



Hak cipta dan penggunaan kembali:

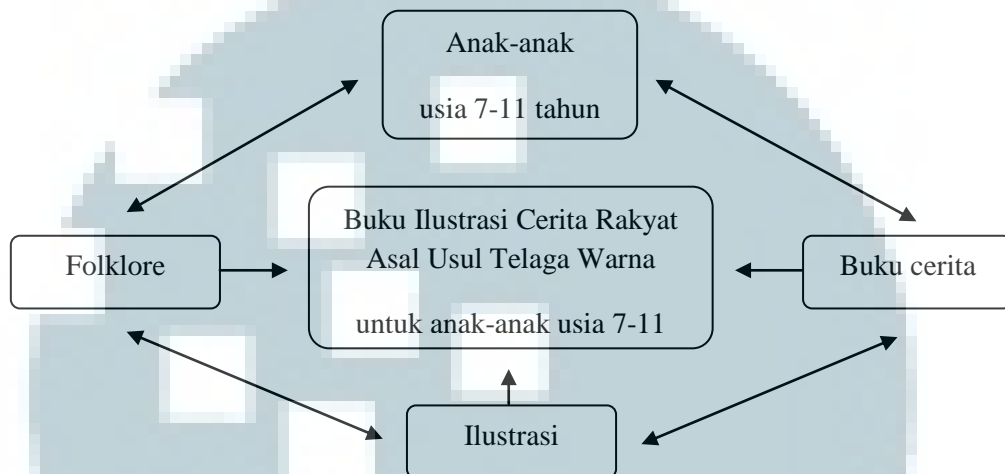
Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

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



Bagan 2.1 Kerangka Teori

Disini akan dijelaskan mengenai ilustrasi yang menjadi elemen utama dalam pembuatan buku ilustrasi ini. Kemudian membahas tentang desain dari segi tata letak, warna, elemen dan prinsip desain dan tipografi sebagai dasar pembuatan karya.

Beberapa teori buku juga menjadi hal penting untuk membuat karya ini, seperti teori percetakan terutama teori anatomi buku cerita. Diharapkan buku yang dihasilkan bukan hanya memenuhi target yang dituju dari segi konten saja tetapi dari material yang digunakan pada buku tersebut.

Penjabaran berikutnya mengenai kondisi psikologis target sasaran yang berumur 7-11 tahun. Hal ini penting agar pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2.1. Ilustrasi

Arti ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yaitu gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, gambar, desain atau diagram untuk penghias (halaman sampul); tambahan berupa contoh, bandingan untuk lebih memperjelas paparan.

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *illustrate* yang artinya menerangkan sesuatu. Gambar ilustrasi adalah menggambar objek secara visual untuk memperjelas isi bacaan dan dipahami oleh pembaca. Banyak jenis dan bentuk yang dapat dibuat oleh seorang ilustrator. Secara garis besar gambar ilustrasi terdiri dari dua bentuk utama yaitu ilustrasi realis dan nonrealis. Gambar ilustrasi realis yaitu bentuk gambar ilustrasi yang objeknya sesuai dengan bentuk yang sebenarnya. Kesesuaian tersebut meliputi bentuk visual ukuran maupun proporsinya. Gambar ilustrasi nonrealis adalah bentuk gambar ilustrasi yang tidak sesuai dengan objek sebenarnya, namun tidak menyimpang dari tema yang diilustrasikan. Penyimpangan atau ketidaksesuaian bentuk tersebut dapat dilakukan dengan:

1. Mendistorsi bentuk objek

Mendistorsi bentuk objek yaitu menyimpangkan bentuk objek sehingga tidak sesuai, baik ukuran maupun proporsinya.

2. Menyederhanakan bentuk objek

Penyederhanaan objek dilakukan dengan menghilangkan bagian-bagian detail tanpa menghilangkan karakter asli objek tersebut. (Yoyok RM, 2008: 35).

2.2. Tipe - Tipe Ilustrasi

Menurut Daniel M., Duane A., David L. (2003) pada bukunya yang berjudul *A Guide to Drawing*, tipe-tipe ilustrasi yaitu:

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi editorial menyertai cerita dan artikel di buku, majalah dan surat kabar. Meskipun dipandu oleh *art director* (pengarah seni), ilustrator harus memiliki kesadaran isi dan struktur dari setiap alur cerita, artikel dan cerita masing-masing untuk memastikan bahwa pilihan citra, gaya dan teknik kompatibel dengan teks dan menangkap arti penting tiap bagiannya. Dalam hal ini, cerita mendahului gambar.

A. *Book Illustration*

Buku novel abad ke-19 hampir selalu menggunakan ilustrasi sedangkan buku dewasa sekarang ini jarang menggunakan ilustrasi. Ilustrasi terbatas hampir untuk cover, edisi terbatas yang dirancang khusus untuk kolektor buku dan apa yang mungkin dianggap buku anak-anak bukan ditujukan kepada orang dewasa.

Sampul buku bertujuan untuk melindungi sebuah buku. Sekarang cover buku di desain untuk menarik perhatian pembeli dan meningkatkan penjualan. Beberapa sampul hanya menggunakan huruf sedangkan yang lain menambahkan ilustrasi, mengkombinasikan bakat desain grafis dan ilustrator untuk menggambarkan inti dari buku melalui sebuah visual.

B. Children's Book

Secara tradisi, buku anak-anak kaya akan ilustrasi. Kenyataannya, kesuksesan buku anak-anak kebanyakan tergantung pada ilustrator, sejak imajinasi anak diaktifkan melalui kombinasi citra verbal dan visual. Teks dan ilustrasi berjalan beriringan, ilustrasi yang efektif mengikuti dan membantu cerita. Sebuah survei dari buku anak-anak mengungkapkan keanekaragaman gaya.

C. Magazine and Newspaper Illustration

Berbeda dengan buku ilustrasi anak, ilustrator cerita dan artikel untuk majalah dan surat kabar diharapkan untuk dapat mengubah gaya mereka dari satu tugas ke tugas berikutnya. Ilustrator atau fotografer diminta untuk memberikan ilustrasi yang dapat menarik perhatian pembaca dan membangun karakter dari cerita atau artikel dengan jujur. Dibutuhkan ilustrator yang dapat bekerja dengan berbagai macam media dan teknik.

D. Spot Drawings

Spot drawings merupakan gambar tempat menarik perhatian pembaca dan memberikan ketertarikan visual untuk artikel dan cerita yang tidak ada pada ilustrasi pada umumnya.

E. Editorial Cartoons and Caricature

Ada tradisi yang terus menerus dari politik kartun dan karikatur sebagai ilustrasi dalam waktu tertentu. Dampak editorial kartun umumnya

dihasilkan dari kombinasi gambar dan tulisan. Politikal kartunis bergantung hampir seluruhnya kepada karikatur yang dilebih - lebihkan.

2.3. Cerita Rakyat

Cerita Rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat. Ada dua jenis puisi dan prosa. Cerita rakyat dalam bentuk prosa terdiri atas mitos, legenda dan dongeng.

Menurut buku Sekolah Elektronik Antropologi yang dikarang oleh Siany dan Atiek Catur (2009), cerita prosa rakyat terbagi menjadi tiga golongan yaitu:

1. Mite

Mite adalah cerita prosa rakyat yang benar-benar terjadi dan dianggap suci oleh si empunya cerita. Mite ditokohi dewa atau makhluk setengah dewa, dengan peristiwa yang terjadi di dunia lain pada masa lampau.

2. Legenda

Legenda adalah prosa rakyat yang mirip dengan mite tetapi tidak dianggap suci. Tokohnya adalah manusia yang kadang mempunyai sifat luar biasa yang dibantu makhluk gaib. Tempat terjadinya di dunia yang kita kenal sekarang ini. Waktu terjadinya belum terlalu lampau.

3. Dongeng

Dongeng adalah prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi oleh yang empunya cerita dan tidak terikat tempat dan waktu. Dongeng diceritakan untuk hiburan. Bentuk-bentuk dongeng adalah dongeng tentang binatang, dongeng tentang manusia, lelucon dan anekdot.

Ciri-ciri cerita rakyat menurut situs Melayuonline (2007, diakses pada 20 Desember 2013):

1. Penyebaran dan pewarisannya dilakukan secara lisan.
2. Bersifat tradisional, yakni hidup dalam suatu kebudayaan dalam waktu tidak kurang dari dua generasi.
3. Bersifat lisan, sehingga terwujud dalam berbagai versi.
4. Bersifat anonim, yakni nama penciptanya sudah tidak diketahui lagi.
5. Mempunyai fungsi tertentu dalam masyarakatnya.

2.4. Psikologi Anak

John W. Santrock dalam bukunya *Perkembangan Anak* (2007) mengemukakan secara singkat mengenai lima perspektif teoritis dalam perkembangan anak :

1. Psikoanalisis

Teori ini menggambarkan perkembangan adalah sesuatu yang tidak disadari dan diwarnai oleh emosi. Ahli teori ini mengatakan bahwa perilaku adalah karakteristik permukaan dan pemahaman tentang perkembangan hanya didapat dengan menganalisis makna simbolis perilaku dan kerja pikiran yang dalam.

2. Kognitif

Teori psikoanalisis mengatakan bahwa perkembangan adalah sesuatu yang tidak disadari. Teori kognitif berlaku sebaliknya. Teori ini mengutamakan kesadaran anak.

A. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Piaget, seorang psikolog Swiss mengatakan anak harus secara aktif membangun pemahaman mengenai dunia melalui empat tahap perkembangan kognitif.

Tabel 2.1 Empat Tahap Perkembangan Kognitif

John W. Santrock, *Child Development*, 2007

Tahap Sensori Motor (lahir - 2 tahun)	Bayi membangun pemahaman dunia dengan mengkoordinasi pengalaman sensoris dengan tindakan fisik. Bayi mengalami kemajuan dari tindakan refleksi sampai mulai menggunakan pikiran simbolis hingga akhir tahap.
Tahap Praoperasional (2 - 7 tahun)	Anak mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar. Keduanya mencerminkan peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensoris dan tindakan fisik.
Tahap Operasional Konkret (7 - 11 tahun)	Anak dapat menalar secara logis mengenai kejadian konkret dan menggolongkan benda ke dalam kelompok yang berbeda-beda.
Tahap Operasional Formal (11 tahun - dewasa)	Tahap remaja dimana anak sudah mulai melakukan penalaran logis dengan cara yang lebih abstrak, idealis dan logis.

B. Teori Kognitif Sosial Budaya Vygotsky

Lev Vygotsky, ahli perkembangan budaya dan biososial asal Rusia percaya bahwa anak menciptakan pengetahuan mereka sendiri secara aktif. Menurutnya, interaksi sosial dan budaya menuntun perkembangan

kognitif. Dalam perkembangan kognitif, penting bagi anak untuk berinteraksi secara sosial dengan orang dewasa dan/atau teman sebaya. Ketika orang tua yang terampil membaca membantu anak belajar membaca, selain meningkatkan keterampilan membacanya kegiatan itu juga mengkomunikasikan bahwa membaca adalah aktivitas penting dalam suatu budaya.

C. Teori Pemrosesan Informasi

Teori ini berpendapat bahwa seorang pribadi memanipulasi informasi, memantaunya dan menggunakan strategi terhadap informasi tersebut. Individu mengembangkan kapasitas pemrosesan informasi yang meningkat secara bertahap yang membuatnya mendapat pengetahuan dan keterampilan yang semakin kompleks. Robert Siegler mengatakan bahwa mempelajari strategi dalam pemrosesan informasi secara khusus penting bagi perkembangan kognitif.

3. Perilaku dan Sosial Kognitif

Jenis teori ini memperhitungkan perilaku, lingkungan dan orang sebagai faktor penting dalam perkembangan. "orang" disini mengacu pada karakter pribadi (introvert atau ekstrovert). Teori ini fokus pada determinan lingkungan dari perilaku.

A. Etologi

Berbanding terbalik dengan teori sebelumnya, pendekatan ini mempelajari perilaku hewan. Pandangan ini melihat bahwa perilaku sangat di pengaruhi oleh biologi dan evolusi. Teori ini meningkatkan fokus pada dasar biologis dan evolusioner dari perkembangan dengan menggunakan pengamatan yang hati-hati dalam lingkungan yang alami.

B. Ekologi

Berbeda dengan etologi, teori ekologi menekankan konteks lingkungan. Menurut Urie Bronfenbrenner, psikolog asal Amerika, perkembangan dipengaruhi lima sistem lingkungan.

Tabel 2.2 Lima Sistem Lingkungan

John W. Santrock, *Child Development*, 2007

Mikrosistem	Lingkungan dimana seorang individu tinggal, meliputi keluarga, teman, sekolah dan tetangga. Dalam mikrosistem ini interaksi paling sering terjadi secara langsung.
Mesosistem	Mencakup hubungan antar mikrosistem. Contohnya hubungan antara keluarga dengan sekolah, keluarga dengan teman, dll.
Ekosistem	Terjadi saat pengalaman dalam lingkungan sosial lain berpengaruh dengan apa yang dialami seseorang secara langsung.
Makrosistem	Budaya dimana seseorang tinggal. Budaya adalah pola perilaku, keyakinan dan hal lain yang diwariskan dari satu generasi ke generasi lain.
Kronosistem	Mencakup pembuatan pola kejadian lingkungan dan transisi sepanjang kehidupan.

Masa anak-anak merupakan masa yang paling penting karena masa anak-anak adalah masa pembentukan fondasi dan dasar kepribadian yang akan

menentukan karakter anak. Anak usia dini (0-8 tahun) adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Karena itulah usia dini dikatakan sebagai golden age yaitu usia yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya (Hastuti, 2012: 117-119).

2.5. Tata Letak

Tata letak atau *layout* adalah paduan semua unsur grafis meliputi warna, bentuk, merek ilustrasi, tipografi, menjadi suatu kesatuan baru yang disusun dan di tempatkan pada halaman kemasan. Agar kita dapat membuat *layout* yang efektif diperlukan prinsip-prinsip berikut ini (Rustan, 2009: 74-75) :

1. *Sequence* adalah urutan perhatian. Pada saat mendesain *layout* perlu diperhatikan prioritas informasi yang seharusnya dibaca hingga yang terakhir dibaca. Arah *sequence* diwakilkan dengan huruf C,L,T dan I.
2. *Emphasis* adalah penekanan suatu urutan tertentu sesuai dengan *sequence* yang diinginkan. Cara menciptakan *emphasis* yaitu dengan memperbesar ukuran, memberi warna yang kontras dengan *background*, meletakkan pada posisi yang strategis atau menarik perhatian, atau menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda.
3. *Unity* adalah kesatuan elemen-elemen grafis baik yang fisik maupun yang non fisik, yaitu pesan / komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut.

Layout merupakan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang untuk mendukung sebuah konsep. *Layout* memiliki banyak elemen yang

mempunyai peran yang berbeda-beda dalam membangun keseluruhan layout.

Elemen *layout* dibagi menjadi tiga yaitu:

1. Elemen teks

Elemen teks tersebut yaitu judul, *body text*, subjudul, *caption*, *indent*, spasi, *header* dan *footer*, catatan kaki, nomor halaman, *signature* dan *masthead*.

2. Elemen visual

Bagian dalam elemen visual adalah semua elemen bukan teks yang kelihatan dalam suatu *layout*. Elemen visual tersebut yaitu foto, *artworks*, *infographic*, garis, kotak, *inset* dan poin.

3. *Invisible element*

Elemen-elemen yang tergolong sebagai *invisible elements* ini merupakan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen *layout* lainnya. Selayaknya fondasi atau kerangka sebuah bangunan, elemen inilah yang dirancang terlebih dahulu oleh desainer, baru kemudian menyusul elemen-elemen teks dan visual. Elemen-elemen tersebut yaitu *margin* dan *grid* (Rustan, 2008: 23)

2.6. Warna

Warna merupakan salah satu unsur dalam hidup yang selalu dijumpai. Warna menyampaikan pesan pada masyarakat dalam mendeskripsikan pesan visual yang ingin disampaikan. Warna merupakan salah satu elemen yang paling kuat dan menjadi bahasa komunikatif seorang desainer grafis. Warna berguna untuk

menarik perhatian orang dan dapat memberikan arti tertentu (William Lidwell, Kritina Holden dan Jill Butler, 2003). Menurut Santosa Soewignjo (2013: 2) warna dapat didefinisikan secara subyektif atau secara obyektif. Secara subyektif, warna adalah bagian dari pengalaman indra penglihatan.

Secara obyektif, warna merupakan hasil dari panjang gelombang cahaya yang dipancarkan. Ditinjau dari panjang gelombang, cahaya yang tampak oleh mata adalah salah satu bentuk pancaran energi yang merupakan bagian sempit dari gelombang elektromagnetik. Cahaya yang merupakan gelombang energi memiliki panjang yang berbeda-beda. Cahaya yang dapat terlihat memiliki panjang gelombang 380-780 nanometer (nm), sedangkan cahaya yang tidak dapat terlihat memiliki panjang gelombang kurang dari 380-780 nm. Cahaya terdiri dari dua jenis yaitu:

1. Cahaya Akromatik

'A' berarti tidak dan '*chromatic*' berarti warna, sehingga cahaya ini adalah cahaya yang tidak berwarna dan hanya menggunakan intensitas yang diukur dengan tingkat gelap atau terang saja. Tingkat intensitas ini biasanya disebut tingkat keabuan atau sebagai tingkat *grayscale*.

2. Cahaya Kromatik

Cahaya ini merupakan cahaya berwarna yang memiliki panjang gelombang 400-700 nm.

Warna sudah menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari manusia. Masing-masing manusia pasti mempunyai warna favorit, dimana warna yang

disukai memberikan dampak positif berupa rasa nyaman ketika melihat warna tersebut. Menurut buku *The Essential Principles of Graphic Design* oleh Debbie Millman (2008) dan buku *Seni Mengatur Komposisi Warna Digital* oleh Santosa Soewignjo (2013). Sifat psikologis yang dimiliki oleh warna yaitu:

1. Merah

Warna ini selalu menarik perhatian, memiliki karakteristik merangsang, memperkuat, memotivasi dan membangkitkan emosi. Merah juga merupakan warna yang bisa menciptakan kesan bahagia, gembira dan menyenangkan. Di sisi lain, merah juga dapat digunakan sebagai unsur agresif, biasanya digunakan dalam penyampaian pesan yang berhubungan dengan panas, berani, marah atau bisa juga berteriak. Warna merah juga merupakan warna yang bisa menunjukkan kesan sensual.

2. Jingga

Jingga atau oranye adalah kombinasi warna merah dengan warna kuning sehingga kesan yang dimiliki warna ini juga merupakan perpaduan kesan warna merah dan kuning. Warna jingga memberikan kesan gaduh. Warna oranye juga bisa menciptakan kesan hangat, ramah dan membuat orang yang melihatnya nyaman.

3. Biru

Warna biru memberikan kesan tenang sehingga dapat memberikan dampak mengurangi kecemasan atau kegelisahan. Warna biru dapat meningkatkan ekspresi verbal, komunikasi dan kepercayaan.

4. Kuning

Kuning adalah salah satu warna yang cerah dan dapat menarik perhatian. Banyak hal di sekitar kita yang menggunakan kuning sebagai unsur untuk pemberitahuan, contohnya rambu lalu lintas. Warna kuning juga merupakan warna yang ceria, menyenangkan dan penuh energi.

5. Hijau

Hijau dianggap sebagai warna yang alami, natural dan erat hubungannya dengan alam. Hijau merupakan warna yang memberikan kesan santai dan memberi ketenangan. Hijau memiliki potensi untuk menyeimbangkan emosi dan perasaan. Di dalam pemakaian harmoni warna sebuah desain, hijau sering digunakan untuk memberikan kesan segar. Jika dipadukan dengan warna coklat gelap, akan memberikan nuansa bumi atau kesan hangat.

6. Cokelat

Cokelat melambangkan warna bumi dan memberikan kesan utama yaitu kehangatan. Ada pun kesan lain yang bisa ditimbulkan oleh warna ini adalah kesan nyaman dan aman. Di sisi lain, warna coklat memiliki potensi untuk memberi kesan berkelas karena spektrum warna ini berdekatan dengan warna emas. Kesan eksklusif sering sering kita lihat pada suatu desain yang memadukan warna coklat dengan warna hitam.

7. Ungu

Warna ungu adalah warna yang membawa kesan damai, pengharapan dan kekayaan. Warna ungu juga kerap dikaitkan dengan hal-hal yang berbau spiritual, intuisi, kekuatan mental dan fokus. Warna ungu juga memberi nuansa kekayaan

dalam suatu desain grafis. Kita sangat jarang menjumpai warna ungu di alam, sehingga ungu juga dapat menunjukkan kesan unik dan langka.

8. Hitam

Warna hitam adalah warna yang netral untuk digunakan dalam berbagai macam perpaduan warna. Warna hitam memang merupakan warna dengan kesan dasar gelap, misterius, suram dan menakutkan tetapi di sisi lain hitam merupakan warna yang elegan.

9. Abu-abu

Warna abu-abu cenderung hanya memberikan kesan netral. Intensitas warna abu-abu yang gelap hampir memberikan kesan seperti warna hitam, sedangkan intensitas warna abu-abu yang pudar hampir memberikan kesan seperti warna putih.

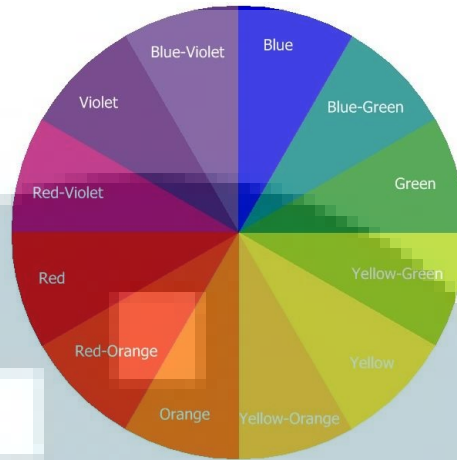
10. Putih

Putih adalah warna yang memberikan kesan bersih. Putih merupakan warna yang identik dengan perdamaian, kepolosan, kesederhanaan, kemurnian dan kesucian. Putih juga dapat memberi kesan kebebasan dan keterbukaan.

Dalam seni rupa, warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu (Supriyono, 2010: 72) :

1. Hue

Hue adalah komponen yang menentukan karakteristik suatu warna dengan jelas. Tentunya karakteristik suatu warna yang dapat kita gunakan untuk membedakan warna satu dengan yang lainnya. Dimensi warna ini terdiri dari empat macam warna yaitu:



Gambar 2.1 Hue Color

(Sumber: <http://homeworkshop.com/wp-content/uploads/2009/03/colorwheel.jpg>)

a. Warna primer

Warna primer adalah warna pokok atau warna utama dan dapat digunakan sebagai campuran unsur warna untuk menghasilkan warna lainnya. Warna primer terdiri dari warna merah, biru dan kuning.



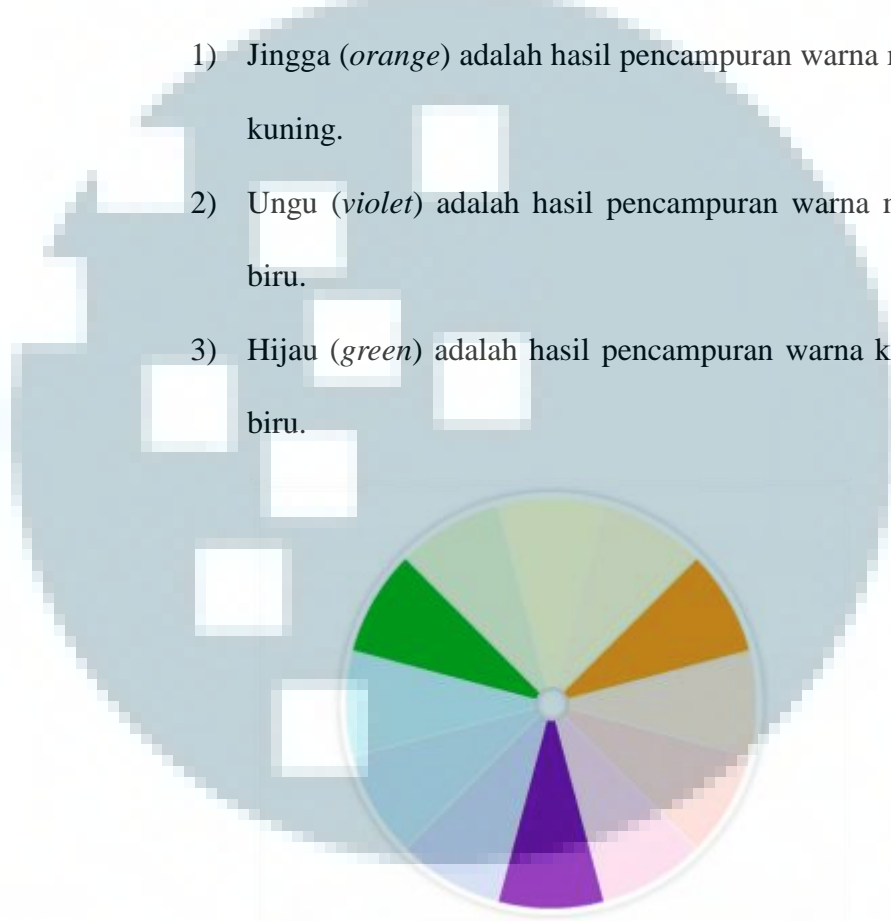
Gambar 2.2 Warna primer

(Sumber: <http://moorerealestatehomesforsale.com/news/?p=76>)

b. Warna sekunder

Warna sekunder merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran dua warna primer. Warna sekunder terdiri dari:

- 1) Jingga (*orange*) adalah hasil pencampuran warna merah dan kuning.
- 2) Ungu (*violet*) adalah hasil pencampuran warna merah dan biru.
- 3) Hijau (*green*) adalah hasil pencampuran warna kuning dan biru.



Gambar 2.3 Warna sekunder

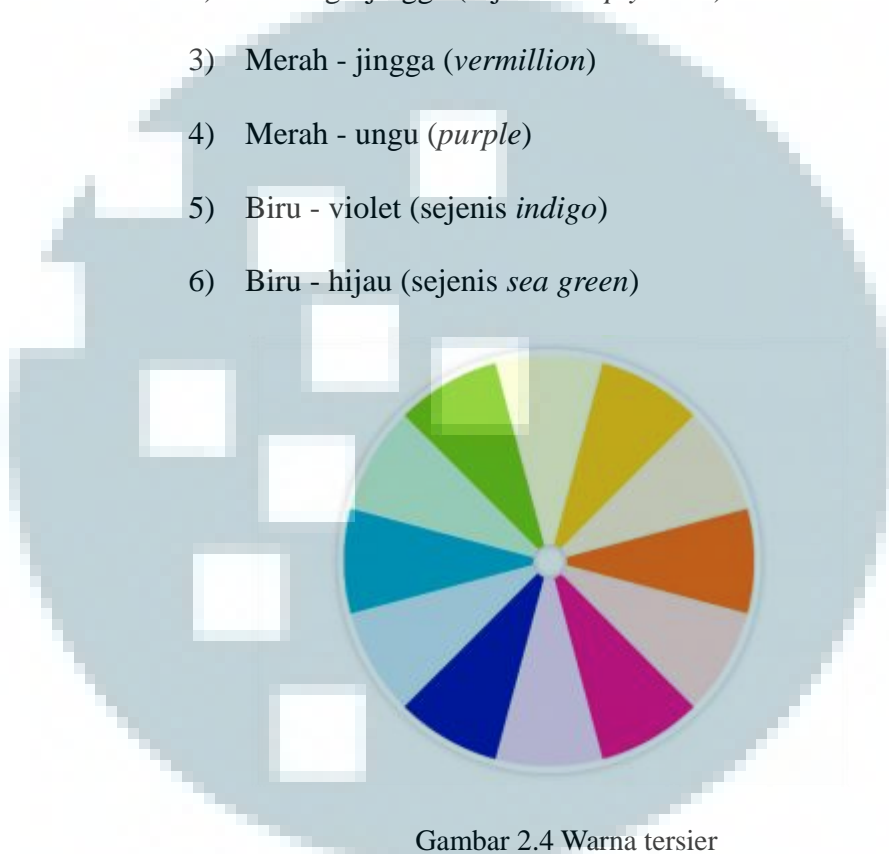
(Sumber: <http://moorerealestatehomesforsale.com/news/?p=76>)

c. Warna tersier/perantara

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dari pencampuran salah satu warna sekunder dan salah satu warna primer. Di dalam roda warna, warna tersier ini terletak di antara warna primer dan sekunder.

Warna-warna tersier yaitu:

- 1) Kuning - hijau (sejenis *moon green*)
- 2) Kuning - jingga (sejenis *deep yellow*)
- 3) Merah - jingga (*vermillion*)
- 4) Merah - ungu (*purple*)
- 5) Biru - violet (sejenis *indigo*)
- 6) Biru - hijau (sejenis *sea green*)



Gambar 2.4 Warna tersier

(Sumber: <http://moorerealestatehomesforsale.com/news/?p=76>)

d. Warna kuartar

Warna kuartar adalah warna yang dihasilkan dari dua warna tersier.

Berikut ini adalah beberapa contoh warna kuartar:

- 1) Cokelat jingga (*brown*), hasil pencampuran kuning tersier dan merah tersier.



Gambar 2.5 Warna kuarter

(Sumber: buku Seni Mengatur Komposisi Warna Digital oleh Santosa Soewignjo pada tahun 2013)

- 2) Cokelat hijau (sejenis *mass green*), pencampuran kuning tersier dan biru tersier.



Gambar 2.6 Warna kuarter

(Sumber: buku Seni Mengatur Komposisi Warna Digital oleh Santosa Soewignjo pada tahun 2013)

- 3) Cokelat ungu (sejenis *deep purple*), pencampuran warna merah tersier dan biru tersier.

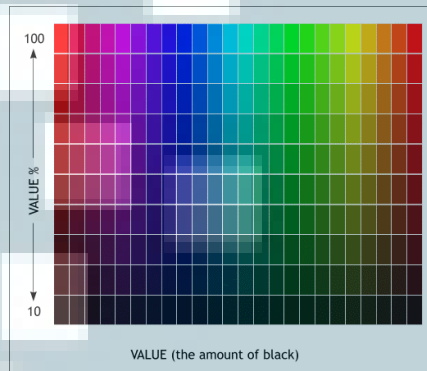


Gambar 2.7 Warna kuarter

(Sumber: buku Seni Mengatur Komposisi Warna Digital oleh Santosa Soewignjo pada tahun 2013)

2. *Value*

Value adalah tingkat derajat terang dan gelapnya suatu warna. Unsur ini adalah yang membuat kita menyebut suatu warna terlihat tua atau muda. Tingkat *value* suatu warna bisa kita sebut dengan tingkat terang (*brightness*).

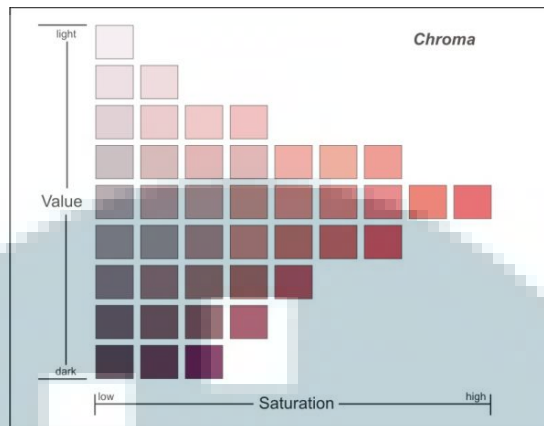


Gambar 2.8 *Value*

(Sumber: http://facweb.cs.depaul.edu/sgrais/color_value.htm)

3. *Chroma*

Chroma merupakan derajat kecerahan atau kemurnian suatu warna, bisa juga disebut sebagai tingkat kekuatan atau intensitas warna dengan pengaruh dari warna komplementernya, yaitu warna kontras atau warna yang terletak di arah berlawanan dalam roda warna. Semakin tinggi intensitas sebuah warna, warna akan terlihat semakin cemerlang dan semakin rendah intensitasnya, warna akan terlihat semakin redup atau kusam.



Gambar 2.9 Chroma

(Sumber: <http://www.norcorp.com/nameplate-blog/bid/23503/Color-Terminology-in-Specifying-a-Nameplate>)

Dalam membedakan intensitas warna, harus dipahami tingkat penyerapan warna yang membedakan antara pemahaman warna redup dengan warna tua atau gelap. Warna redup atau tingkat keredupan suatu warna merupakan proses yang dihasilkan dari penggabungan warna asli (hue) ditambahkan warna komplementernya (chroma). Sedangkan warna tua atau tingkat gelap terang suatu warna dipengaruhi oleh penggabungan warna asli dengan warna hitam.

2.7. Tipografi

Menurut Suriyanto Rustan dalam buku *Font & Tipografi*, secara tradisional istilah tipografi berkaitan erat dengan *setting* huruf dan pencetakannya. Pengaruh perkembangan teknologi digital yang amat pesat pada masa kini membuat maknanya semakin meluas. Kini tipografi dimaknai sebagai: segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Seiring dengan perkembangan zaman, banyak sekali *typeface* yang dibuat. Penggunaan *typeface* pun tidak bisa sembarangan karena

setiap jenisnya memiliki kemampuan yang berbeda mengikuti aspek fisik dan non-fisik. Penempatan teks pada sebuah buku sangat mempengaruhi *mood* dan *tone* cerita. Pengaturan kata dari sebuah buku harus berhubungan langsung dengan ilustrasi agar dapat mempengaruhi cerita. Dalam cerita, untuk menyeimbangkan teks dengan ilustrasi tidak lepas dari pengaturan seperti baris, jumlah kata dalam halaman dan ukuran dari *typeface*. Klasifikasi atas *typeface* yaitu (Rustan, 2011: 56):

1. *Black Letter*

Jenis ini disesuaikan dengan bentuk tulisan tangan yang populer di masa abad pertengahan saat gaya *gothic* dan *celtic* muncul di Jerman dan Irlandia. Zaman itu, alat tulisnya adalah pena berujung lebar sehingga menghasilkan kontras tebal tipis yang kuat. Contohnya adalah *Old English, Goudy Text, Lino Text*.

2. *Humanist*

Berbeda dengan Jerman dan Irlandia, orang Italia tidak menggunakan *typeface* bergaya *black letter* melainkan romawi kuno yang memiliki *negative space* cukup banyak sehingga tampak lebih ringan dan terang. Contohnya adalah *Centaur, Jenson, ITC, Berkeley* dan *Forum*.

3. *OldStyle*

Karakter jenis ini lebih presisi, lebih lancip, lebih kontras dan berkesan lebih ringan. Gaya ini mendominasi industri percetakan selama kurang lebih 200 tahun. Contohnya : *Caslon, Garamond, Sabon, Palatino*.

4. *Transitional*

Jenis ini dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dari prinsip matematika, karena itu jenis ini semakin jauh dari sifat kaligrafis. Contohnya: *Times New Roman, Baskerville, Bell, Century*.

5. *Modern*

Jenis ini muncul pada era *Modern Age* di abad 17 dan hampir lepas dari sifat kaligrafis *typeface* sebelumnya. Contohnya: *Bondoni, Didiot, Keppler, Else*.

6. *Slab Serif*

Muncul di abad 19, jenis ini berguna untuk menarik perhatian pembaca poster iklan dan *flyer*. Contohnya: *Candida, Memphis, Serifa*.

7. *Sans Serif*

Jenis ini populer di abad 20, menjadi bentuk ekspresi sikap penolakan terhadap nilai-nilai lama - pengotakan masyarakat kelas tertentu. Contohnya: *Helvetica, Futura, Optima, Gill Sans*.

8. *Script dan Cursive*

Jenis ini didesain menyerupai tulisan tangan seperti goresan kuas. *Script* memiliki garis yang tidak terputus antar huruf, *cursive* terputus. Contohnya: *Brush Script, Ex Ponto, Linoscript dan Pelican*.

9. *Dekoratif*

Muncul di abad 19 karena murah. Jenis ini dibutuhkan di dunia periklanan untuk menarik perhatian pembaca. Dibuat dari tulisan ukuran besar dan diberikan ornamen-ornamen penghias yang lebih mengutamakan keindahannya. Contohnya: *Rosewood, Bermuda, Umbra, Doodle*.

2.8. Prinsip Desain

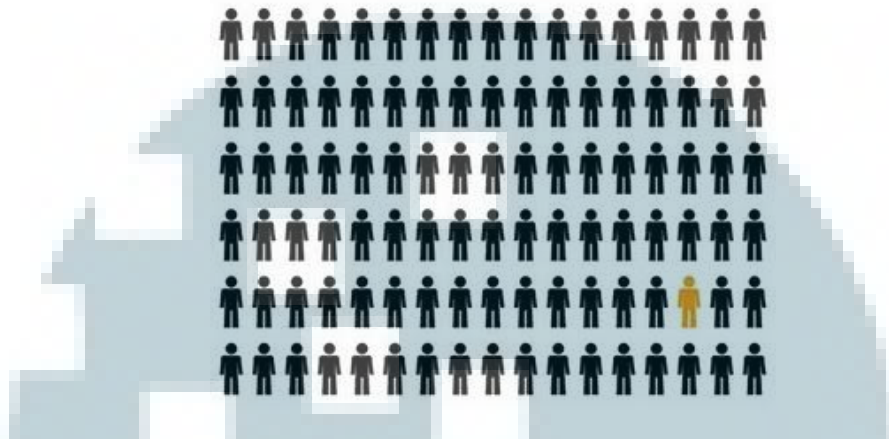
Connie Malamed dalam bukunya berjudul *Visual Language for Designers* (2009) mengungkapkan beberapa hal mengenai prinsip desain. Dalam melihat sebuah desain, kita mengubah perhatian dari satu objek ke objek lain untuk menerima informasi dari desain tersebut. Saat kita melihat sebuah desain, kita cenderung mencari mana yang paling menonjol. Jika pembaca tidak diberikan arahan secara visual, pembaca bisa saja mendapatkan informasi yang salah atau justru mendapatkan informasi yang terlalu banyak. Seorang desainer atau ilustrator dapat membantu proses ini dengan membimbing mata pembaca melalui sebuah struktur. Ini adalah salah satu teknik dasar komunikasi visual yang dilakukan oleh desainer untuk memastikan pembaca memahami pesan yang disampaikan. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

2.8.1. Emphasis

Sebuah desain memerlukan beberapa tingkat penekanan untuk menangkap dan membimbing perhatian pembaca. Tanpa hal ini, desain akan terlihat monoton dan mati karena tidak adanya pergerakan perhatian pembaca. Dengan adanya penekanan, desain dapat terlihat berenergi, menarik mata dengan area fokus yang jelas dan menonjolkan elemen penting.

Emphasis dapat dihasilkan dengan menciptakan kontras yang dikarakterisasikan dengan perubahan informasi visual yang dramatis. Kontras dapat berupa perbedaan ukuran, warna, posisi dan lain-lain. Melalui kontras,

manusia membedakan *foreground* dengan *background* dan membedakan bentuk, tekstur dan pola.

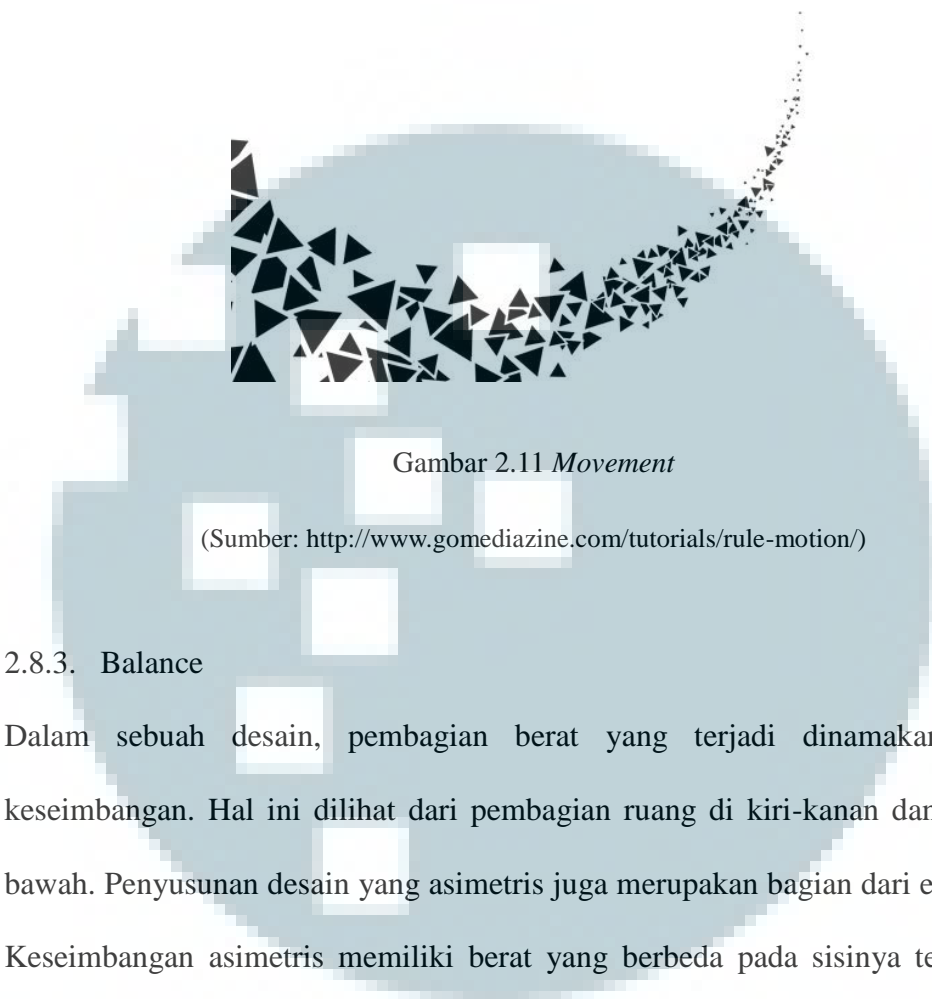


Gambar 2.10 *Emphasis*

(Sumber: http://www.msbabkiesclass.com/uploads/5/6/1/9/5619308/8538488_orig.jpg)

2.8.2. Movement

Saat sebuah grafik memiliki pergerakan yang dinamis, perhatian dan mata kita mengikuti pergerakan tersebut. Pergerakan dapat terbentuk di antara garis, tekstur, bentuk dan wujud sebuah desain. Pergerakan yang diciptakan dapat bervariasi. Kemampuan manusia melihat arah dan pergerakan dalam bidang statis dua dimensi berasal dari kemampuan mata dan otak yang luar biasa. Kemampuan tersebut didapat dari pengalaman pergerakan fisik kita dan pengertian manusia atas pergerakan benda.



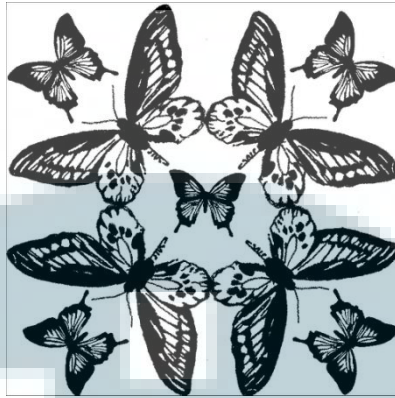
Gambar 2.11 *Movement*

(Sumber: <http://www.gomediazine.com/tutorials/rule-motion/>)

2.8.3. Balance

Dalam sebuah desain, pembagian berat yang terjadi dinamakan elemen keseimbangan. Hal ini dilihat dari pembagian ruang di kiri-kanan dan atau/atas bawah. Penyusunan desain yang asimetris juga merupakan bagian dari elemen ini. Keseimbangan asimetris memiliki berat yang berbeda pada sisinya tetapi tetap terlihat seimbang. Tidak hanya melalui ukuran, pendekatan ini juga dapat dicapai dengan perbedaan warna, *value*, bidang atau tekstur.

U M N



Gambar 2.12 *Balance*

(Sumber:

https://norwalk.digication.com/mesquivel/Design_Prinaples/published/?sh_1583683=8&moduleinstid=1583683&page_mode=published)

2.8.4. Rhythm

Irama adalah pola layout yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang-ulang. Irama visual dalam desain grafis dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama yang dibuat dengan penyusunan elemen berulang kali secara konsisten. Variasi adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran atau posisi (Rakhmat Supriyono, 2010: 94).

UMMN



Gambar 2.13 *Rythm*

(Sumber: http://www.msbabkiesclass.com/uploads/5/6/1/9/5619308/3911294_orig.jpg)

2.8.5. Unity

Dalam sebuah halaman desain tentu terdiri dari elemen desain. Harmonisasi yang terjadi dari banyaknya elemen yang ada merupakan prinsip *unity*. Contoh sederhananya adalah bagaimana sebuah lembar halaman yang memiliki elemen gambar dan teks terlihat menyatu meskipun sebenarnya keduanya adalah elemen yang berbeda.

UMMN



Gambar 2.14 *Unity*

(Sumber: [http://ropgraphicdesign.pbworks.com/w/page/46803415/Lesson 2-15 - Principles of Design](http://ropgraphicdesign.pbworks.com/w/page/46803415/Lesson%202-15%20-%20Principles%20of%20Design))

2.9. Anatomi Buku Cerita Bergambar

Menurut Denise Matulka dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books* (2008: 199), ketika pembaca membuka buku cerita bergambar, mereka fokus pada gambar dan cerita kemudian memberikan respon secara spontan dengan gambar dan cerita. Anatomi buku merupakan bagian terpenting dalam pembuatan buku karena bila sebuah buku tidak memiliki anatomi yang sesuai maka pembaca pun akan tidak tertarik untuk membaca buku tersebut. Berikut ini merupakan anatomi buku cerita bergambar:

2.9.1. *Book Jackets*

Sampul buku akan menjadi sebuah keputusan kepada para calon pembeli untuk membeli sebuah buku. Sampul buku menyampaikan penggunaan praktis sebagai alat pemasaran untuk menawarkan pembaca sedikit intipan ke dalam sebuah buku.

1. Sayap Sampul

Sampul memiliki dua sayap tambahan, sayap pada bagian depan secara umum berisi tentang cerita, harga dan target umur. Bagian belakangnya berisi tentang biografi singkat penulis dan ilustrator, ulasan dari tulisan sebelumnya dan informasi penerbit.

2. Bagian rusuk

Bagian ini pada umumnya adalah yang biasa orang lihat pada saat buku berada di sebuah rak. Skema dan tipografi dari bagian rusuk biasanya bercampur dengan desain sampul. Informasi yang berada di bagian rusuk biasanya judul, penulis dan penerbit.

3. *Soft Cover*

Bagian *cover* ada di depan dan di belakang dari sampul *hard cover* sebuah buku. Pada dekade terakhir, penerbit telah mencetak bagian depan dan belakang papan sebuah gambar buku dengan corak yang sama dengan sampul.

2.9.2. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk sebuah buku cerita bergambar sangat menjadi kesan pertama kepada pembaca. Pembuatan buku tersebut sangat dipikirkan dengan matang untuk memutuskan ukuran asli dari sebuah halaman.

2.10. Percetakan

Pembuatan sebuah buku tidak pernah terlepas dari pengaruh percetakan. Pemilihan bahan cetak dan proses *finishing* buku sangat penting mengingat hal tersebut akan berhubungan dengan target (Rustan, 2008: 15).

2.10.1. Kertas

Media yang digunakan dalam percetakan, menurut Kaj Johansson, Peter Lundberg dan Robert Ryberg dalam buku yang berjudul *A Guide to Graphic Print Production*, terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Kertas *coated / uncoated*

Kertas jenis *coated* memiliki permukaan yang lebih halus sehingga memberikan hasil cetak yang lebih baik. Kertas *coated* terbagi ke dalam penggolongan berdasarkan jenis lapisan yang digunakan, *Lightly Coated*, *Medium Coated* dan *Highly Coated (art paper)*.

2. Kertas *matte / silk / glossy*

Kertas terbagi menurut permukaannya. Permukaan jenis *glossy* memberikan kualitas tinggi pada hasil cetak berupa gambar dan

warna. Tingkat keterbacaan teks pada permukaan *glossy* tergolong rendah karena permukaan bersifat licin dan memantulkan cahaya.

2.10.2. Teknik Percetakan

Menurut buku *Layout* oleh Surianto Rustan (2008: 15), saat ini terdapat lima macam teknik cetak yang umum digunakan, yang penulis gunakan adalah teknik *digital printing*. Teknik ini cocok digunakan untuk kebutuhan mencetak dalam waktu singkat dengan kuantitas yang tidak terlalu besar.

2.10.3. Teknik *Finishing*

Sebuah buku membutuhkan *finishing* dalam bentuk penjilidan pada bagian halaman buku. Meskipun merupakan tahap terakhir, *finishing* dan penjilidan memiliki peran penting dalam kesuksesan sebuah hasil cetak. Teknik penjilidan dibagi menjadi tiga yaitu (Johansson, dkk., 2007: 390-393):

1. *Metal Sticking*

Proses ini merupakan penjilidan dengan menggunakan bahan logam seperti staples untuk menyatukan lembaran hasil cetak. Terdapat dua jenis *metal sticking* yaitu *block sticking* dan *saddle sticking*. *Block sticking* dilakukan dengan menjepit lembaran hasil cetak menggunakan staples pada salah satu sudut hasil cetak. *Saddle sticking* dilakukan dengan mengaplikasikan staples pada bagian tengah buku.

2. *Glue Binding*

Teknik ini dilakukan saat jumlah lembaran yang ingin di jilid terlalu banyak dan tidak bisa dilakukan dengan *metal stitching*. Teknik ini relatif lebih murah dan memberikan beberapa keuntungan, salah satunya adalah menyediakan ruang kosong di bagian jilid. Teknik ini menggunakan proses pemanasan dan penekanan untuk menyatukan dan meratakan tepi lembaran hasil cetak yang disatukan.

3. *Thread Sewing*

Teknik ini diawali dengan melipat lembaran-lembaran yang akan disatukan. Langkah berikutnya dengan menjahit bagian tengah lipatan lembaran tersebut. Teknik ini harus memperhatikan serat lembaran yang digunakan, serat dan jahitan harus menyilang agar hasil menjadi kuat.

UMMN