



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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

Richard Poulin (2011, hal 6–11) menyatakan bahwa prinsip – prinsip desain grafis merupakan sebuah kerangka kerja yang menggunakan elemen dengan cara paling tepat dan efektif untuk menciptakan komunikasi secara visual yang bermakna dan dapat dimengerti. Pada usia dini kita telah diajarkan tentang prinsip – prinsip dan unsur – unsur komunikasi baik lisan maupun tertulis. Adapun prinsip – prinsip atau elemen desain yaitu. *point, line, shape, light, color, balance, contrast, and proportion.*

2.1.1 Elemen desain

Elemen desain adalah suatu hal yang paling dasar paling penting dalam desain grafis yang dapat menentukan prinsip desain. Selayaknya sebuah tonggak yang menopang agar tetap kukuh. Menurut artikel Memahami Elemen – Elemen Dalam Desain dalam situs idseduction.com Elemen – elemen tersebut adalah :

1. Garis (*Line*)

Garis merupakan sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagan.

2. Bentuk (*Shape*)

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi. Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (*form*). Selain itu hal ini dapat digunakan sebagai perantara sebuah ide.

3. Tekstur (*Texture*)

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan Layout kekayaan sebuah layout, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.

4. Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen-elemen layout. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu obyek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

5. Ukuran

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal. Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya. Dengan menggunakan elemen ini kamu dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain, sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.

6. Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Nyatanya, warna dibagi ke dalam dua section, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna si desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

2.2 Buku

Menurut kamusbahasaIndonesia.org, buku berarti lembar kertas yang dijilid, berisi tulisan atau kosong; kitab atau tempat pertemuan dua ruas. Judul dapat memiliki efek yang luar biasa, dengan judul kita dapat membuat orang tertarik dengan tulisan kita (Bambang Trim : Hal 104)

2.2.1 Buku bergambar

Mel Siberman dalam bukunya mengatakan kajian meningkat apabila kosa kata yang diajar kan ditambahkan atau dibantu dengan alat bantu pandang. Masa yang dibutuhkan untuk mengungkap suatu konsep juga lebih berkurang dengan alat bantu pandang, digunakan untuk menambahkan kesan penyampaian seacar lisan. Gambar tidak dapat menceritakan seribu perkataan, tapi tiga kali lebih berkesan dibandingkan dengan kata – kata. Dengan menambahkan visual kepada pembelajaran dapat menambahkan daya ingatan

Anatomi buku menurut Denise I. Maltuka dalam buku A Picture Book Primer : Understanding and Using Picture Book

1. *Book Jacket*

Persiapan saat membuka buku menjadi bagian paling memuaskan ketika ingin membaca buku. Respon pembaca langsung terhubung dengan aspek fisik buku. Bagaimana buku tersebut dapat dirasakan, bentuk, ukuran yang memberikan informasi kepada pembaca. Sebuah sampul menawarkan sedikit intipan kedalam sebuah buku.

2. Sayap sampul

Sampul buku memiliki dua sayap tambahan, pada bagian depan secara umum tertera ringkasan cerita, harga, dan target umum. Bagian belakang biasanya merupakan biodata penulis dan ulasan dari tulisan sebelumnya, serta informasi penerbit

3. Bagian rusuk

Bagian ini merupakan bagian yang biasanya orang lihat pada rak, skema dan tipografi biasanya menjadi satu dengan bagian sampul. Informasi yang ada biasanya merupakan judul, penulis dan penerbit.

4. *Soft Cover*

Bagian cover yang ada di depan dan dibelakang dari sampul hard cover sebuah buku, dengan desain yang sama. Praktek tersebut sudah berjalan selama beberapa dekade terakhir. Sampul buku menjadi lebih luas menjadi salah satu desain penting untuk gambaran sebuah buku. Tipe *cover* yaitu, *wraparound*, *single image*, dan *dual image*

2.2.2 Cerita

Anak – anak dibantu untuk memahami cerita kompleks dalam bahasa diatas perintag aktif mereka sendiri. Ini yang kita harapkan dari anak – anak untuk melakukan penentuan level kecakapan, bukan dari cerita itu sendiri. Sebuah cerita sangat bergantung pada sebuah kata – kata. Cerita dapat memberikan motivasi, dan pengalaman kata – kata. (Andrew Wright, 1995 : hal 3)

Jenis cerita anak menurut buku “ Menulis Kreatif Cerita Anak”

1. Realisme

Merupakan cerita yang mengisahkan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan anak – anak yang sebenarnya. Dalam cerita ini, anak – anak akan menemui tokoh yang menghadapi persoalan seperti yang anak – anak alami dalam kehidupan sebenarnya. Biasanya dituliskan untuk media massa atau buku – buku fiksi bacaan anak.

2. Formula

Merupakan cerita yang memiliki pola – pola penceritaan tertentu. Dengan adanya pola – pola penceritaan, cerita anak formula jalan ceritanya dapat ditebak, namun keterkejutan dalam setiap pola menarik bagi anak – anak. Contohnya cerita misterius, detektif, dan cerita lain yang memiliki pola penceritaan

3. Fantasi

Merupakan cerita yang sulit untuk diterima oleh akal sehat, namun menarik untuk diikuti sampai selesai. Cerita fantasi benar – benar menghadirkan segala sesuatu yang tidak ada di dunia nyata, namun dengan

adanya hal tersebut anak – anak menjadi lebih imajinatif dan tertarik untuk mengikuti cerita tersebut karena penuh dengan hal – hal yang tidak terduga.

4. Sains

Mengambil persoalan dari dunia sains yang diceritakan dalam bentuk cerita anak. Biasanya menceritakan inovasi terbaru dan berbagai teknologi dalam rangkaian fiksi

5. Tradisional

Mengangkat cerita yang telah kita dengar dalam kehidupan sehari – hari secara turun temurun. Cerita anak tradisional biasanya berbentuk mitos, fabel, dongeng rakyat, epos dan legenda

2.3 Ilustrasi

Dalam buku yang berjudul “*What is Illustration?*” oleh Lawrence Zeegen (2009, hal. 6) mengatakan bahwa ilustrasi bukanlah merupakan sebuah seni maupun desain grafis, namun merupakan pertengahan dari seni dan desain grafis sebagai suatu disiplin. Ilustrasi muncul untuk membantu kita menjelaskan tentang dunia, untuk merekam, berkomunikasi, dan menjelaskan seluk beluk dari kehidupan. Ilustrasi juga menjadi salah satu bentuk paling langsung dalam komunikasi visual.

Dalam bukunya yang berjudul “*Basic Illustration 03: Text and Image*”, Mark Wigan (2008, hal. 14) menjelaskan bahwa Apa yang membuat penerapan seni bergambar begitu populer dan menarik, adalah karena seni bergambar ini memenuhi kepentingan untuk berkomunikasi, menggabungkan imajinas,

kreatifitas, kemampuan, dan keahlian untuk menjelaskan cerita secara *visual* dan menciptakan dunia baru dalam konteks edukasi, seni dan desain.

Ilustrasi merupakan satu – satunya area yang masih ditempatkan pokok penting pada akuisisi demi tujuan dan pengamatan kemampuan menggambar dalam rangka mendukung kreasi bahasa *visual* pribadi. Yang terbaik ilustrasi dapat menjadi kekuatan, satiris, subsersif, dekoratif, intim, humoris, kepintaran, bersindiran, menginspirasi, mempesona, indah, menghidupkan, dan memperkaya spiritual.

Alan Male dalam buku berjudul “*Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective*” menjelaskan dalam Tugas ilustrasi atau proyek yang setara tingkat penelitian harus mengandung tiga konten arahan yang berbeda dan harus jelas yaitu sebagai berikut :

1. Dasar Pemikiran – Mengapa anda melakukan tugas ini ?

Harus memiliki tema dan harus ada kebutuhan yang dapat diidentifikasi dengan komunikasi visual. Apa yang telah membuat memilih tema ini dan mengapa?

2. Tujuan – Apa yang anda akan lakukan ?

Proyek yang di kerjakan harus jelas menyatakan apa hasilnya dari proyek tersebut? Sehingga terbentuk sebuah kesimpulan.

3. Sasaran – Bagaimana anda membuat daftar metodologi yang jelas untuk di kerjakan ?

Menyatakan maksud dan tujuan proyek yang di usulkan, dan dapat mengatur waktu dengan baik. Sasaran harus dapat diidentifikasi hasilnya sehingga dapat mengembangkan profesional dan akademik. (2007, hal. 16).

Menurut Yoyok RM dan Siswandi dalam bukunya, ilustrasi memiliki 3 unsur yaitu :

1. Jenis – jenis ilustrasi

Gambar ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi 4 di antaranya adalah sebagai berikut:

- Ilustrasi gambar ilmiah, seperti buku pelajaran, ilmu pengetahuan, dan tabloid. Karya ilmiah umumnya bentuk realis, simbolis, dan ada juga yang berupa bagan, skema, dan tabel
- Ilustrasi karya sastra, seperti puisi, cerpen, dan novel
- Ilustrasi karya komik atau cerita bergambar
- Ilustrasi karikatur yaitu gambar – gambar sindiran atau kritikan
- Ilustrasi kartun yaitu gambar yang bersifat lucu

2. Teknik menggambar Ilustrasi

Berbagai macam cara dalam pembuatan gambar ilustrasi antara lain sebagai berikut :

- Teknik menggambar tangan yaitu ilustrasi yang dibuat dengan sentuhan tangan
- Teknik topografi yaitu ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan kamera
- Teknik gabungan yaitu perpaduan antara gambar dengan teknik topografi

3. Syarat – syarat gambar ilustrasi

Gambara ilustrasi harus memenuhi beberapa persyaratan antara lain :

- Komunikatif, gambar ilustrasi yang disajikan mudah difahami
- Informatif, memberi informasi tentang pesan yang disampaikan
- Gambar ilustrasi tidak rumit
- Gambar ilustrasi yang dihasilkan sesuai dengan tema

2.4 Warna

Dalam buku yang berjudul berjudul “ The Complete Guide To Colour” oleh Tom Fraser dan Adam Banks mengatakan, dunia disekeliling kita penuh dengan warna, dan sudah memasuki otak kita. Kita memiliki pengalaman warna walau baru sekali merasakannya: visi, sesuatu yang bisa kita lihat dan rasakan. Sesuatu yang kuning hanya bisa dilihat menjadi kuning, kamu tidak bisa mendengar atau mencium bau dari kuning. Dari itu warna merupakan sesuatu yang sudah pasti melekat pada suatu benda, melainkan suatu kejadian

Menurut David Dabner pada buku yang berjudul “*Design and Layout: Understanding and Using Graphic*” Warna adalah elemen visual paling menarik untuk desainer untuk sepakat. Warna menambahkan variasi dan mood untuk desain dan juga menambahkan dimensi spasial. Desainer jaman sekarang sangat beruntung karena lebih mudah untuk memanipulasi warna dengan program. (2008 : hal 54)

Menurut buku “ *The Language of Graphic Design*” Warna memiliki 3 sifat dasar yaitu, *Hue, Value, dan Saturation*

1. *Hue*

Warna murni yang memberikan warna lain sedikit biru, kuning, atau merah. Hasil identifikasinya adalah bagaimana kita melihat cahaya yang direfleksikan dari objek pada frekuensi tertentu. Pada 3 sifat dasar warna, Hue merupakan warna yang paling mutlak dan langsung dapat kita kenali, tapi hal tersebut dapat terjadi jika warna tersebut berdekatan dengan warna lain sehingga dapat kita bandingkan. Warna yang tidak memiliki *hue*, seperti abu – abu dan warna netral

2. *Value*

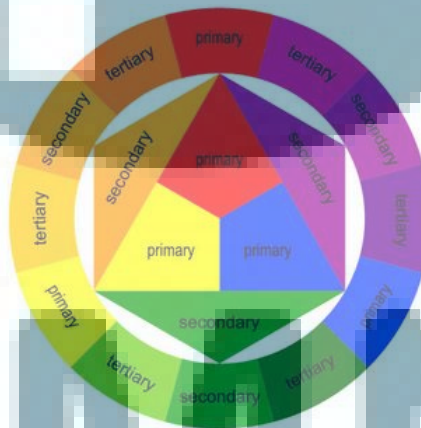
Warna terang atau gelap diidentifikasi sebagai nilai itu sendiri. Properti ini juga disebut sebagai warna *luminance, brightness, dan tone*. Hal ini sangat tergantung pada warna *hue* dan intensitasnya. Menambahkan warna putih untuk membuat nilai terang atau menambahkan hitam untuk membuat nilai gelap, dan warna *shade*.

3. Saturation (also Chroma)

Intesitas atau saturasi adalah terang atau sesuatu yang bodoh, atau level dari saturasi. Hal tersebut mengukur kemurnian dari warna, terang atau keabu-abuan. Suatu saturasi warna adalah warna yang vibrasi dan intensif, sebagai menentang suatu yang bukan saturasi warna yang tertahan dan muram. Saturasi adalah banyaknya warna abu dalam warna tersebut. Jika warna abu meningkat berarti warna putih pun ikut meningkat. Saturasi warna dapat menarik penonton secara langsung.

2.4.1 Kategori warna

Menurut artikel Psikologi Warna – A Guide for Designer dalam situs tambahilmu.com terdapat 3 kategori warna yaitu :



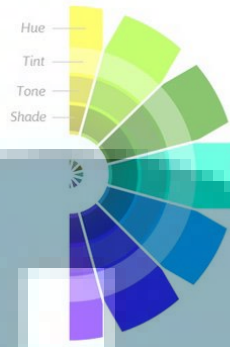
Gambar 2.1 Kategori warna

Sumber : <http://tambahilmu.com/2013/04/04/psikologi-warna-a-guide-for-designer/>

1. Warna Primer, terdiri dari 3 warna yaitu, kuning, merah, dan biru, apabila warna ini saling dicampur akan menghasilkan warna baru. Namun apabila ketiganya dicampur menjadi satu akan menjadi warna hitam
2. Warna sekunder, terdiri dari warna hijau, ungu, dan orange yang merupakan hasil dari penggabungan warna – warna primer.
3. Warna tersier, merupakan warna hasil dari gabungan warna primer dan sekunder yang berdekatan. Enam warna tersebut adalah gabungan dari, kuning – hijau, biru – hijau, biru – ungu, merah – ungu, merah – orange, dan kuning – orange.

Selain warna di atas ada pula warna yang disebut Hue, Tint, Tone, dan Shade

1. Hue merupakan warna murni atau yang paling terang dari sebuah warna, belum tercampur dengan putih, abu atau hitam. Hue adalah warna dari bagian terluar dari *color wheel*.
2. Tint merupakan Hue yang sudah dicampur dengan putih sehingga warna yang dihasilkan terlihat menjadi lebih pucat daripada warna aslinya.
3. Tone adalah Hue yang dicampur dengan abu – abu sehingga warna yang dihasilkan nampak lebih gelap.
4. Shade merupakan Hue yang dicampur dengan warna hitam, warna yang dihasilkan merupakan warna Tone yang lebih gelap. Shade merupakan warna dibagian terdalam pada *color wheel*.



Gambar 2.2 Perbedaan hue, tint, tone, shade

Sumber : <http://tambahilmu.com/2013/04/04/psikologi-warna-a-guide-for-designer/>

2.4.2 Psikologi warna

1. Merah

Arti makna warna merah; mengimplikasikan *passion*, energi, bahaya, agresi, kehangatan dan panas. Warna merah melambangkan warna darah dan api. Merah merupakan warna yang keras tapi juga menggembirakan. Lebih tepatnya menggambarkan warna merah sebagai kemarahan daripada sebuah ketenangan.

1. Oranye

Arti makna warna oranye; sering dianggap sebagai warna dari inovasi dan pemikiran modern. Warna ini juga mengandung arti muda, *fun*, serta keterjangkauan. Oranye juga melambangkan kehangatan dan api, namun tidak seperti pada warna merah.

2. Kuning

Arti makna warna kuning; merupakan warna yang paling ambigu. Warna ini melambangkan cerah, hangat, bersahabat, kegembiraan, emas, kepintaran dan

memberi penerangan. Namun dapat berarti juga warna yang melambangkan kecemburuan, penghianatan, aib, penipuan, dan kekecutan.

3. Hijau

Artinya makna warna hijau; biasanya melambangkan suatu keseimbangan dan harmoni serta musim semi dan juga masa muda. Hijau dapat berarti suatu yang positif atau negatif. Sesuatu yang melambangkan sakit juga kita mengatakan menjadi hijau. Hijau juga berarti warna yang heroik.

4. Biru

Artinya makna warna biru; merupakan warna yang melambangkan air dan langit. Warna biru gelap melambangkan otoritas. Dalam suatu mimpi biru melambangkan kesuksesan. Warna biru juga melambangkan kesedihan, dan melankolis

5. Ungu

Artinya makna warna ungu; merupakan warna yang gelap, warna yang paling dekat dengan hitam. Ungu merupakan warna yang memiliki perasaan sangat dalam mengesankan kemewahan dan *royalty*. Warna ini sejak lama diasosiasikan dengan gereja, mengimplikasikan kebijaksanaan dan martabat. Sepanjang sejarah yang ada, warna ini telah menjadi warna dari harta dan kekayaan.

6. Hitam

Artinya makna warna hitam; memiliki makna ganda yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, ia menyiratkan kekuatan dan kecanggihan, tapi disisi lain ia diasosiasikan dengan kejahatan dan kematian.

7. Putih

Arti makna warna putih; secara general dihubungkan dengan kemurnian, kebersihan, kesederhanaan dan kenaiifan. Namun pada budaya yang lain putih dapat dilambangkan sebagai kematian. Putih juga dapat berarti kebahagiaan dalam suatu rumah

8. Cokelat

Arti makna warna coklat; berarti kelam dan kesengsaraan karena sering disebut warna yang suram, namun juga dapat berarti kerja keras. Cokelat juga merupakan warna yang melambangkan musim.

9. Merah Muda

Arti makna warna merah muda (pink); dapat menjadi warna yang menyenangkan dan dapat menaikkan mood, memiliki kesan feminim, dan mengingatkan tentang bayi dan gulali. Dapat menjadi warna yang sensual dan agresif.

11. Abu – Abu

Arti makna warna abu – abu : warna yang melambangkan suatu depresi, keraguan dan ketidakpastian. Warna dari abu dan memiliki kepemimpinan. Sangat dekat dengan penuaan.

2.5 Layout

Layout merupakan suatu pengaturan terhadap elemen desain dalam hubungan pada ruang yang mereka tempati dan sesuai dengan keseluruhan skema estetika, yang biasa kita sebut manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama layout adalah untuk menunjukkan / menjelaskan visual dan elemen text yang dikomunikasikan

dengan cara yang memungkinkan pembaca menerima informasi dengan usaha yang seminimal mungkin. Dengan layout yang baik pembaca dapat langsung mengerti walaupun dengan makna tersembunyi, baik berupa nyata (*print*) atau media elektronik.

Dalam buku yang berjudul “Desain Komunikasi Visual dasar; dasar – dasar panduan pemula” prinsip - prinsip layout (hal: 75 – 78) adalah :

1. Sequence

Urutan perhatian dalam layout atau urutan ketika kita melihat sesuatu dalam layout. Layout yang baik mengarahkan pembaca pada suatu informasi yang ingin disampaikan.

2. Emphasis

Merupakan suatu penekanan pada salah satu informasi yang ingin difokuskan

3. Keseimbangan

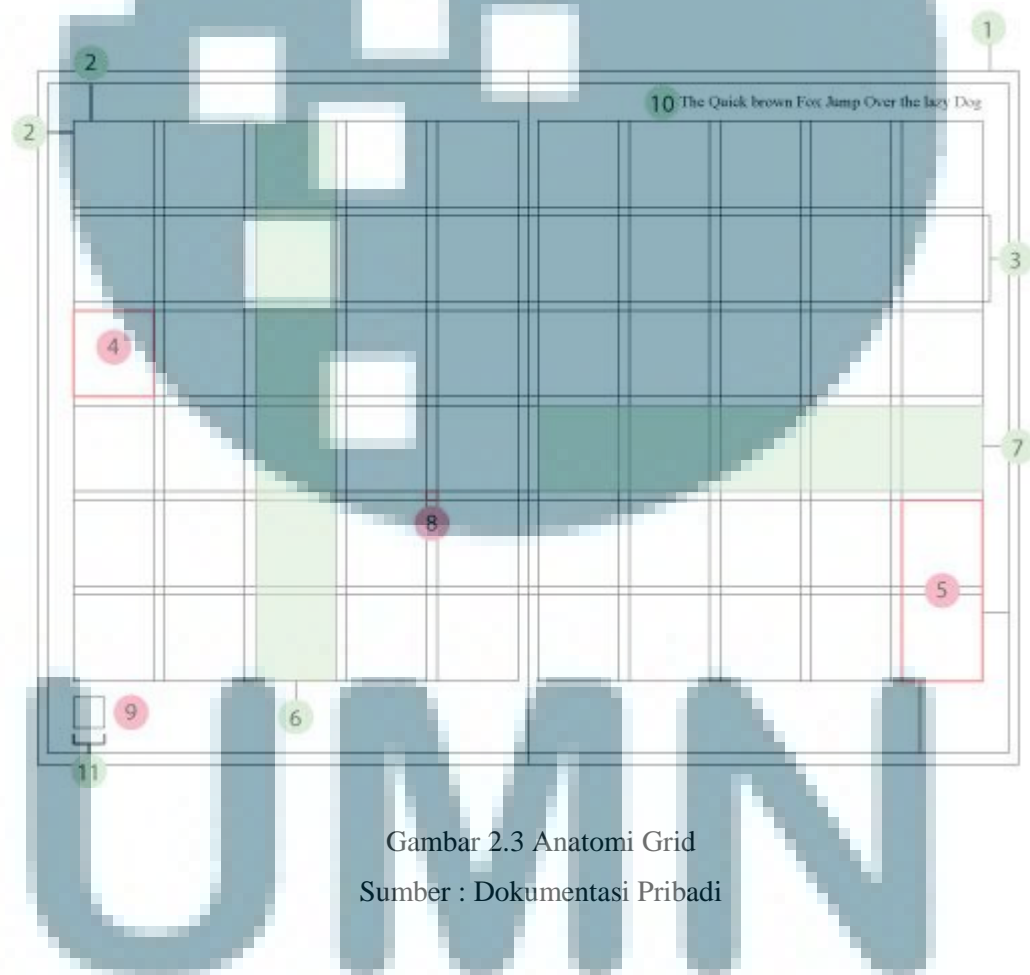
Ada 2 macam keseimbangan, yaitu simetris yang berarti sisi yg berlawanan harus sama persis, dan asimetris yaitu bentuk yang tidak sama atau seimbang namun dapat menimbulkan kesan casual dan tidak kaku

4. Unity

Menciptakan suatu kesatuan pada desain keseluruhan, elemen yang berkaitan disusun secara tepat dan saling berkaitan.

2.6 Grid

Grid dapat membantu *designer* untuk menjaga keteraturan desain. Dengan grid kreatifitas *designer* tidak akan terhambat justru dengan grid *designer* disediakan fasilitas untuk berkarya dan berkreaitivitas dengan menyediakan kerangka bekerja. Dengan sistem grid yang baik *designer* dapat meletakkan gambar – gambar atau mengukur kelebaran elemen grafis. (Anggraini, Lia. Nathania, Kirana. 2013)



Gambar 2.3 Anatomi Grid
Sumber : Dokumentasi Pribadi

- Anatomi Grid

1. *Format*

Format merupakan area dimana nantinya desain tersebut berada.

Contoh : dalam sebuah majalah ada halaman majalah iitu sendiri, namun pada browser format akan berbeda lagi. Format menentukan dimana letak area elemen desain, seperti teks, *images*, dan media lain.

2. *Margin*

Margin merupakan luar negatif antari sisi luar format dan batas luar dari konten. *Margins* yang lebih besar menciptakan banyak spasi, selain itu dengan *margin* yang besar, dapat membantu pembaca memusatkan perhatian pada ruang positif.

3. *Flowliness*

Flowliness adalah garis *horizontal* yang memecah ruang menjadi beberapa bidang *horizontal*.

4. *Modules*

Modules merupakan unit individu ruang yang terpisahkan oleh interval yang teratur. Berupa blok bangunan dasar *grid*. Ketika modul berulang – ulang maka akan membentuk kolom dan baris.

5. *Spatial Zones*

Zona spasial merupakan bidang modul yang berdekatan. Setiap bidang dapat memberikan fungsi yang berbeda. Contoh : bidang horizontal panjang dapat digunakan untuk menaruh gambar yang panjang.

6. *Columns*

Kolom adalah modul dalam barisan *vertical*. Semakin banyak jumlah kolom maka pembuatan grid akan semakin fleksibel.

7. *Rows*

Rows merupakan baris sama dengan kolom, tetapi dalam format *horizontal*.

8. *Gutters*

Gutter merupakan jarak yang memisahkan baris dan kolom

9. *Folio*

Folio tercipta saat nomor halaman ditempatkan secara konsisten dalam margin, biasanya dibawah atau diatas komposisi

10. *Running Header & Footer*

Running Header adalah panduan dibagian atas untuk menunjukkan keterangan naskah yang dibaca. Disini kita akan menemukan informasi seperti judul , bab judul, judul bagian, dan lain – lain. Sedangkan

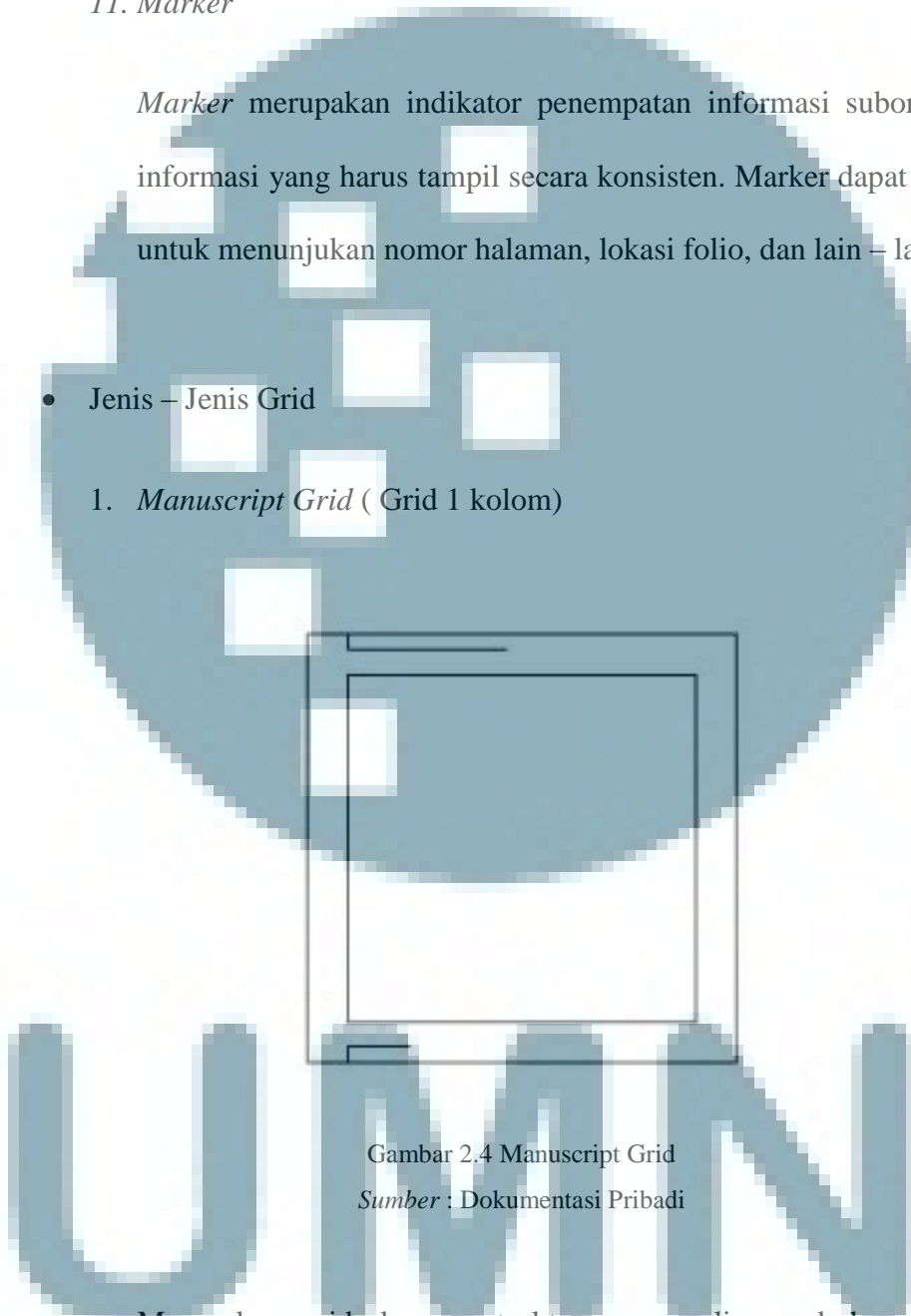
Running footer merupakan informasi yang sama dengan *Running Header* hanya diletakan dibawah format.

11. Marker

Marker merupakan indikator penempatan informasi subordinat atau informasi yang harus tampil secara konsisten. Marker dapat digunakan untuk menunjukan nomor halaman, lokasi folio, dan lain – lain.

- Jenis – Jenis Grid

1. *Manuscript Grid* (Grid 1 kolom)



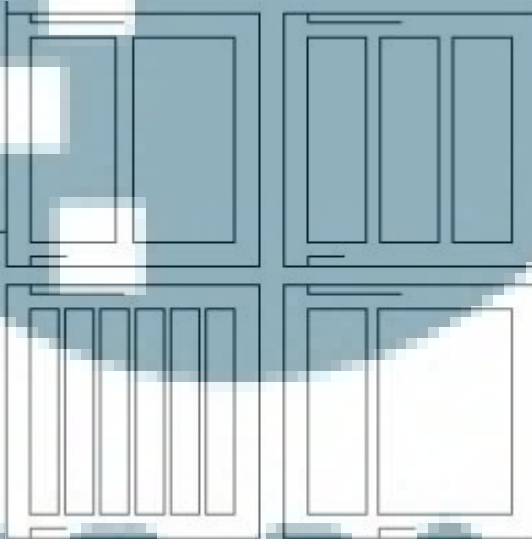
Gambar 2.4 Manuscript Grid
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Merupakan grid dengan struktur yang paling sederhana. Grid ini menggunakan 1 kolom . Struktur utama dari grid ini ditentukan oleh kotak satu kolom ditengah. Pada grid ini dapat diletakan catatan kaki,

nomor halaman, dan informasi sekunder lainnya. Jenis grid ini banyak ditemukan pada buku, novel, esai, dan lain – lain.

2. *Coloum Grid* (Grid kolom)

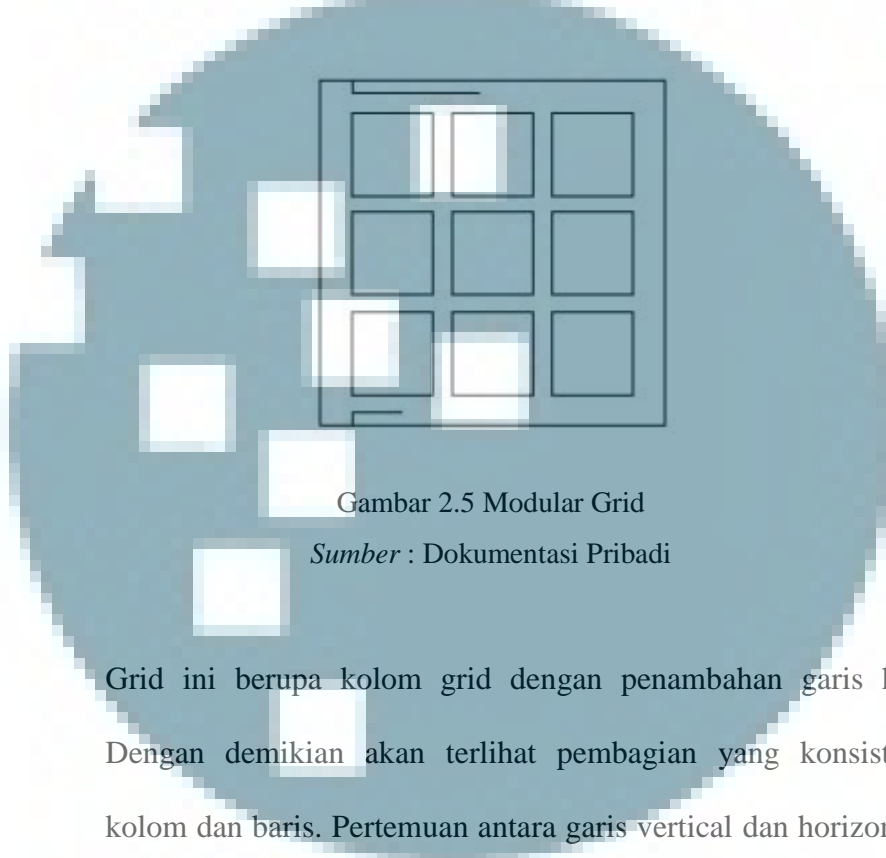
Kolom – kolom pada grid ini bisa saling berhubungan dan bisa saling melepas. Jarak antar kolom sebaiknya tidak terlalu dekat. Hal ini agar pembaca merasa nyaman saat membaca hasil desain. Ada beberapa jenis kolom grid yaitu, grid 2 kolom, 3 kolom, dan lain2 dengan ukuran yang dapat berbeda.



Gambar 2.5 Coloum Grid

Sumber : Dokumentasi Pribadi

3. Modular Grid (Grid Modular)



Gambar 2.5 Modular Grid

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Grid ini berupa kolom grid dengan penambahan garis horizontal. Dengan demikian akan terlihat pembagian yang konsisten antara kolom dan baris. Pertemuan antara garis vertical dan horizontal ini lah yang disebut dengan modul. Grid ini digunakan dalam desain yang lebih kompleks, yang membutuhkan pengaturan lebih daripada kolom.

4. Hierarchical Grid



Gambar 2.6 Hierarical Grid

Sumber : Dokumentasi Pribadi

Grid ini dapat ditemukan pada layout website. Dirancang untuk mengandalkan intuisi pada peletakan elemen – elemennya, namun kita tetap mengutamakan penyampaian informasi yang sesuai dengan prioritas. Grid ini lebih dinamis karena tidak memiliki interval yang diulang – ulang secara teratur.

2.7 Typeface

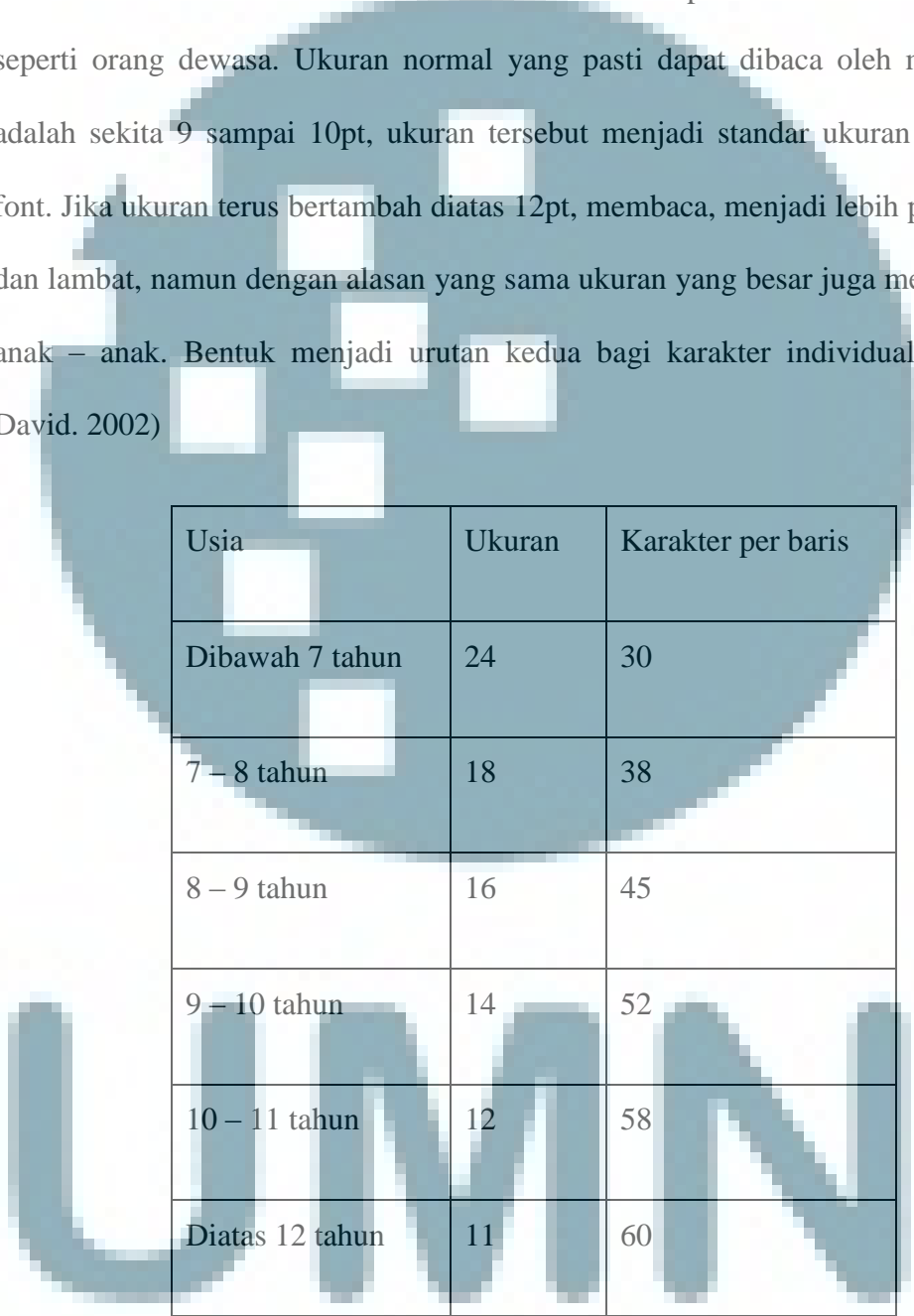
Dalam bukunya yang berjudul “Design and Layout : Understanding and Using Graphic”, David Dabner mengatakan bahwa typeface dapat dibagi menjadi 2, yaitu text type, dan display text. Perbedaan yang mendasar yaitu ada pada ukuran. Pada typeface ukuran yang normal sekita 8 sampai 12pt. Display type dimulai dari 14pt, dan biasanya untuk menjadi judul atau sebagai pengantar singkat.

Tulisan seperti Bembo, Garamond, Caslon, Times, Palatino, dan Platin merupakan beberapa contoh yang realistis dalam ukuran, dan dapat dijamin tulisan tersebut dapat dibaca dalam text.

2.7.1 Ukuran

Dalam buku “About Face : Reviving the rules of typografi , ukuran sebuah tulisan sangat berpengaruh dan terus berkembang selama mereka tumbuh

dewasa, teknik membaca mereka juga semakin lama semakin berkembang. Pertama kali mereka akan sulit untuk mengenali karakter individual atau grup dari karakter. Setelah umur 12 tahun maka kemampuan baca mereka sama seperti orang dewasa. Ukuran normal yang pasti dapat dibaca oleh manusia adalah sekitar 9 sampai 10pt, ukuran tersebut menjadi standar ukuran sebuah font. Jika ukuran terus bertambah diatas 12pt, membaca, menjadi lebih progresif dan lambat, namun dengan alasan yang sama ukuran yang besar juga menolong anak – anak. Bentuk menjadi urutan kedua bagi karakter individual.(Jury, David. 2002)



Usia	Ukuran	Karakter per baris
Dibawah 7 tahun	24	30
7 – 8 tahun	18	38
8 – 9 tahun	16	45
9 – 10 tahun	14	52
10 – 11 tahun	12	58
Diatas 12 tahun	11	60

Diagram 2.1 Ukuran Font

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.8 Teori perkembangan anak

2.8.1 Model dari John Piaget

Dalam buku yang berjudul “Psikologi Anak” Nuryanti, Lusi menjelaskan tentang teori Piaget. Piaget berpendapat bahwa perkembangan manusia dapat digambarkan dalam konsep fungsi dan struktur.

Tahapan Perkembangan Kognitif Menurut Piaget

1. Sensorimotor, 0-2 tahun, Pengetahuan anak diperoleh melalui interaksi fisik, baik dengan orang atau objek. Skemanya baru berbentuk reflek-reflek sederhana, seperti: menggenggam atau menghisap.
2. Praoperasional 2-7 tahun Anak mulai menggunakan symbol-simbol untuk merepresentasikan dunia (lingkungan) secara kognitif. Symbol-simbol itu seperti: kata-kata dan bilangan yang dapat menggantikan objek, peristiwa dan kegiatan (tingkah laku yang tampak).
3. Operasi konkret 6-11 tahun Anak sudah dapat membentuk operasi-operasi mental atas pengetahuan yang mereka miliki. Mereka dapat menambah, mengurangi dan mengubah. Operasi ini memungkinkannya untuk dapat memecahkan masalah secara logis.
4. Operasi Formal 11 tahun sampai dewasa. Periode ini merupakan operasi mental tingkat tinggi. Disini anak (remaja) sudah dapat berhubungan dengan

peristiwa-peristiwa hipotesis atau abstrak, tidak hanya dengan objek-objek konkret. Remaja sudah dapat berfikir abstrak dan memecahkan masalah melalui pengujian semua alternatif yang ada.

2.8.2 Teori Freud

Dua pendapat pokok mengenai perkembangan manusia menurut Freud. Pertama beberapa tahun pertama dalam kehidupan manusia (0-5 tahun) merupakan masa paling penting dalam pembentukan kepribadian individu. Kedua perkembangan manusia melibatkan psiko-seksual (Nuryanti, Lusi, 2008)

2.9 Ilmu Pengetahuan Alam

IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) merupakan studi mengenai alam sekitar, yang berkaitan dengan mencari tahu tentang alam secara sistematis. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar sehingga mendorong siswa untuk aktif dan ingin tahu.

(sekolahdasar.net)

Tujuan dari mata pelajaran IPA menurut Kurikulum KTSP (Depdiknas, 2006)

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan keberadaan dan keindahan dan keteraturan ciptaannya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu makhluk ciptaan Tuhan
6. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.

2.10 Satwa langka

Menurut kamusbesar.com satwa langka berarti binatang yang tinggal sedikit jumlahnya dan perlu dilindungi. Dalam konteks IUCN Red List, kata *endangered* atau terancam punah berarti dimana sebuah hewan yang memiliki resiko tinggi kepunahan secara langsung di alam liar. (IUCN, 2001).

2.10.1 Penyebab kepunahan satwa langka

Menurut situs profauna.net penyebab utama kepunahan satwa langka terdiri dari 2 faktor utama yaitu berkurang atau rusaknya habitat dan perdagangan satwa liar

1. Indonesia pada tahun 1950-an dilaporkan 84% berupa hutan (sekitar 162.000.000 Ha), namun kini pemerintah menyebutkan bahwa luas hutan di Indonesia sekitar 138.000.000 Ha). Konversi hutan menjadi perkebunan sawit, tanaman industri dan pertambangan menjadi ancaman serius bagi kelestarian satwa liar, termasuk satwa langka seperti orangutan, harimau sumatera, dan gajah sumatera. Perburuan satwa liar itu juga sering berjalan seiring dengan pembukaan hutan alami. Satwa liar dianggap sebagai hama oleh industri perkebunan, sehingga di banyak tempat satwa ini dimusnahkan.

2. Perdagangan menjadi masalah serius bagi kelestarian satwa langka sendiri, 95% satwa yang dijual dipasaran merupakan hasil tangkapan dari alam. Lebih dari 20% satwa yang dijual dipasar mati akibat pengangkutan yang tidak layak. 40% satwa liar mati akibat proses penangkapan yang menyakitkan. Sekitar 60% mamalia yang diperdagangkan di pasar burung adalah jenis yang langka dan dilindungi undang-undang. Sebanyak 70% primata dan kakatua yang dipelihara masyarakat menderita penyakit dan penyimpangan perilaku. Banyak dari penyakit yang diderita satwa itu bisa menular ke manusia.

2.10.2 Klasifikasi satwa langka

IUCN (International Union for Conservation of Nature) membagi klasifikasi hewan langka berdasarkan jumlah populasi, penyebaran geografi, dan risiko dari kepunahan menjadi 9 kelompok yaitu:

1. *Not evaluated* (NE; Belum dievaluasi)

Hewan tidak dievaluasi untuk kriteria – kriteria dibawah

2. *Data Deficient* (DD; Informasi Kurang)

Hewan yang masuk dalam kriteria ini memiliki data yang kurang memadai untuk membuat perkiraan akan risiko kepunahannya berdasarkan distribusi dan status populasi.

3. *Least concern* (LC; Berisiko Rendah)

Hewan yang termasuk dalam kategori ini berarti jumlahnya di alam liar masih berlimpah sehingga tidak mengkuatirkan. Umumnya hewan yang termasuk dalam kategori ini adalah hewan yang mudah untuk melakukan reproduksi. Hewan ini juga bisa hidup atau memiliki habitat yang sama dengan manusia, dan manusia dapat hidup bersamaan. Contoh : rusa

4. *Near Threatened* (Hampir Terancam)

Hewan – hewan yang masuk dalam kategori ini artinya mulai dekat dengan risiko punah meski belum mengkuatirkan, artinya jumlah populasinya cukup banyak namun jika ditelantarkan akan menurun atau bahkan punah. Resiko tersebut dapat terjadi oleh olah manusia. Contoh : gajah

5. *Vulnerable* (Rentan)

Dalam kategori ini hewan memiliki resiko tinggi untuk punah apabila hidup di alam bebas. Oleh sebab itu maka hewan membutuhkan sebuah konservasi khusus, seperti suaka margasatwa agar tidak terancam oleh predatornya. Selain itu tetap memperhatikan faktor reproduksi, jika jumlah dari hewan rentan ini berlangsung dengan baik, maka hewan ini dapat berubah statusnya menjadi *least concern*.

6. *Endangered* (Langka)

Hewan yang masuk dalam kategori ini berarti terbatas jumlahnya. Populasi mereka terus berkurang oleh ulah manusia, habitat nya rusak, perdagangan hewan, dan praktik perburuan. Contoh : babi rusa, anoa, dan paus biru.

7. *Critically Endangered* (Kritis)

Hewan yang berstatus kritis, jumlahnya sangat berkurang atau sedikit dan habitatnya terbatas. Jika tidak dibantu oleh manusia dalam hal konservasi dan bantuan reproduksi maka hewan ini akan benar – benar punah. Contoh : macan tutul jawa dan Badak Sumatera

8. *Extinct in the wild* (EW; Punah Di Alam Liar)

Hewan yang termasuk dalam status ini berarti telah punah di alam liar dan hanya dapat ditemukan didalam penangkaran atau diluar habitat alami mereka.

9. *Extinct* (EX; Punah)

Status konservasi yang diberikan kepada spesies yang terbukti bahwa individu terakhir dari spesies tersebut sudah mati. Contoh : Harimau Jawa dan Harimau Bali

2.10.3 Daftar hewan langka Endemik Indonesia

Menurut IUCN Redlist sebagai *Critically Endangered*

1. Badak Jawa (*Rhinoceros sondaicus*). Binatang endemik pulau Jawa dan hanya terdapat di TN. Ujung Kulon ini merupakan binatang paling langka di dunia dengan jumlah populasi hanya 20-27 ekor.
2. Badak Sumatera (*Dicerorhinus sumatrensis*). Populasi badak sumatera hanya 220-275 ekor (2007), bahkan menurut *International Rhino Foundation* (Virginia) diperkirakan populasi badak sumatera tidak mencapai 200 ekor (2010).
3. Macan Tutul Jawa atau Macan Kumbang (*Panthera pardus melas*). Subspesies ini populasinya kurang dari 250 ekor.
4. Rusa Bawean (*Axis kuhlii*) Binatang langka endemik pulau Bawean dengan populasi antara 250-300 ekor (2006).
5. Harimau Sumatera (*Panthera tigris sumatrae*). Subspesies harimau ini populasinya tinggal 400-500 ekor.
6. Beruk Mentawai (*Macaca pagensis*). Satwa endemik dan langka dari Kepulauan Mentawai, populasinya antara 2.100-3.700 ekor.

7. Orang Utan Sumatera (*Pongo abelii*). Binatang langka ini populasinya sekitar 7.300 ekor (2004).
8. Simpei Mentawai (*Simias concolor*). Endemik Kepulauan Mentawai. Populasi 6.000-15.500 ekor (2006).
9. Kangguru Mantel Emas. Endemik Papua, populasinya N/A.
10. Kanguru Pohon Mbaiso atau Dingiso (*Dendrolagus mbaiso*). Endemik Papua Indonesia
11. Kera Hitam Sulawesi (*Macaca nigra*). Kera langka dari Maluku dan Sulawesi dengan populasi sekitar 100.000 ekor.

Status Endangered

1. Anoa Dataran Rendah (*Bubalus depressicornis*)
2. Anoa Pegunungan (*Bubalus quarlesi*)
3. Ajag (*Cuon alpinus*)
4. Banteng (*Bos javanicus*)
5. Bekantan (*Nasalis larvatus*)
6. Gajah Sumatera (*Elephant maximus sumatranus*)
7. Gibbon Kalimantan (*Hylobates muelleri*)
8. Gibbon Kalimantan White-bearded Gibbon (*Hylobates agilis*)
9. Kambing Hutan Sumatera (*Capricornis sumatraensis sumatraensis*)
10. Kanguru Pohon Goodfellow (*Dendrolagus goodfellowi*)
11. Kucing Merah (*Pardofelis badia*)
12. Kukang Jawa (*Nycticebus javanicus*)
13. Kuskus (*Phalanger alexandrae*)

14. Lutra Sumatra (*Lutra sumatrana*)
15. Macan Dahan Kalimantan (*Neofelis diardi borneensis*)
16. Macan Dahan Sumatera (*Neofelis diardi diardi*)
17. Monyet Sulawesi (*Macaca maura*)
18. Musang Air (*Cynogale bennettii*)
19. Orangutan Kalimantan (*Pongo pygmaeus*)
20. Owa Jawa (*Hylobates moloch*)
21. Paus Bersirip (*Balaenoptera physalus*)
22. Paus Biru (*Balaenoptera musculus*)
23. Siamang (*Hylobates klossii*)
24. Siamang (*Symphalangus syndactylus*)
25. Tapir Asia (*Tapirus indicus*)
26. Trenggiling (*Manis javanica*)
27. Ungko (*Hylobates agilis*)
28. Wau-wau (*Hylobates lar*)

UMMN