dapat membagi format mejadi kolom dan memberikan batas. *Grid* dapat digunakan sebagai panduan dalam membuat suatu karya. *Grid* dapat menyusun tulisan dan gambar. *Grid* melandasi struktur buku, majalah, brosur, situs web computer, situs web telepon seluler dan lain sebagainya. Dalam penyusunan halaman baik dalam media cetak ataupun *digital*, *grid* memiliki peran yang penting. *Grid* dapat memberikan kemudahan bagi target sasaran untuk membaca dan mengakses informasi lebih mudah. Desainer harus merancang setiap halaman secara intuitif dan menjamin agar seriap perhalaman cocok dengan halaman lainnya. *Grid* juga menciptakan keseimbangan, kesinambungan, kecocokan, kesatuan dan alur visual yang mengalir sepanjang hasil cetakan atau halaman *digital* (h.174- 175). *Grid* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu (h.175-181):



1. Single-column Grid

Single-column grid adalah struktur halaman yang paling mendasar. *Single-column grid* disebut juga *grid manuskrip grid*. Struktur *grid* ditunjukkan dengan satu kolom atau blok yang dikelilingi oleh garis tepi atas, bawah, kiri, dan kanan. *Single-column grid* digunakan dalam media cetak media digital. Garis tepi memiliki fungsi sebagai bingkai proporsional yang mengelilingi konten visual dan tulisan. Garis tepi dapat dipakai untuk menentukan seberapa dekat jarak antara gambar dan tulisan dengan pinggir format media cetak atau layar telepon seluler. Garis tepi memastikan agar gambar dan tulisan tidak terpotong. Garis tepi memastikan agar konten berada di area aman dalam format. Penggunaan *single-column grid* perlu memberi perhatian penuh dalam segi estetika. Penggunaan *single-column grid* harus dilengkapi dengan pertimbangan penggunaan garis tepi simetris atau asimetris agar konten terlihat menarik. *Single-column grid* biasa diasosiasikan dengan buku, tetapi penggunaan struktur *single-column grid* dapat juga bekerja dengan baik di layar kecil telepon seluler.

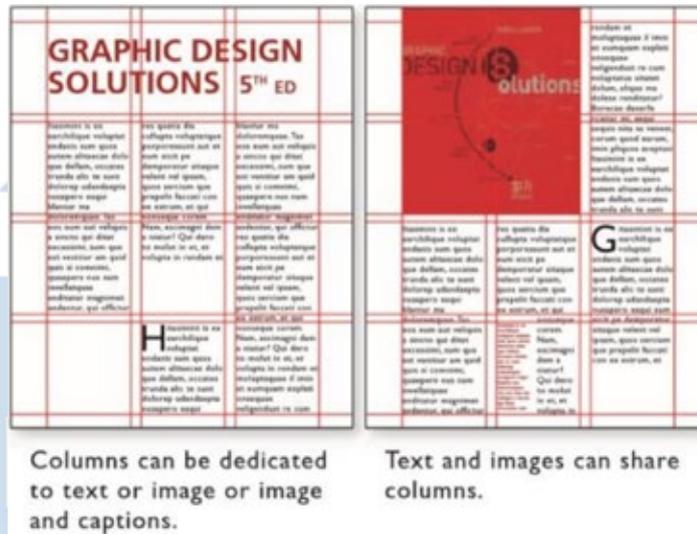


Gambar 2.9 *Single column grid*

(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

2. *Multicolumn Grids*

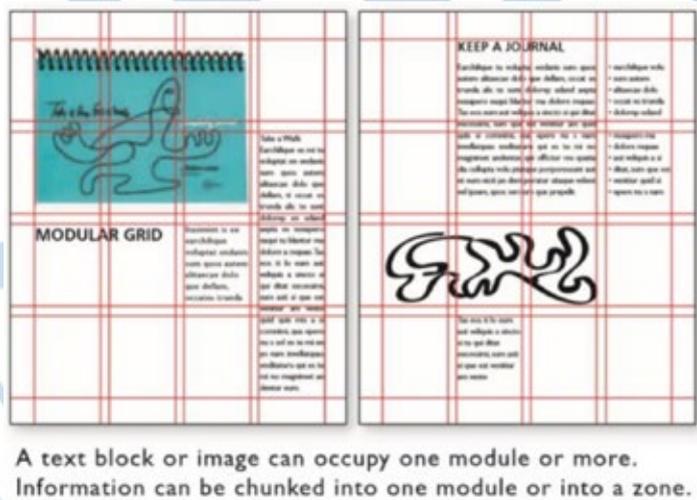
Multicolumn Grids dapat mentaga struktur suatu format. *Grid* ini dapat menjaga agar konten berada dalam jalurnya masing-masing. Selain itu dapat memberikan kejelasan batas agar setiap konten tetap teratur sesuai dengan urutannya. Jumlah kolomnya tergantung pada ukuran dan proporsi format. Fortmat yang digunakan menentukan kombinasi kolom agar dapat menampung judul karya dan visual yang besar. Selain itu format juga dapat menentukan pembagian kolom agar dapat mengakomodasi keterangan dan visual yang kecil. Besar kecilnya kolom dapat bervariasi menyesuaikan dengan kebutuhan konten. Anatomi *multicolumn grids* tersusun atas kolom, interval kolom, garis alur, *modul grid*, dan zona spasial. Kolom adalah penyusunan secara vertikal yang digunakan untuk mengakomodasi tulisan dan gambar. Jumlah kolom dipengaruhi beberapa hal, seperti konsep, tujuan, dan cara desainer mempresentasikan kolom. Suatu format dapat memiliki beragam ukuran kolom. Contoh isi suatu kolom adalah tulisan, hanya gambar, atau kombinasi tulisan dan gambar. Interval kolom adalah jarak antara kolom. Garis alur adalah penyusunan secara horizontal yang digunakan sebagai alur visual. Garis alur dapat digambarkan dengan interval yang biasa dan tidak biasa. Modul grid adalah satuan unit yang tercipta karena persimpangan kolom vertikal dan garis alur horizontal. *Modul grid* dapat berisikan blok tulisan atau gambar. Zona spasial adalah suatu bidang yang terbentuk karena penggabungan beberapa modul *grid*. Gabungan *modul grid* tercipta untuk 35 mengorganisir peletakan varian elemen grafis. Zona spasial dapat digunakan untuk tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar. Penggunaan zona spasial perlu mempertimbangkan proporsi dan berat visual. Desainer dapat menentukan alur suatu **grid** untuk memberikan elemen kejutan.



Gambar 2. 10 Multicolumn Grid
(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

3. Modular Grid

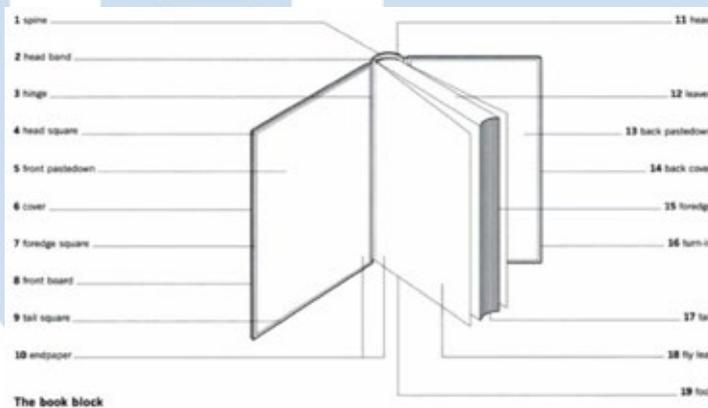
Modular Grid terdiri dari modul dan unit yang dibentuk oleh persimpangan kolom dan alur. *Modular Grid* berfungsi agar informasi dapat dibagi menjadi satuan modul atau juga bisa digabungkan menjadi satu kesatuan. Para desainer menanggapi bahwa *grid* ini adalah *grid* yang paling fleksibel.



Gambar 2. 11 Modular Grids
(Graphic Design Solutions, Landa, 2014)

2.3.4.4 Komponen buku.

Haslam (2006, p.2021) menyatakan bahwa berbagai bagian buku memiliki nama teknis tertentu yang digunakan dalam proses penerbitan. Akan sangat mempermudah apa bila ada pengenalan terhadap istilah dasar terkait komponen buku. Komponen dasar sebuah buku dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu, blok buku, halaman buku dan *grid* buku. Blok buku memiliki 19 bagian antara lain:



Gambar 2. 12 Komponen buku

(Book Design, Haslam, 2006)



1. *Spine*: bagian sampul buku yang menutupi tepi penggabungan halaman pada buku.
2. *Head band*: serangkaian benang tipis yang menghibungkan setiap bagian dari sebuah buku. Benang-benang itu sering diwarnai agar sesuai dengan penjilidan untuk melengkapi sampul.
3. *Hinge*: lipatan pada *endpaper* yang terdapat di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*: sebuah bagian yang terdapat pada atas buku yang berbentuk akibat dari ukuran sampul dan karton belakang yang memiliki ukuran lebih besar dibandingkan halaman buku.
5. *Front pastedown*: *endpaper* yang disatukan dengan bagian dalam *front board*.
6. *Cover*: karton atau sebuah kertas yang tebal dan menempel pada blok buku. Serta memiliki fungsi untuk melindungi buku.
7. *Foredge square*: bagian kecil dari *leading edge* suatu buku yang terdiri dari bagian depan dan belakang buku.
8. *Front board*: sampul karton yang terletak di bagian depan.
9. *Tail square*: potongan kecil dari bagian bawah buku dan terbentuk akibat ukuran sampul dan karton belakang lebih besar dibandingkan ukuran halaman buku.
10. *Endpaper*: kertas tebal pada halaman yang sering digunakan sebagai pelapis bagian dalam karton sampul.
11. *Head*: bagian atas pada buku.
12. *Leaves*: 2 sisi halaman buku yang tergabung dari satuan kertas.
13. *Back pastedown*: *endpaper* yang digabungkan dengan bagian dalam *back board*.
14. *Back over*: sampul karton yang terletak di bagian belakang suatu buku.
15. *Foredge*: tepi depan suatu buku.
16. *Turn-in*: suatu kertas atau pinggiran kain yang terlipat dari sisi luar kedalam suatu sampul.
17. *Tail*: bagian bawah pada suatu buku.
18. *Fly leaf*: halaman dibalik end paper.

19. *Foot*: bagian bawah.

2.3.5. Ilustrasi

Menurut Male (2017, h.8-9) menyatakan ilustrasi adalah sebuah gambar yang dapat dijadikan seni fungsional dalam mengkomunikasikan konten secara visual kepada target sasaran. Praktik ilustrasi tidak hanya membutuhkan kemampuan visual dan kaulitas teknis, tetapi juga membutuhkan kecerdasan intelektual pada subjek, pemecahan masalah, dan komunikasi visual. Tidak hanya pada fashion dan tren, ilustrasi juga dapat diterapkan pada apa saja.

Praktik ilustrasi tidak hanya dinilai melalui literasi visual dan kualitas teknik, tetapi juga memerlukan kecerdasan intelektual terkait dengan subjek, pemecahan masalah, dan komunikasi visual.

Ilustrasi dapat diaplikasikan dalam segala hal dan tidak hanya didorong oleh mode atau tren. Komunitas global adalah audiens potensial bagi suatu ilustrasi.

2.4 Cara mendidik anak generasi Z.

2.4.1 Cara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata arti “cara” adalah sebuah jalan, aturan ataupun sistem yang mengatur perlakuan, perbuatan dan lain sebagainya dalam melakukan sesuatu.

2.4.2 Generasi Z

Generasi Z adalah orang-orang yang lahir pada tahun 1997 – 2012. Generasi Z lahir di era perkembangannya teknologi sehingga generasi Z sering sekali disebut generasi net yang hidupnya berdampingan dengan dunia maya dan kecanggihan teknologi. Sebab itu lah, teknologi dan dunia maya sangat berpengaruh kepada perkembangan generasi Z. Generasi Z juga memiliki beberapa karakteristik menurut Skill Academy by Ruangguru yang diunggah pada 6 April 2021:

- Empati yang dimiliki oleh Generasi Z cukup tinggi.

Dalam sosial media saat ini banyak sekali anak-anak yang tergolong dalam generasi Z mengunggah tentang kepeduliannya akan suatu itu seperti lingkungan, Pendidikan, dan juga masalah sosial lainnya. Hal

itu juga ditunjukkan dengan keterlibatannya generasi Z dalam kegiatan *volunteering*. Tim Sparks and Honey melakukan sebuah survei yang menunjukkan anak yang berumur 16-19 tahun sebanyak 26% bergabung dalam kegiatan *volunteering* tersebut.

- Generasi Z berjiwa kompetitif.

Pendidikan yang dijalani oleh generasi Z memiliki lingkungan yang kompetitif. Hal itu memicu persaingan generasi Z di berbagai bidang. Dalam hal ini, persaingan bukan selalu soal melawan atau mengalahkan orang lain, melainkan juga melawan diri sendiri. Generasi Z sangat menginginkan hal yang diimpikannya tercapai.

Adanya jiwa kompetitif generasi Z ini bisa dikatakan sebagai suatu hal yang baik. Hal ini memicu mereka memiliki banyak *skill* agar bisa bersaing dengan yang lainnya.

- Generasi Z ahli dalam teknologi.

Generasi Z lahir pada zaman teknologi sedang berkembang pesat. Maka teknologi seperti internet sudah hidup berdampingan dengan generasi Z. Anak generasi Z menggunakan teknologi di kehidupannya sehari-hari mulai dari mencari informasi, hiburan dan lain sebagainya generasi Z langsung mencarinya melalui internet dan dapat diakses dengan mudah. Mereka juga menggunakan teknologi sebagai alat berkomunikasi. Maka tidak heran jika anak generasi Z memiliki teman di negara-negara yang berbeda. Tidak hanya itu, bahkan anak generasi Z bisa memanfaatkan teknologi sebagai sumber penghasilan.

- Generasi Z menyukai belajar mandiri.

Hal yang membedakan generasi Z dan generasi milenial adalah generasi Z menyukai belajar secara mandiri sedangkan generasi milenial secara berkelompok. Hal ini didorong karena adanya perkembangan teknologi di generasi Z. Hal mandiri yang dimaksud adalah kemampuan yang mereka miliki secara individualis bukan dari kekuatan kelompok.

2.4.3 Cara mendidik anak generasi Z

Menurut Nandy dalam blog di Gramedia.com, orang tua memiliki peran penting dalam mengatur dan mendidik anak. Dituliskan dalam blog tersebut bahwa seorang ibu memiliki peran yang lebih menonjol dibandingkan sang ayah dalam mendidik anak. Juga, menurut survei yang pernah dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2015, mendapatkan kesimpulan bahwa kualitas seorang ayah dalam mendidik sang anak memiliki persentase sekitar 3.8 / 5. Dari data yang di dapatkan, haruslah kita lebih peduli tentang bagaimana caranya agar bisa menyeimbangkan peran kedua orang tua.

Di Indonesia juga memiliki peraturan perundang-undangan yang menuliskan kewajiban orang tua dalam mendidik anak. Undang-undang tersebut diatur dalam UU No.35 tahun 2014. UU yang dituliskan tersebut merupakan bentuk perubahan pada UU No.23 tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. Dalam UU tersebut menuliskan bahwa kewajiban orang tua yaitu mengasuh, memelihara, melindungi dan mendidik anak. Serta, menumbuhkembangkan anak sesuai dengan kemampuan, minat dan bakatnya.

Dalam mendidik anak generasi Z banyak suatu hal yang harus diperhatikan. Harus mengerti bagaimana karakter, sifat, dan lain sebagainya. Selain itu menurut ibu Laurentia Wahyu Prastiti S.Psi, M.Psi, seorang psikolog mengatakan bahwa dalam mendidik anak memiliki 4 jenis pola didik, yaitu:

- Permisif: pola asuh dimana anak lebih dominan.
- Otoriter: pola asuh dimana orang tua lah yang lebih dominan.
- Autoritatif: pola asuh yang memiliki komunikasi dua arah antara sang anak dengan orang tuanya.
- Tidak terlibat: pola asuh dimana orang tua benar-benar membiarkan anaknya.

2.4.3.1 Hal penting dalam mendidik generasi Z.

Anak generasi Z memiliki sifat dan sikap yang berbeda dari generasi lainnya. Berikut sikap dan sifat anak generasi Z menurut Prof. Dr. Paul

Suparno, dalam bukunya yang berjudul “Orang Tua Diskretif di Era Generasi Z” :

1. Multitasking.

Anak generasi Z dapat melakukan beberapa hal dalam satu waktu secara bersamaan. Seperti misalnya mereka dapat mengerjakan tugas sambil mendengarkan musik dan lain sebagainya. Hal ini juga terkadang membuat para orang tua salah paham terhadap anaknya. Kebanyakan orang tua ketika mereka berbicara mereka ingin dilihat wajahnya dan di dengarkan. Namun kebanyakan anak generasi Z menatap gadgetnya tetapi tetap mendengarkan apa yang orang tuanya bicarakan.

Hal itu terkadang membuat para orang tua kesal dan merasa tidak dihargai dan merasa sang anak kurang memiliki sopan santun. Kurangnya sopan santun anak generasi Z juga terlihat dalam penggunaan Bahasa lisan mereka. Karena mereka terbiasa berkomunikasi dengan gadget yang disingkat-singkat dan menggunakan bahasa yang tidak formal, hal itu tidak jarang terbawa saat mereka berbicara di dunia nyata.

2. Familiar dengan teknologi dan gadget.

Anak generasi Z lahir pada saat teknologi sedang berkembang dengan pesat. Anak generasi Z sudah akrab dengan teknologi sedari mereka masih kecil. Anak generasi Z melakukan komunikasi menggunakan gadget dan tidak dapat memisahkan gadget dari hidupnya. Bahkan, anak yang masih kecil saja sudah begitu ahli dalam menggunakan gadget. Akibatnya ketika tidak ada gadget mereka akan kacau dan kebingungan. Bagi mereka gadget bukanlah objek tambahan untuk melengkapi hidup tetapi gadget sebuah keharusan dalam hidup.

3. Menginginkan hal instan.

Salah satu sifat yang cukup menonjol dari generasi Z ini adalah selalu ingin cepat mencapai sesuatu. Hal ini juga dipengaruhi oleh gadget yang memberikan mereka kemudahan. Dari gadget mereka bisa

mencari jawaban dengan cepat bahkan bisa menjawab rasa penasaran mereka dengan cepat. Itulah yang mempengaruhi budaya *instant* bagi mereka.

Hal itu juga terkadang membuat anak generasi Z frustrasi ketika merasakan sebuah kegagalan. Padahal, tidak semua persoalan hidup dapat kita selesaikan dengan mudah dan cepat. Bahkan, ada beberapa persoalan yang memang tidak dapat diselesaikan.

4. Terus terang dan tidak bertele-tele.

Ketika mencari sebuah informasi, biasanya anak generasi Z langsung mencarinya melalui internet. Ketika mereka tidak puas dengan jawaban itu, mereka akan mencari lagi jawaban yang lain. Dengan demikian mereka dapat memilih informasi mana yang mereka harapkan. Mereka tidak menyukai hal yang tidak *to the point*, atau formalitas-formalitas lainnya.

5. Kritis.

Hidup berdampingan dengan gadget mempermudah mereka dalam mencari berbagai macam informasi. Karena dengan mudah mendapatkan banyak sekali informasi, mereka menjadi lebih kritis dalam melihat sesuatu. Mereka akan memilah mana yang menurut mereka benar dan tidak. Maka, tidak jarang anak generasi Z mengkritik ide atau masukan yang diberikan oleh orang tuanya ketika mereka merasa ide itu sudah ketinggalan.

6. Menyukai pujian dan diterima.

Anak generasi Z akan begitu senang ketika mereka disukai dan diterima. Hal ini juga salah satu pengaruh gadget yang selalu memberikan *like* dan komentar-komentar memuji ketika mereka memposting sesuatu dalam sosial medianya.

7. Memiliki jaringan pertemanan yang luas.

Gadget adalah alat yang membantu anak generasi Z dalam berkomunikasi dan memiliki jaringan yang begitu luas. Tidak heran jika anak generasi Z juga memiliki jaringan yang luas pula. Mereka

bisa berkomunikasi dengan siapa saja bahkan dengan orang yang berada di luar negeri sekalipun. Pada era ini menjalin pertemanan sangat lah mudah, tidak memerlukan tatap muka atau bertemu.

Namun, hal ini juga membuat anak generasi Z lebih asik dengan dunia maya dibandingkan dunia nyata. Dapat dilihat ketika ada sekelompok anak generasi Z yang berkumoul. Mereka tetap saja memegang gadget mereka dan berkomunikasi dengan orang lain yang tidak ada di kelompok itu. Mereka juga tidak fokus dalam komunikasi yang ada di kelompok itu.

8. Jiwa toleransi yang tinggi.

Mereka sangat mudah menerima dan menghargai perbedaan. Baik berbeda secara SARA, tempat tinggal, status sosial dan lain sebagainya. Mereka sudah tidak asing lagi melihat sebuah perbedaan budaya, sikap dan lain sebagainya melalui gadget. Hal itu lah yang membuat mereka menerima dan menghargai adanya perbedaan. Namun, karena terlalu menerima perbedaan dan terbuka dengan adat lain mereka jarang mendalami adatnya sendiri. Bahkan, ada yang menganggap bahwa adatnya sendiri adalah sebuah hal yang kolot.

9. Tidak menyukai pekerjaan yang berulang.

Anak generasi Z mudah merasakan bosan dan jenuh akan suatu hal yang berulang terutama dalam hal pekerjaan. Karena mereka merasa mereka dapat mengerjakan banyak hal dan pekerjaan lainnya melalui gadget dan internet, mereka menganggap pekerjaan kantoran adalah suatu hal yang membosankan.

2.4.3.2 Tantangan orang tua dalam mendidik anak.

Mendidik anak bukanlah suatu hal yang mudah dan memiliki tantangannya tersendiri. Seperti yang ditulis oleh Prof. Dr. Paul Suparno, dalam bukunya yang berjudul “Orang Tua Diskretif di Era Generasi Z” :

1. Kesulitan berkomunikasi.

Sulit bagi orang tua untuk terbuka dengan anak saat berkomunikasi. Akibatnya, mereka kurang memahami apa yang disukai dan tidak disukai oleh anak mereka, dan juga tidak mengetahui apa yang diharapkan oleh anak mereka. Terkadang orang tua memiliki perasaan ingin berkomunikasi dengan anak secara terbuka dari hati ke hati namun kesulitan untuk memulainya. Komunikasi yang biasanya terjadi dalam anak dan orang tua hanyalah mengkomunikasikan keperluan, bukan berkomunikasi menceritakan tentang suasana hatinya. Menurut beberapa orang tua, hal itu bisa terjadi karena orang tua takut tidak mendapat respon yang baik dari sang anak. Ada juga beberapa orang tua yang berkomunikasi dengan anaknya melalui perantara.

2. Sulit memahami anak.

Kurangnya komunikasi lah yang membuat orang tua kurang memahami kemauan dan karakter sang anak. Saat diajak makan bersama banyak anak yang menolak dan lebih memilih sendirian di dalam kamarnya bermain gadget. Bahkan ketika diajak untuk *quality time* dengan keluarga, anak juga masih menggenggam gadgetnya.

3. Mudah menilai jelek anak.

Dari kurangnya saling memahami orang tua dengan anaknya, beberapa orang tua mudah menilai jelek anak mereka. Ketika anak sudah beranjak dewasa, mereka mulai bertindak sesuai dengan karakter mereka dan sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Hal itu membuat orang tua berpikir bahwa anaknya tidak sesuai dengan apa yang mereka harapkan dan kemudian menilai jelek sang anak. Menganggap anaknya tidak mengikuti nasihat orang tua, kurang perhatian kepada orang tuanya dan lain sebagainya.

4. Memarahi anak.

Orang tua terkadang sering kali mudah memarahi anak. Anak melakukan sedikit kesalahan langsung dimarahi, padahal hal ini tidak baik loh untuk mental anak. Bahkan, ketika anak dimarahi dan tidak

berubah banyak orang tua yang mendiami anaknya dan tidak dikomunikasikan baik-baik dengan sang anak. Semakin tidak dikomunikasikan, maka orang tua dan anak semakin tidak saling mengerti.

5. Terlalu mencampuri pendidikan anak.

Menyertai dan memantau pendidikan anak memang perlu dilakukan oleh orang tua. Akan tetapi, hal itu tidak baik jika berlebihan. Ada beberapa orang tua yang menganggap sebuah nilai dalam ujian adalah segalanya. Jika sang anak tidak mendapatkan nilai yang sempurna, anak akan dimarahi. Selain itu banyak orang tua yang kesulitan memilihkan jurusan dan cita-cita sang anak padahal hal itu bukanlah tugas mereka. Tugas orang tua cukup lah sampai memfasilitasi dan mengetahui perkembangan anak, bukan memaksakan keinginan mereka. Banyak anak-anak yang meneruskan pendidikan bukanlah dari keinginannya ataupun kelebihanannya, melainkan dari keinginan orang tuanya. Hal itu membuat anak tertekan dan menjalani pendidikan sebagai sebuah siksaan.

6. Sulit mendidik moral anak.

Mendidik anak dalam moral bukanlah suatu hal yang mudah. Ditambah lagi ketika sang anak memasuki usia labil yaitu remaja, yang membuat sang anak semakin sulit untuk di atur karena sudah memiliki pola pikirnya sendiri.

2.4.3.3 Cara mendidik anak generasi Z yang tepat

Seperti yang dituliskan dalam buku yang berjudul “Orang tua diskretif di era generasi Z” bahwa menghadapi dan memahami anak serta menghadapi segala persoalan yang disebabkan oleh anak memerlukan cara dan sikap yang tepat. Berikut beberapa sikap yang perlu dikembangkan orang tua dalam mendidik anak generasi Z:

1. Mencintai anak.

Seberat apapun dalam mendidik dan menghadapi sang anak orang tua harus mencintai anaknya. Membesarkan anak perlu cinta dan kasih

yang luar biasa. Dengan cinta, hubungan anak dan orang tua bisa menjadi lebih intim dan akhirnya membangun hubungan yang baik.

2. Mengetahui dan memahami anak.

Mengetahui dan memahami anak adalah suatu hal yang sangat penting jika ingin mendidik anak. Jika sudah mengetahui karakter anak, hal itu akan membantu orang tua untuk mendidik dan mendampingi anak lebih tepat. Mengetahui dalam artian:

- Mengetahui kekuatan, kelemahan, sifat baik dan buruknya,
- Mengetahui kemampuan dan ketidak mampuannya,
- Mengetahui perasaannya,
- Mengetahui perkembangan anak,
- Mengetahui karakteristik dan ke khasan anak zaman Z.

Banyak orang tua yang kurang mengetahui anaknya secara mendalam. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana orang tua menyikapi anaknya. Misalnya, saat anak berkegiatan diluar rumah sampai hari menjelang malam, ada sebagian orang tua yang langsung beranggapan anaknya melakukan hal yang tidak baik di luar rumah karena pulang malam. Padahal, bisa saja anaknya melakukan kegiatan sekolah atau keperluan lainnya.

Untuk menghindari hal itu agar tidak terjadi, orang tua harus membangun relasi yang baik dengan anaknya agar hubungan orang tua dan anaknya bisa lebih terbuka. Orang tua harus bisa membangun komunikasi yang dimana anak tidak takut untuk berbicara akan suatu hal.

3. Mau mendengar.

Mendengar dan mendengarkan itu suatu hal yang berbeda. Ketika mendengarkan berarti mendengarkan dengan hati dan rela memberikan waktu bagi orang itu untuk mengungkapkan isi mereka dan apa yang dialaminya.

Orang tua perlu memulai lebih dulu untuk mau mendengarkan anak mereka, maka dari situ anak juga akan mencontoh dan mendengarkan ketika orang tuanya berbicara. Anak generasi Z ini memiliki sifat yang ingin dimengerti, diterima dan didengarkan. Sebelum melakukan dan memutuskan suatu hal terhadap anak, ada baiknya orang tua mendengarkan isi hati sang anak. Biarkan lah anak mengutarakan isi hatinya sepenuhnya, dengan tidak di potong-potong dan tidak di nasihati sebelum mereka selesai berbicara. Dengarkanlah menggunakan empati, dengan begitu orang tua dan anak akan menemukan jalannya.

Menurut banyak anak, orang tua lebih suka berbicara, memarahi, menasihati dan tidak mau mendengarkan anaknya. Dengan begitu anak merasa orang tua lebih suka menggurui dan mengatur.

4. Selalu ada.

Anak generasi Z ini sangat membutuhkan kehadiran orang tuanya untuk menemaninya bertumbuh kembang. Selalu ada bukan hanya ada di ruangan yang sama melainkan memiliki waktu bersama dengannya. Dengan kehadiran itulah yang akan memperkuat hubungan sebuah keluarga dan membentuk cinta.

Namun dikehidupan saat ini banyak orang tua yang terlalu sibuk bekerja dan tidak punya waktu untuk anaknya. Memang orang tua sibuk bekerja untuk menghidupi keluarganya dan untuk anaknya. Namun bagi sang anak uang bukanlah segalanya, mereka membutuhkan sosok orang tua untuk mendampingi mereka.

5. Berkomunikasi.

Disetiap hubungan entah berpacaran, pekerja, dan lain sebagainya membutuhkan yang namanya berkomunikasi termasuk hubungan antara orang tua dan anak. Setelah mendengarkan isi hati sang anak, orang tua perlu mengkomunikasikan tanggapan mereka pada persoalan itu. Meskipun terkadang orang tua merasa apa yang mereka

bicarakan tidak di dengarkan dengan anaknya, setidaknya mulailah untuk berkomunikasi.

Sebagai orang tua juga perlu untuk menyampaikan hal-hal penting bagi kehidupan anak-anaknya. Karena jika orang tua tidak membekali anak, anak-anak itu seperti sedang berada di ruang yang gelap dan tidak ada tempat untuk berpegangan.

6. Menjadi teladan.

Guru pertama bagi sang anak adalah orang tua. Anak akan mencontoh banyak hal dari orang tuanya. Maka, orang tua perlu menjadi teladan dan memberikan contoh yang baik bagi anaknya.

7. Memberikan kebebasan untuk memilih.

Pastinya setiap orang menginginkan anaknya berkembang menjadi orang dewasa, yang dapat mengambil keputusannya sendiri dan dapat bertanggung jawab akan hidupnya sendiri. Agar hal itu dapat tercapai, orang tua harus melatih anak mengambil keputusan sejak kecil. Memilih dari hal-hal yang kecil hingga saat anak sudah dewasa bisa memilih hal yang menentukan jalan hidupnya sendiri.

8. Memberikan dukungan serta pujian.

Anak generasi Z ini suka untuk diterima, dipuji dan diakui. Maka dari itu, cara terbaik dalam mendidik anak generasi Z ini adalah memberi dukungan, memberikan pengakuan dan pujian pada sang anak secara tepat. Ada seorang psikolog yang mengungkapkan bahwa kata-kata positif yang sering diungkapkan kepada anak sangat memberikan pengaruh positif kepada tumbuh kembangnya juga. Sedangkan kata-kata negatif yang terlontar akan membuat anak menjadi murung, tertekan dan juga kurang semangat.