

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Desain Grafis

Menurut Landa (2010, hlm. 2) desain adalah salah satu bentuk komunikasi yang mengandalkan media berbentuk visual untuk menyampaikan sebuah ide. Ide yang dimiliki seseorang dituangkan dalam bentuk visual merepresentasikan kreasi, pilihan, dan organisasi dari elemen visual.

2.1.1 Prinsip Desain

Menurut Landa (2013, hlm. 29) prinsip desain merupakan salah satu pedoman dalam menghasilkan sebuah karya. Dengan menggunakan prinsip desain karya yang dihasilkan dapat mengkomunikasikan dan menyampaikan sebuah informasi dengan lebih baik. Prinsip desain ini diaplikasikan dengan menggabungkan elemen-elemen desain yang ada.

2.1.1.1 Format

Format adalah bentuk parameter sebuah desain. Desain memiliki banyak elemen dan komponen sehingga dibutuhkan sesuatu untuk membatasinya. Setiap karya yang dihasilkan dibuat dengan format yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan, dan kegunaannya (hlm. 29).



Gambar 2. 1 Contoh Format Penempatan pada Buku
Sumber: <https://reallygooddesigns.com/childrens-book-illustrations/>

2.1.1.2 *Balance*

Keseimbangan dalam suatu karya visual memiliki kemampuan untuk memberikan daya tarik terhadap sebuah elemen yang dinilai memiliki kepentingan. Ketika sebuah karya memiliki keseimbangan tersebut, karya yang dibuat cenderung menciptakan sebuah harmoni dan keselarasan. Keseimbangan ada tiga macam yaitu keseimbangan asimetris, keseimbangan simetris, dan keseimbangan radial (hlm. 30-31).



Gambar 2. 2 Contoh *Balance*

Sumber: https://blog-cdn.reedsy.com/directories/admin/featured_image/417/medium_how-to-become-a-childrens-book-illustrator-7396c5.jpg

2.1.1.3 *Visual Hierarchy*

Salah satu tujuan desain grafis adalah untuk menyampaikan informasi berdasarkan prinsip hirarki visual. Hirarki visual berperan sebagai komunikator yang menata alur penyampaian sebuah informasi. Dalam hirarki visual terdapat sebuah objek yang ditekankan dan dijadikan sebagai titik fokus. Terdapat lima cara untuk menentukan titik fokus yaitu penempatan, ukuran, kontras, arahan, dan isolasi (hlm. 33-34).

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. 3 Contoh *Visual Hierarchy*

Sumber: <https://zevendesign.com/wp-content/uploads/2016/09/touchofcolor.jpg>

2.1.1.4 Rhythm

Dalam desain grafis, seperti halnya pada musik, memiliki pengulangan yang kuat dan konsisten. Pola elemen dapat membentuk ritme yang membuat para pembaca mengikuti arahan yang telah disesuaikan dalam format halaman, seperti buku, *website*, desain majalah, dan *motion graphic* (hlm. 35).

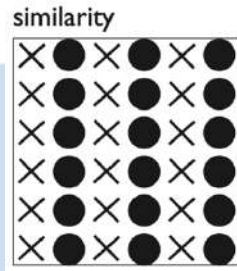
2.1.1.5 Unity

Terdapat banyak cara dalam menyatukan elemen grafis, Ketika elemen tersebut disatukan audiens dapat mengingat dan memahami desain tersebut. Hal ini sangat bergantung pada hukum Gestalt, dalam Bahasa Jerman untuk “bentuk” yang menekankan persepsi bentuk secara keseluruhan yang terorganisir (hlm. 36).

2.1.1.6 Laws of Perceptual Organization

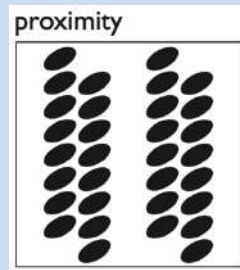
Menurut Landa terdapat 6 *Laws of Perceptual Organization* sebagai berikut (hlm. 36) :

- a) *Similarity* : Elemen yang memiliki karakteristik yang sama. Elemen tersebut dapat dibagi menjadi dalam bentuk, tekstur, warna, atau arah (hlm. 36).



Gambar 2. 4 *Similarity*
 Sumber: Landa (2013)

b) *Proximity* : Elemen yang berdekatan antara yang satu dengan yang lainnya (hlm. 36).



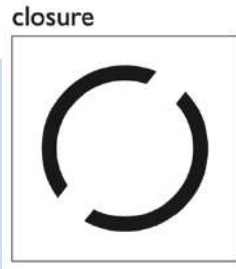
Gambar 2. 5 *Proximity*
 Sumber: Landa (2013)

c) *Continuity* : Elemen visual yang berkelanjutan dari elemen sebelumnya yang saling terkait sehingga menimbulkan sebuah pergerakan (hlm. 36).



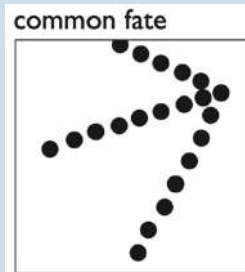
Gambar 2. 6 *Continuity*
 Sumber: Landa (2013)

d) *Closure* : Kecenderungan setiap manusia untuk menghubungkan suatu elemen untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap (hlm. 36).



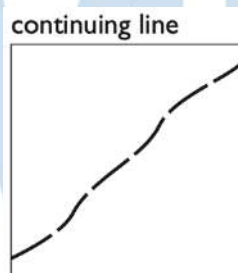
Gambar 2. 7 *Closure*
Sumber: Landa (2013)

- e) *Common Fate* : Elemen yang bergerak ke arah yang sama sehingga dianggap sebagai satu kesatuan (hlm. 36).



Gambar 2. 8 *Common Fate*
Sumber: Landa (2013)

- f) *Continuing Line* : Sebuah dua garis yang terputus, namun tetap terlihat seperti satu kesatuan (hlm. 36).



Gambar 2. 9 *Continuing Line*
Sumber: Landa (2013)

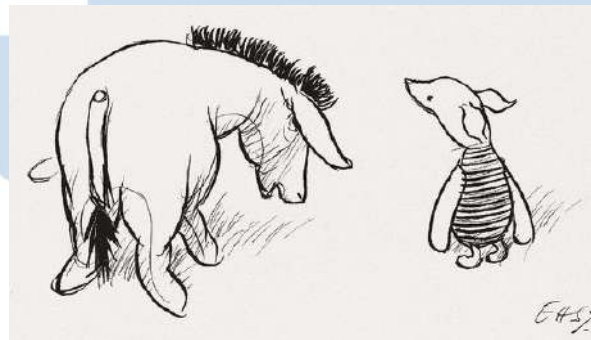
2.1.2 Elemen Perancangan Buku Ilustrasi

Berdasarkan Landa (2013, hlm. 19) proses pembuatan desain terdiri dari beberapa elemen dasar untuk mengkomunikasikan dan

mengekspresikan sesuatu dalam bentuk visual, sedangkan menurut Matulka (2008 hlm. 59) elemen desain merupakan keseluruhan komposisi sebuah karya. Dalam perancangan buku ilustrasi ini terdapat elemen-elemen yang mengatur perancangan tersebut yang terdiri dari:

2.1.2.1 Lines

Garis digunakan oleh ilustrator untuk menyampaikan makna dan memandu mata pembaca. Garis-garis tersebut digunakan dengan tujuan yang berbeda, garis juga dapat digambarkan dengan berbagai bentuk seperti tebal atau tipis, utuh atau putus-putus, lurus, melengkung, atau bergerigi. Pada intinya, garis menciptakan nilai dalam gambar, menambah kedalaman, bentuk, dan tekstur (hlm. 66).



Gambar 2. 10 Contoh *Lines*

Sumber: <https://www.distractify.com/mark-pygas/winnie-the-pooh>

2.1.2.2 Perspective

Perspektif adalah posisi atau sudut dari mana gambar dilihat. Dengan adanya perspektif pada ilustrasi, ilustrasi dapat memberikan ilusi kedalaman dari sudut pandang tertentu. Perspektif juga terdiri dari 2 jenis utama yaitu atmosfer yang menciptakan efek jauh dengan warna pucat atau tersebar dan linier yang membuat sebuah objek terlihat lebih kecil dan semakin dekat antara satu objek dengan objek yang lainnya (hlm. 67).



Gambar 2. 11 Contoh *Perspective*
Sumber: <https://learn.corel.com/wp-content/uploads/2022/01/CDGS-PerspectiveDrawing-Image0A.jpg>

2.1.2.3 *Shape*

Bentuk dapat mendeskripsikan karakter dan latar, biasanya bentuk dapat terlihat konkret dan mudah dikenali, atau terlihat distorsi dan abstrak. Bentuk memiliki dua jenis yaitu organik yang merupakan bentuk yang tidak beraturan dan melengkung. Biasanya digunakan untuk menggambarkan benda-benda alam, seperti pohon dan manusia. Kemudian ada bentuk geometris yang meliputi segitiga, lingkaran, persegi, dan persegi panjang dan biasanya digunakan untuk menggambarkan benda-benda non-alam seperti bangunan dan kendaraan (hlm. 68).

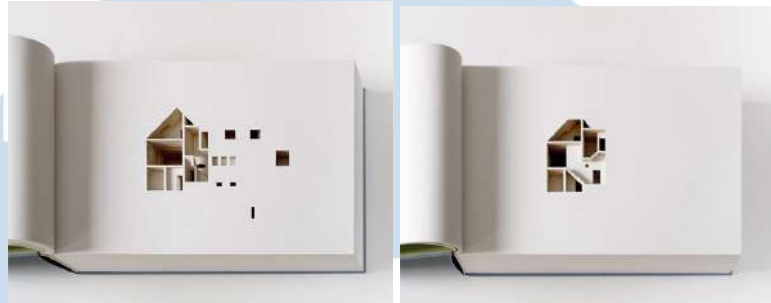


Gambar 2. 12 Contoh *Shapes*

2.1.2.4 *Space*

Ruang dapat membuat efek tiga dimensi atau rasa kedalaman pada permukaan yang bersifat dua dimensi biasanya menggunakan berbagai perangkat seperti objek yang tumpang tindih, ukuran relatif,

dan posisi gambar. Ruang juga merupakan ilusi visual yang membuat para pembaca masuk ke dalam sebuah gambar (hlm. 69).

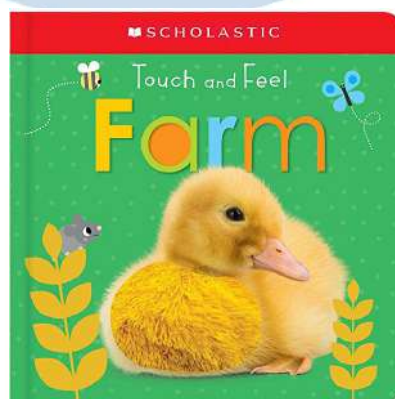


Gambar 2. 13 Contoh *Space*

Sumber: <https://www.thisiscolossal.com/2013/09/your-house-olafur-eliasson/>

2.1.2.5 *Texture*

Dalam buku ilustrasi, tekstur dapat menambahkan kesan yang nyata pada sebuah objek serta dorongan untuk menggapai dan menyentuh gambar. Tekstur dapat digambarkan secara visual dan dapat dirasakan secara fisik juga (hlm. 69).



Gambar 2. 14 Contoh *Texture*

Sumber: <https://www.amazon.com/Touch-Animals-Scholastic-Early-Learners/dp/054590319X>

2.1.3 Elemen Perancangan Buku Ilustrasi

Matulka (2008 hlm. 65) menyatakan bahwa ilustrator biasanya menggunakan intensitas warna untuk menyampaikan suasana hati dan emosi, karena orang-orang bereaksi secara fisik terhadap warna. Mereka

sering mengasosiasikan emosi dengan warna. Warna juga digunakan untuk menyampaikan latar, tema, atau suasana. Selain itu penggunaan warna adalah fitur gaya yang penting dan sering menentukan suatu ciri khas.

Matulka (2008 hlm. 52) juga menambahkan bahwa warna juga memiliki peran yang penting pada sebuah teks. Banyak buku ilustrasi memiliki tulisan berwarna gelap pada latar yang berwarna terang. Apabila teks dibuat dengan warna yang sama dengan latar, pembaca akan mengalami kesulitan dalam membaca teks pada buku.

2.1.3.1 Teori Warna

Menurut Landa (2013, hlm. 23) warna merupakan salah satu elemen desain yang penting dan efektif juga provokatif. Warna sendiri terdiri dari tiga elemen yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Ketika sebuah cahaya menyinari suatu objek, sebagian cahaya akan menyerap dan sebagiannya tidak menyerap warna tersebut, sehingga terciptalah warna yang kita lihat. Berdasarkan medianya kelompok warna dasar dibagi menjadi dua bagian yaitu RGB dan CMYK.

2.1.3.2 Elemen Warna

Berdasarkan Sherin (2012, hlm. 10) terdapat 4 elemen dasar pada warna, sebagai berikut:

1) *Hue*

Hue merupakan warna primer yang meliputi merah, biru, dan kuning. Perubahan kecil pada warna primer dapat menyebabkan mata melihat warna baru, hal itu disebabkan oleh cahaya. Nilai dan intensitas cahaya yang kuat meningkatkan warna dan cahaya lemah meredamnya. Dalam cahaya yang redup, beberapa warna mungkin hampir tidak terlihat sehingga sulit membedakan warna yang sama (hlm. 11).

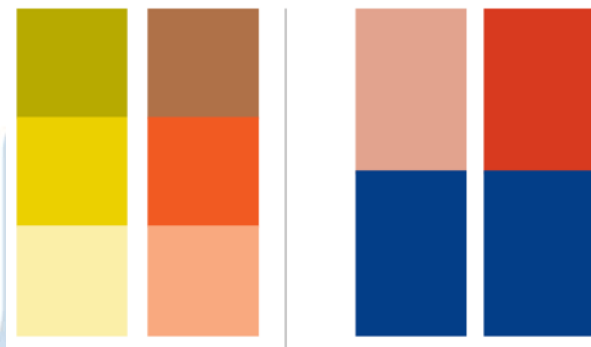


Gambar 2. 15 Perbedaan Rona

Sumber: <https://www.color-meanings.com/shade-tint-tone-difference/>

2) *Saturation*

Menurut Landa (2013, hlm. 27) Saturasi mengacu pada terang dan redupnya warna atau *hue*. Pada intensitas tinggi *hue* akan terlihat jenuh sehingga menghasilkan warna penetral (hitam atau putih murni) atau campuran warna netral (abu-abu). Saturasi dapat diatur sendiri sesuai dengan fungsi yang berguna dalam komposisi.

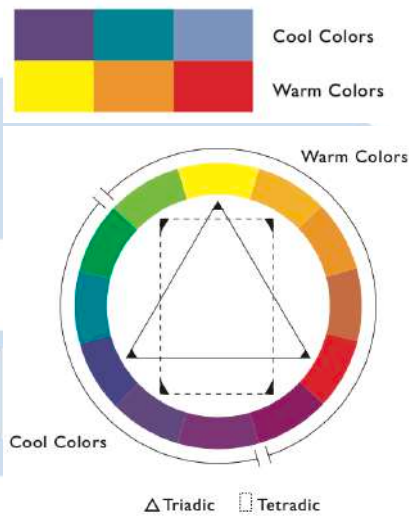


Gambar 2. 16 Perbedaan Saturasi Warna

Sumber: Sherin (2012)

3) *Temperature*

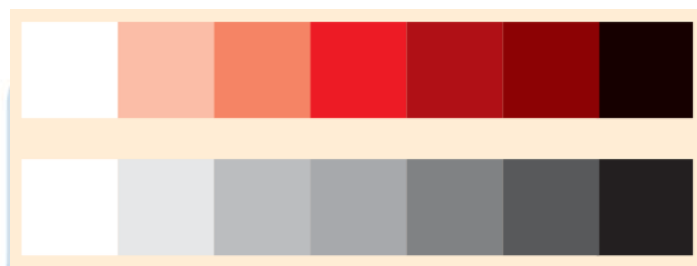
Temperatur warna mengacu pada pengukuran atau intensitas, dalam derajat Kelvin yang menunjukkan *hue* tertentu pada cahaya yang ada. Temperatur warna dapat mempengaruhi komposisi secara keseluruhan. Kalibrasi sangat penting dalam fotografi digital dan prepress digital (hlm. 12).



Gambar 2. 17 Contoh Temperatur Warna
Sumber: Landa (2013)

4) *Value*

Value adalah terang atau kegelapan relatif pada sebuah warna serta merupakan alat penting untuk menambahkan penekanan dan menciptakan hirarki visual dalam sebuah komposisi (hlm. 14).



Gambar 2. 18 Contoh *Value* Warna
Sumber: Sherin (2012)

2.1.3.3 Fundamental Warna

Menurut Sherin (2012, hlm. 17) sebagai desainer, desainer memiliki skema warna yang tak terbatas untuk dipilih. Skema warna yang dipilih dan ditentukan tergantung pada proyek yang dirancang, Pengelompokan warna dapat berdampak pada desain baik secara positif dan negatif.

1) *Color Wheel*

Sherin (2012, hlm. 18) menyatakan banyak desainer yang telah mengembangkan banyak model untuk membandingkan warna dari segi visual dan mengamati cara warna tersebut berkaitan dengan rona warna yang lain. Maka dari itu, *color wheel* ini dibuat untuk menunjukkan hubungan relatif antara warna tertentu.

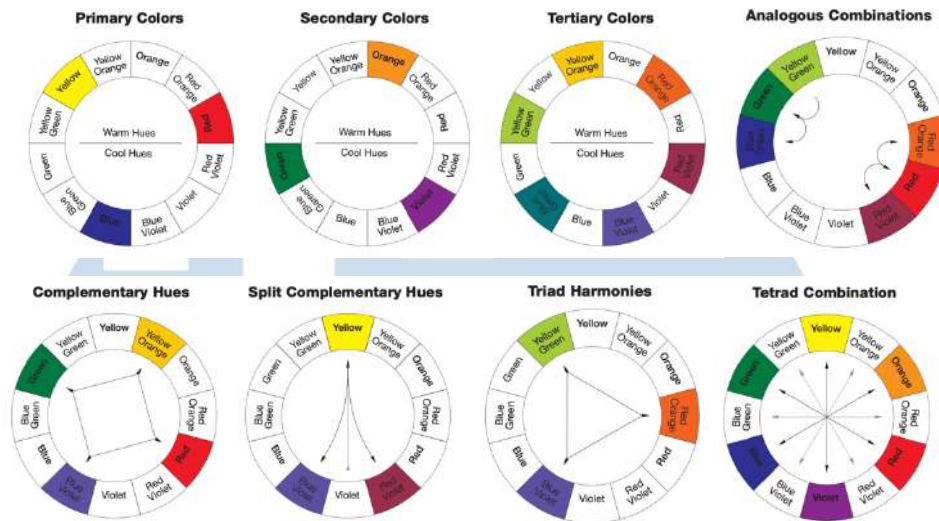


Gambar 2. 19 Contoh *Color Wheel*
Sumber: Sherin (2012)

2) *Kombinasi Warna*

Sherin (2012, hlm. 19) juga menyatakan bahwa kombinasi warna dapat dipilih menggunakan *color wheel*. Kombinasi pada *color wheel* terdiri dari *Primary Color*, *Secondary Color*, *Tertiary Color*, *Complementary Hues*, *Split Complementary Hues*, *Analogus Combination*, *Triad Harmonies*, dan *Tetrad Combination*.

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. 20 Contoh Kombinasi Warna
Sumber: Sherin (2012)

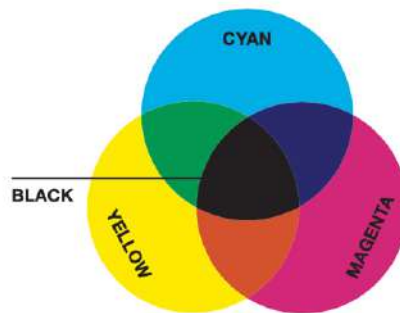
2.1.3.4 Sistem Warna

Sherin (2012, hlm. 38) menyatakan bahwa, kemunculan warna bergantung pada dimana warna tersebut dilihat dan bagaimana hasil akhir karya dikomunikasikan. Pada desain terdapat 3 sistem warna yang biasa digunakan, yakni:

1) *CMYK*

CMYK adalah proses subtraktif empat warna yang meliputi cyan, magenta, kuning, dan hitam, CMYK biasanya digunakan untuk mencetak latar belakang yang diratakan atau disamarkan (biasanya pada kertas putih) dengan pola titik halftone (hlm. 39).

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. 21 Contoh Warna CMYK
Sumber: Sherin (2012)

2) *Pantone Color*

Pantone adalah sistem warna eksklusif yang dapat memungkinkan printer dan desainer berkomunikasi secara akurat hingga menghasilkan pilihan warna tertentu. Sistem Pencocokan Pantone memungkinkan desainer untuk memilih dan menentukan warna Pantone tertentu yang cocok dengan tinta yang digunakan printer komersial (hlm. 40).

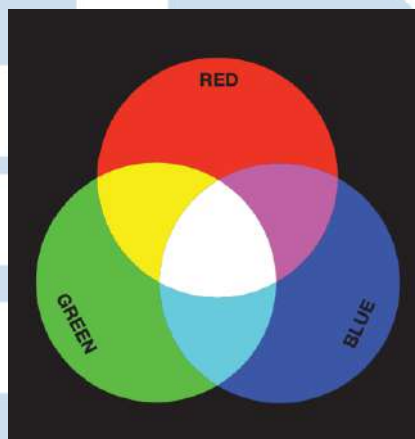


Gambar 2. 22 Contoh *Pantone Colors*
Sumber: <https://www.pantone.com/hk/en/>

3) *RGB*

RGB adalah sistem warna aditif yang menggunakan warna primer merah, hijau, dan biru untuk menghasilkan warna yang

berbeda. Pada umumnya, RGB digunakan pada media berbasis monitor dan beberapa printer format besar menggunakan sistem atau profil rendering (hlm. 41).



Gambar 2. 23 Contoh Warna RGB
Sumber: Sherin (2012)

2.1.3.5 Psikologi Warna

Menurut Sherin (2012, hlm. 78) menyatakan bahwa, warna memiliki makna dan dapat membangkitkan emosi. Tanggapan seseorang terhadap sebuah warna dan rona dapat menolong penentuan persepsi terhadap suatu informasi dan mempengaruhi keputusan konsumen dalam memilih sebuah produk.

Sedangkan menurut Eiseman (2017) menyatakan bahwa sebagai bagian dari perkembangan psikologis kita, warna berhubungan dengan emosi serta kecerdasan kita. Setiap warna yang ada juga dapat dipahami dan dipelajari melalui kaitan tertentu seperti, fenomena alam, kepercayaan, budaya, sejarah, dan politik.

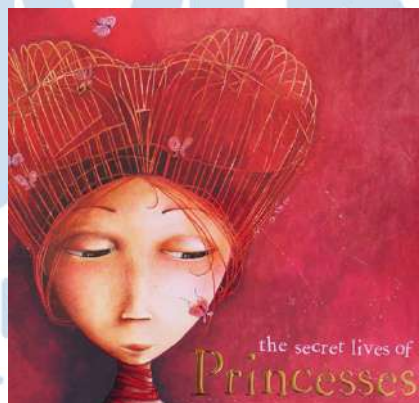


Gambar 2. 24 Penerapan Psikologi Warna
Sumber: Sherin (2012)

Eiseman (2017) juga menjelaskan arti psikologi dari beberapa warna yang ada yakni:

1) Merah

Warna merah adalah warna yang memikat, dengan adanya warna ini dapat meningkatkan nafsu makan, denyut nadi, kekuatan otot, tekanan darah, serta memicu adrenalin. Selain itu sebuah studi terkini menyatakan bahwa ketika manusia melihat warna merah, reaksi mereka menjadi lebih cepat dan lebih kuat. Warna merah selalu mengarah kepada hal-hal yang positif karena memberikan kesan yang berani dan tegas.



Gambar 2. 25 Warna Merah

Sumber: <https://assets.hongkiat.com/uploads/children-book-covers/secret-lives-of-princesses.jpg>

2) Biru

Warna biru merupakan warna yang dikorelasikan pemikiran dan pemikiran, kontemplatif dan reflektif. Warna biru juga membangkitkan pikiran tentang air yang bersih, ketenangan, selain itu, warna biru ini dipandang sebagai warna yang keren, baik dalam suhu serta temperamen, yang dapat menimbulkan perasaan tenang dan rileks.



Gambar 2. 26 Warna Biru

Sumber: https://3.bp.blogspot.com/-aasYCEJ-Snk/W-lcUs56jzI/AAAAAAAAACV4/Nqbi-bJPKMQHKs23oFh0o1XyLDhHy9AQACLcBGAs/s1600/20181111_143950.jpg

3) Biru Kehijauan

Warna biru kehijauan adalah warna yang dipandang sebagai warna kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan yang diberikan warna biru dan dipadukan dengan kualitas menenangkan, penyembuhan, dan welas asih, baik untuk pikiran maupun tubuh, dari warna hijau. Warna tersebut juga mengarah pada pemikiran analitis dan peningkatan keterampilan komunikasi.

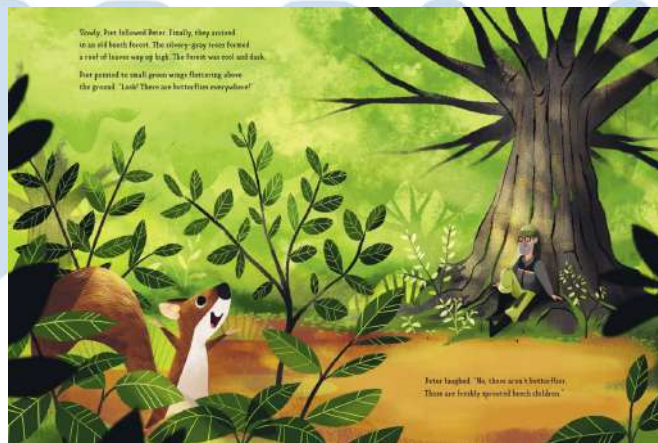
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2. 27 Warna Biru Kehijauan
 Sumber: <http://www.richardjohnsonillustration.co.uk/wp-content/uploads/2015/10/RJohnson.OwlandPussy.jpg>

4) Hijau

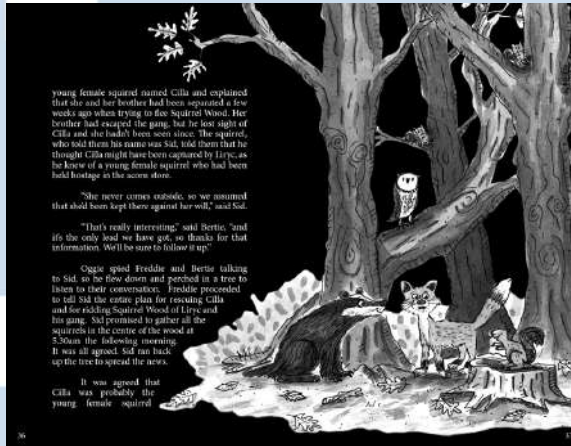
Warna hijau cenderung dihubungkan dengan alam dan pertumbuhan. Selain itu, warna hijau dapat melambangkan kesuburan, regenerasi, dan kelahiran kembali, serta merupakan warna yang menandakan kehormatan dalam perusahaan yang berhubungan dengan perlindungan lingkungan yang bijaksana, penggunaan kembali, dan daur ulang.



Gambar 2. 28 Warna Hijau
 Sumber: https://www.betterreading.com.au/wp-content/uploads/2020/11/PeterAndTheTreeChildren_INT_PiccoloNero_32-33.jpg

5) Hitam

Warna hitam banyak digunakan dalam hal-hal berbau pengalaman dan keanggunan. Warna hitam merupakan perwujudan kecanggihan, misteri, klasik, praktis namun terlihat glamor, memancarkan otoritas, kekuatan, dan kepercayaan diri.



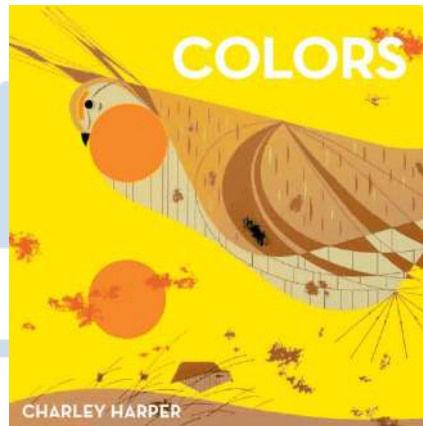
Gambar 2. 29 Warna Hitam

Sumber: https://www.muddypublishing.com/wp-content/uploads/2021/05/childrens_book_designers_spread1.jpg

6) Kuning

Warna kuning adalah warna yang cerah, kehangatan, dan ramah. Selain itu, warna kuning melambangkan harapan, kebahagiaan, dan keceriaan. Warna kuning memberikan kesan ramah, terbuka, memberi energi, dan memperkaya. Anak-anak secara naluriah menggambarkan kegembiraan, hal tersebut dapat dilihat dari mereka yang selalu menggunakan krayon kuning atau kotak cat dan gambar matahari kuning.

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. 30 Warna Kuning

Sumber: <https://www.hellowonderful.co/ckfinder/userfiles/images/51ggDgfn90L.jpg>

7) Oranye

Warna oranye adalah warna yang *friendly*, ramah, dan tidak agresif. Warna ini mendorong keramahan serta interaksi sosial yang baik karena merangsang secara fisik dan mental dengan konotasi berbau komunikasi. Anak-anak juga melihat warna ini sebagai warna yang menyenangkan.



Gambar 2. 31 Warna Oranye

Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/59dc78147553171.62c497fe3d550.jpeg

8) Ungu

Warna ungu merupakan perpaduan antara warna merah dan warna biru. Warna ungu ini dapat memiliki artinya tersendiri bila condong ke salah satu warna tersebut. Jika lebih condong menuju warna merah, dianggap lebih panas, lebih sensual, aktif, dinamis, menggairahkan, dan teatrikal. Jika condong menuju warna biru, dianggap lebih sejuk, ungu lebih bermartabat dan tenang daripada ungu merah.

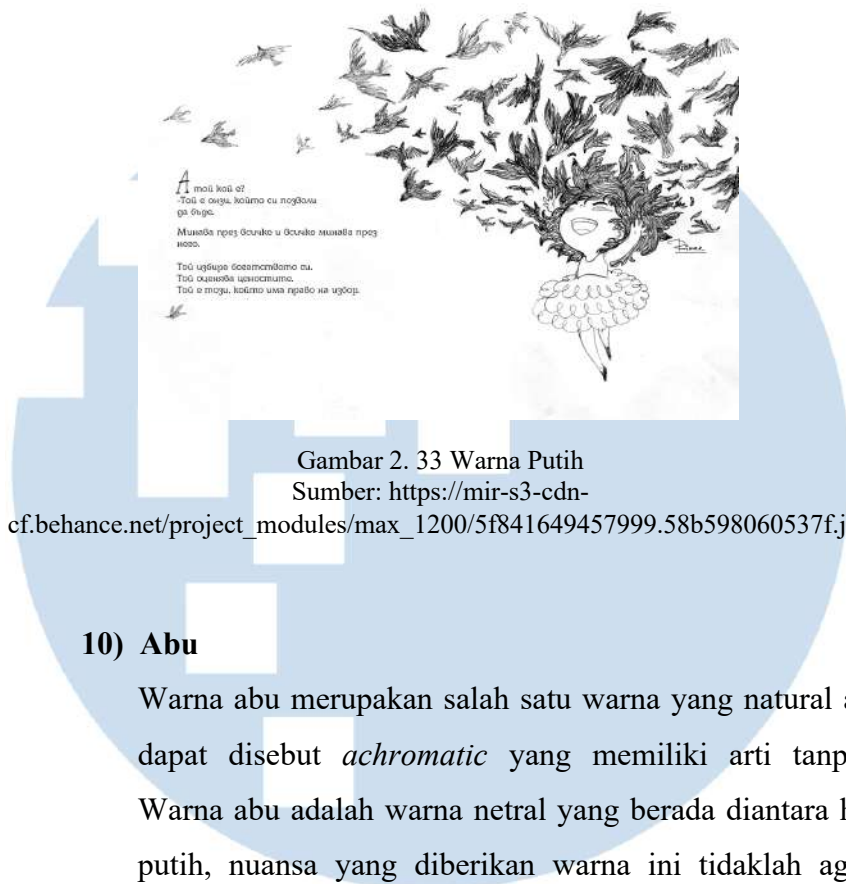


Gambar 2. 32 Warna Ungu

Sumber: <https://trendyartideas.com/wp-content/uploads/2020/05/Angel-Mother-Book-illustration-services.jpg>

9) Putih

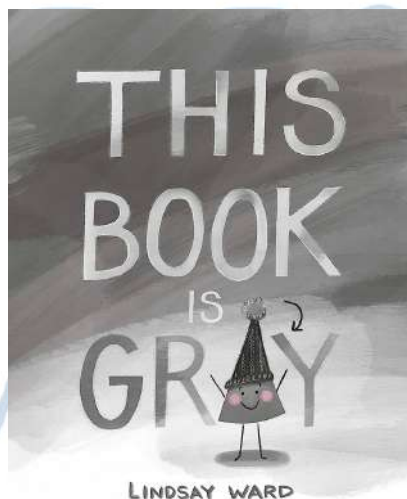
Warna putih digambarkan sebagai sesuatu yang suci, kepolosan, dan kebajikan. Selain itu, warna putih juga melambangkan perdamaian dan memberikan nuansa yang clean. Namun, jika dipadukan dengan warna hitam mereka akan menggambarkan sesuatu yang berlawanan.



Gambar 2. 33 Warna Putih
 Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/max_1200/5f841649457999.58b598060537f.jpg

10) Abu

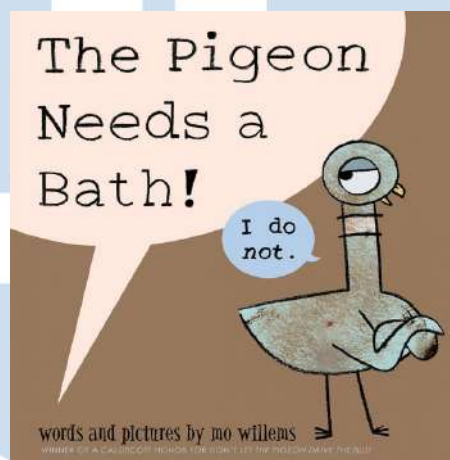
Warna abu merupakan salah satu warna yang natural atau yang dapat disebut *achromatic* yang memiliki arti tanpa warna. Warna abu adalah warna netral yang berada diantara hitam dan putih, nuansa yang diberikan warna ini tidaklah agresif dan berada ditengah-tengah. Selain itu, warna abu ini memberikan kesan yang serius dan kuat meski, tidak mencuri perhatian.



Gambar 2. 34 Warna Abu
 Sumber: https://m.media-amazon.com/images/I/81zCV9SZ8QL._AC_UF1000,1000_QL80_.jpg

12) Coklat

Warna coklat digambarkan sebagai warna yang stabil, jujur, dianggap berbakti, substansial, dan ramah lingkungan. Warna coklat dapat divariasikan ronanya sesuai dengan kebutuhan dan konteks sehingga warna tersebut sangatlah kaya akan konsep. Seiring berjalannya waktu warna coklat juga tidak lagi dianggap sebuah warna atau kata kotor.



Gambar 2. 35 Warna Coklat

Sumber: <https://www.brandywine.org/museum/exhibitions/get-picture-contemporary-childrens-book-illustration>

2.1.4 Layout Dalam Perancangan Buku Ilustrasi

Berdasarkan Matulka (2008, hlm. 45) terdapat 2 jenis layout pada buku ilustrasi, sebagai berikut:

1) *Double-page Spread*

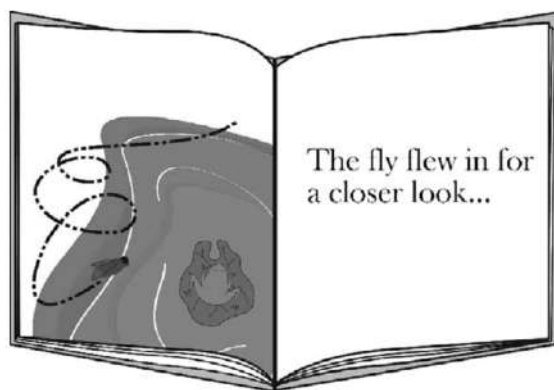
Ilustrasi dua halaman tersebar di kedua halaman buku terbuka, idealnya untuk pemandangan landscape atau pemandangan yang melibatkan karakter dengan jumlah besar. Penempatan teks juga tidak disertakan pada kedua halaman, penyebaran pada dua halaman dapat memungkinkan pembaca untuk berhenti sejenak menikmati momen pada cerita (hlm. 45).



Gambar 2. 36 *Double-Page Spread*
Sumber: Matulka (2008)

2) *Single-page Spread*

Ilustrasi satu halaman hanya terbatas pada satu halaman, sedangkan blok teks besar sering ditempatkan di sebelah gambar satu halaman. Jenis *layout* ini biasanya terdapat di buku cerita bergambar dengan banyak teks seperti cerita rakyat, karena seringkali memiliki cerita yang lebih panjang yang disertai bingkai pada teks atau elemen dekoratif lainnya untuk menyeimbangkan halaman teks dengan halaman ilustrasi. Jenis pengaturan *layout* ini cenderung lebih formal (hlm. 46).



Gambar 2. 37 *Single-Page Spread*
Sumber: Matulka (2008)

2.1.5 *Grid* Dalam Perancangan Buku Ilustrasi

Tondreau (2019, hlm. 1) menyatakan bahwa sistem *grid* digunakan untuk mengatur ruang dan mendukung materi yang berbeda untuk berbagai jenis tujuan komunikasi. Saat ini *grid* seringkali digunakan karena banyak data dan gambar yang bergerak cepat di berbagai platform, *grid* dipandang sebagai alat yang sangat diperlukan yang diandalkan baik oleh pemula maupun profesional berpengalaman.

2.1.5.1 Anatomi *Grid*

Menurut Landa (2010, hlm. 161) *grid* merupakan sistem struktural yang menghubungkan semua elemen visual. Proporsi dan jarak *grid* memberikan tampilan visual yang konsisten pada banyak halaman. Desainer dapat mengikuti *grid* atau merusak *grid*, terkadang desainer dapat merusak *grid* untuk drama visual atau kejutan. Anatomi pada *grid* dibagi menjadi beberapa komponen sebagai berikut:

1) *Margin*

Margin berfungsi sebagai bingkai di sekeliling konten visual dan tipografi, secara bersamaan menentukan area aktif halaman serta batas-batasnya (hlm. 162).

2) *Columns*

Kolom adalah pengaturan secara vertikal yang digunakan untuk mengakomodasi teks dan gambar (hlm. 162).

3) *Flowlines*

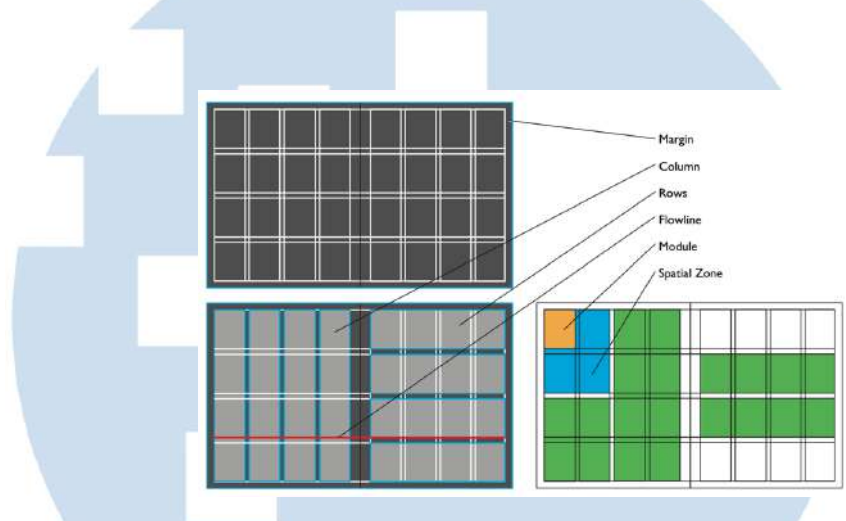
Flowlines adalah pengaturan horizontal dalam *grid* dan dapat membantu aliran visual (hlm. 162).

4) *Modules*

Modul merupakan unit tunggal yang dibentuk dari perpotongan kolom vertikal dan garis arus horizontal (hlm. 162).

5) *Spatial Zone*

Spatial Zone dibentuk melalui mengelompokkan beberapa modul *grid* untuk mengatur penempatan berbagai komponen grafik (hlm. 162).



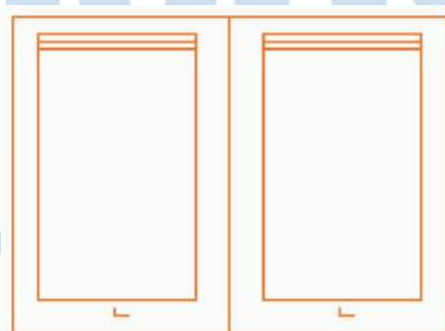
Gambar 2. 38 Anatomi *Grid*
Sumber: Landa (2013)

2.1.5.2 Jenis-jenis *Grid*

Berdasarkan Tondreau (2019, hlm. 10) terdapat lima jenis struktur umum pada *grid*, sebagai berikut:

1) *Single-Column Grid*

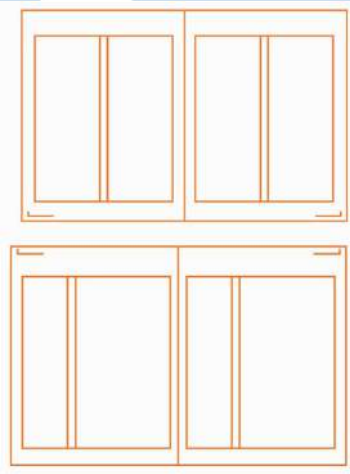
Seringkali digunakan untuk teks yang bergerak secara terus menerus, seperti pada esai, laporan atau buku (hlm. 11).



Gambar 2. 39 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2) *Two-Column Grid*

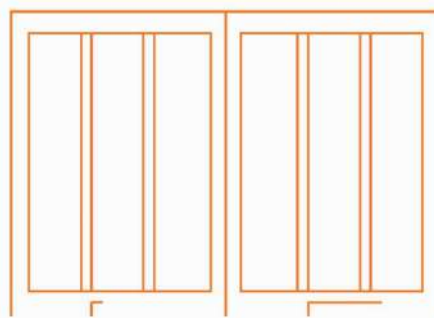
Digunakan untuk mengontrol banyak teks atau menyajikan berbagai jenis informasi dalam kolom terpisah, biasanya dapat diatur dengan kolom dengan lebar yang sama atau tidak sama (hlm. 12).



Gambar 2. 40 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3) *Multicolumn Grid*

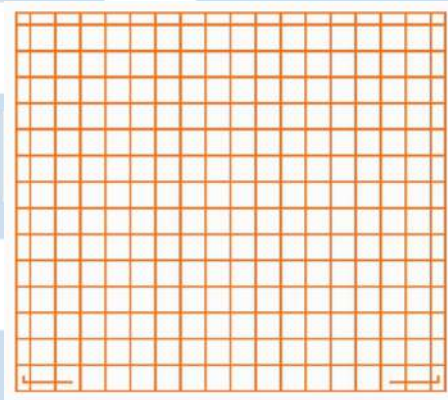
Memiliki kolom dengan jumlah lebih daripada satu kolom atau dua kolom, seringkali digunakan untuk majalah dan situs web (hlm. 13).



Gambar 2. 41 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4) *Modular Grid*

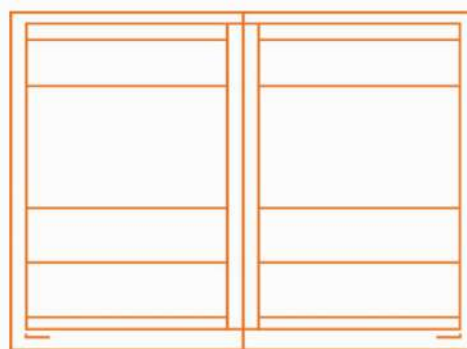
Jenis kolom ini memadukan kolom vertikal dan horizontal, yang mengatur struktur menjadi bongkahan ruang yang lebih kecil. Biasanya digunakan untuk mengelola jenis informasi kompleks seperti pada surat kabar, kalender, bagan, dan tabel (hlm. 14).



Gambar 2. 42 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5) *Hierarchical Grid*

Terdiri dari kolom horizontal dan banyak digunakan pada majalah karena terlihat efisien dan memudahkan pembaca (hlm. 15).



Gambar 2. 43 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.1.6 Tipografi Dalam Perancangan Buku Ilustrasi

Berdasarkan Matulka (2008, hlm. 46) tipografi meliputi formalitas dan penempatan teks pada halaman sebuah buku, jenis *font*, ukuran *font*, dan

warna. Hal ini bukan hanya sekedar mencocokkan tipografi dengan alur cerita. Sebagai desainer, desainer harus mempertimbangkan elemen estetika dan praktis dari teks, karena dengan tipografi desainer dapat menangkap esensi dari sebuah cerita dengan lebih mudah.

2.1.6.1 Teori Tipografi

Landa (2010, hlm. 44) menyatakan bahwa tipografi adalah desain bentuk huruf dan pengaturannya dalam ruang dua dimensi khusus untuk media berbasis cetak. Sedangkan layar baik dalam ruang dan waktu untuk gerakan dan media interaktif.

2.1.6.2 Klasifikasi Tipografi

Berdasarkan Landa (2014, hlm. 47) banyaknya tipografi yang tersedia saat ini, ada beberapa klasifikasi utama berdasarkan gaya dan sejarah, yang sebagian besar termasuk, klasifikasi tersebut meliputi *Old Style* atau *Humanist*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script*, dan *Display*.



Gambar 2. 44 Klasifikasi Tipografi
Sumber: Landa (2013)

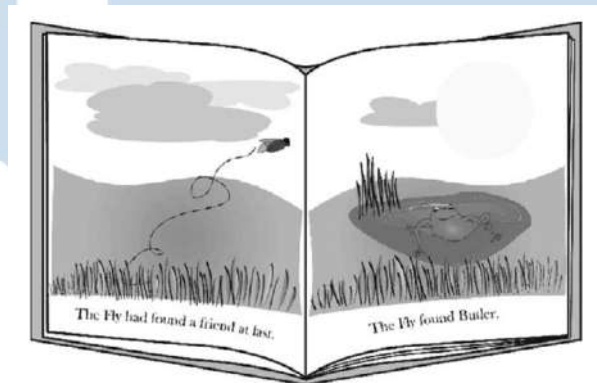
2.1.6.3 Penentuan Tipografi

Matulka (2008, hlm. 47) mengatakan bahwa saat mendesain buku ilustrasi, desain pada teks sangatlah penting. Penempatan teks adalah salah satu bagian penting dari desain buku, di mana dan

bagaimana teks ditempatkan pada halaman memengaruhi suasana dan nada cerita. Susunan kata pada halaman harus berhubungan langsung dengan ilustrasi, sehingga desainer harus memperhatikan teks sebelum ilustrator. Penempatan atau susunan teks mempengaruhi cerita, sehingga desainer harus membuat keputusan yang bijak. Terdapat tingkatan formalitas serta penempatan teks terdiri dari:

1) ***Very Formal***

Menampilkan teks di atas atau di bawah, tetapi keduanya sama di kedua halaman atau bahkan teks ditempatkan berlawanan dengan ilustrasi atau pada halaman yang berdekatan (hlm. 47).



Gambar 2. 45 Penempatan Teks Sangat Formal
Sumber: Matulka (2008)

2) ***Formal***

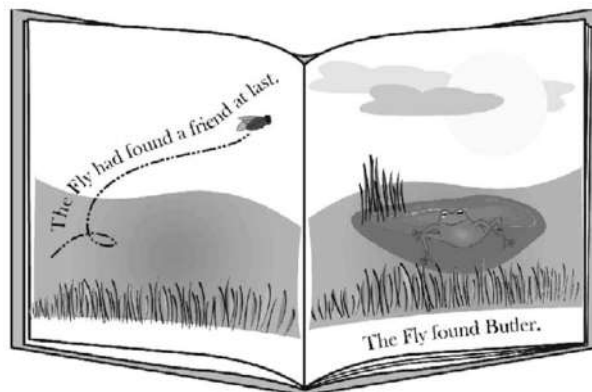
Teks ditempatkan di bawah atau di atas ilustrasi, dapat bergantian di posisi tinggi atau rendah dan dari halaman ke halaman dan di dalam buku yang sama. Teks juga bisa berada ditempatkan di atas dan di bawah ilustrasi pada halaman yang sama (hlm. 48).



Gambar 2. 46 Penempatan Teks Formal
Sumber: Matulka (2008)

3) *Very Informal*

Pengaturan dua atau lebih yang digunakan pada sebuah halaman yang sama disebut "gabungan". Pengaturan yang sangat informal cenderung menampilkan pengaturan yang tidak teratur serta teks yang ditempatkan di atas atau di bawah ilustrasi (hlm. 48).



Gambar 2. 47 Penempatan Teks Sangat Tidak Formal
Sumber: Matulka (2008)

4) *Informal*

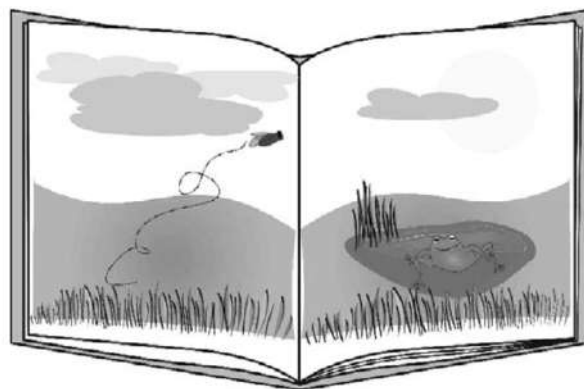
Penempatan pada teks berbentuk atau bahkan tidak beraturan agar posisi sesuai di dalam, di luar, atau di antara ilustrasi. Banyak desainer memanipulasi teks di sekitar gambar dalam ilustrasi untuk menyampaikan suatu makna (hlm. 49).



Gambar 2. 48 Penempatan Teks Tidak Formal
Sumber: Matulka (2008)

5) *Absent*

Tidak memiliki teks, dalam artian buku tanpa kata, buku bergambar tanpa kata terkadang disebut "cerita tanpa kata", hanya menyampaikan makna melalui ilustrasi (50).



Gambar 2. 49 Penempatan Tanpa Teks
Sumber: Matulka (2008)

2.1.6.4 Ukuran Tipografi

Matulka (2008, hlm 51) menyatakan bahwa desainer dapat menambah atau mengurangi ukuran teks untuk menekankan bagian tertentu dari cerita. Ukuran teks dalam buku ilustrasi melibatkan pertimbangan lain juga. Buku ilustrasi dapat memiliki lebih dari 2.000 kata dan desainer mungkin harus menggunakan ukuran huruf

yang lebih kecil untuk mengakomodasi format standar. Tergantung jenisnya teks tampak lebih berat dan lebih gelap pada saat ukuran *font* bertambah.

Humpty Dumpty (Century Gothic)	14 point Humpty Dumpty
Humpty Dumpty (Trade Gothic)	16 point Humpty Dumpty
Humpty Dumpty (Verdana)	18 point Humpty Dumpty
Humpty Dumpty (Goudy)	20 point Humpty Dumpty
Humpty Dumpty (Helvetica)	22 point Humpty Dumpty
Humpty Dumpty (Times New Roman)	24 point Humpty Dumpty

Gambar 2. 50 Perbedaan Ukuran dan Modifikasi Teks
Sumber: Matulka (2008)

2.1.6.5 Kesejajaran Pada Tipografi

Poulin (2011, hlm 256) menyatakan bahwa tipografi dapat diatur dengan banyak komposisi kesejajaran yang berbeda-beda.

1) *Flush Left Alignment*

Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kiri pada *margin* vertikal.

2) *Flush Right Alignment*

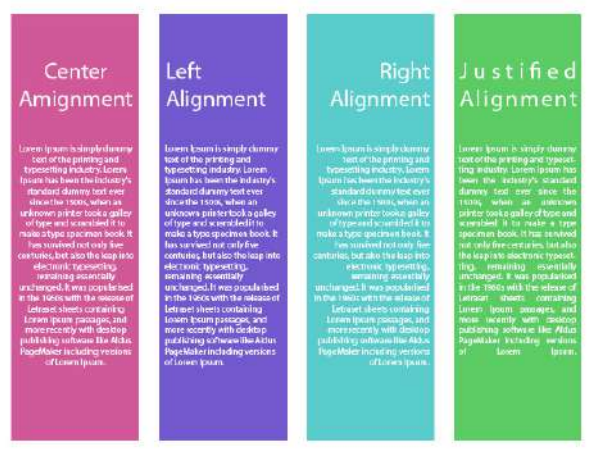
Baris teks dimulai dari sepanjang sisi kanan pada *margin* vertikal.

3) *Center Alignment*

Baris teks terletak di posisi tengah yang sama dengan lebar paragraf.

4) *Justified Alignment*

Baris teks dimulai pada batas vertikal yang sama dari kedua sisi dan berakhir pada batas vertikal yang sama.



Gambar 2. 51 Jenis *Alignment*

Sumber: <https://graphicdesignfundamentals.com/how-to-use-alignment-to-improve-your-design/>

2.2 Teori Buku Ilustrasi

Menurut Matulka (2008 hlm. 1-2) buku ilustrasi merupakan buku dengan format yang dirancang khusus anak-anak. Namun, dapat dinikmati dan dihargai oleh semua kalangan usia. Beliau juga mengatakan bahwa buku ilustrasi memiliki ciri khas atau daya tariknya sendiri, yakni Format yang dirancang untuk buku ilustrasi tersebut berbeda dari penerbitan buku anak. Sehingga buku ilustrasi memiliki keunikannya tersendiri dari media visual lainnya. Menurutnya sebuah film, acara TV, dan *website* seberapa menarik dan mencolok tidak sebanding dengan ketenangan sebuah buku bergambar.

2.2.1 Kategori Buku Ilustrasi

Matulka (2008 hlm. 5) mengatakan bahwa terdapat 4 kategori buku ilustrasi yang terdiri dari:

1) *Picture Book*

Setiap halaman memiliki ilustrasi yang hampir mendominasi teks. Ilustrasi sangat penting untuk cerita, dan teks memainkan peran penting tetapi hanya sekedar pendukung (hlm. 6).

2) *Picture Storybook*

Dalam *picture storybook* gambar hanya sebagai pelengkap cerita. Cenderung hanya untuk menggambarkan sebuah plot sehingga terkadang didominasi oleh teks. Namun, keduanya sesama membentuk sebuah cerita (hlm. 7).

3) *Illustrated Book*

Jenis buku ini cenderung menonjolkan teks sehingga gambar hanya sebagai pendukung. Sebagian besar ilustrasi juga hanyalah dekorasi yang tidak ada hubungannya dengan teks yang ada dan hanya menggambarkan klimaks pada cerita (hlm. 8).

4) *Informational Picture Book*

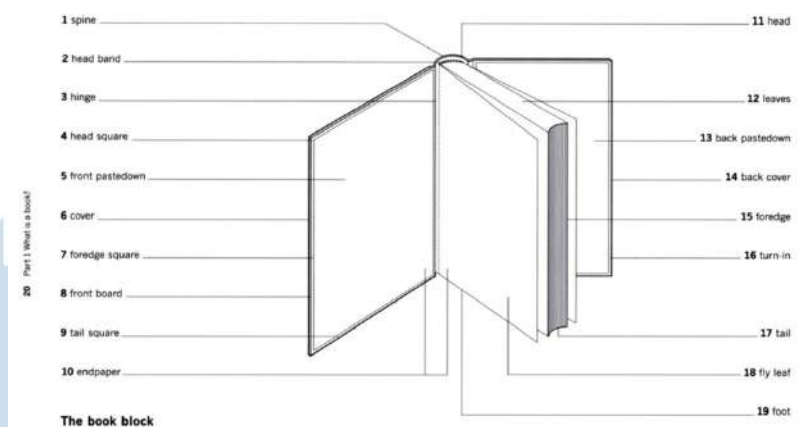
Buku ini digunakan untuk menginstruksikan suatu hal, sebagai contoh buku konsep yang terkadang hanya satu atau dua kata per halaman, buku alfabet, dan buku berhitung (hlm. 9).

2.2.2 Komponen Buku Ilustrasi

Berdasarkan Haslam (2006, hlm. 20) berbagai bagian buku terdapat Namanya tersendiri yang digunakan selama dipublikasikan. Beliau juga menambahkan bahwa komponen dasar buku dibagi menjadi tiga kelompok yang terdiri dari blok buku, halaman, dan kisi. Haslam (2006, hlm. 20) menjelaskan bahwa terdapat 19 bagian buku yang terdiri dari:

- 1) ***Spine***: bagian yang terletak pada sisi samping buku sebagai jilid buku.
- 2) ***Head band***: benang pengikat jilid buku yang di warnai sesuai dengan warna buku.
- 3) ***Hinge***: bagian lipatan pada *endpaper* diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) ***Head square***: pelindung atas buku yang ukurannya dibuat lebih besar dibandingkan dengan isinya.
- 5) ***Front pastedown***: bagian *endpaper* yang terletak pada pada bagian kerangka depan sebuah buku.

- 6) **Cover:** bagian depan pada buku yang tebal yang digunakan untuk melindungi isi buku.
- 7) **Foredge square:** pelindung kecil bagian depan buku diantara sampul depan dan bagian belakang kertas pada buku.
- 8) **Front board:** papan yang teletak pada sampul bagian depan buku.
- 9) **Tail square:** pelindung bagian bawah buku.
- 10) **Endpaper:** kertas tebal yang menutupi bagian dalam kerangka sampul.
- 11) **Head:** bagian atas sebuah buku.
- 12) **Leaves:** kumpulan dari dua sisi halaman yang digabungkan.
- 13) **Back pastedown:** bagian yang ditempel pada bagian dalam kerangka belakang buku.
- 14) **Back cover:** sampul buku bagian belakang.
- 15) **Foredge:** sisi samping isi sebuah buku.
- 16) **Turn-in:** potongan kertas atau ujung kain yang dilipat ke dalam sampul.
- 17) **Tail:** bagian bawah sebuah buku.
- 18) **Fly leaf:** halaman kosong pada buku yang merupakan bagian *endpaper*.
- 19) **Foot:** bagian bawah pada sebuah halaman buku.



Gambar 2. 52 *The Block Book*
Sumber: Haslam (2006)

2.2.3 Buku Ilustrasi Anak

Ghozalli (2020, hlm. 3-5) Indonesia memiliki ciri khas budaya sendiri dalam bercerita namun, bentuk beberapa cerita yang bersifat kuno ini kurang diterima karena kebutuhan masa kini telah berubah menjadi lebih praktis dan mudah diakses. Buku ilustrasi anak sendiri digunakan sebagai sumber teori di dunia Barat, maka dari itu untuk mengikuti perkembangan dunia buku anak-anak di Indonesia dibutuhkan sebuah panduan untuk menjadi basis pembelajaran. Perlahan penulis buku anak mulai bermunculan dengan memberikan bacaan yang berkualitas untuk anak-anak. Biasanya penulis-penulis tersebut menggunakan buku dari dunia Barat untuk dijadikan sebagai tolak ukur mereka.

2.2.3.1 Target Pembaca

Ghozalli (2020, hlm. 20) juga membagi target pembaca berdasarkan jenjang usia anak-anaknya. Membuat buku dengan *genre* yang berbeda-beda tidak perlu menargetkan pembaca tertentu, karena pada akhirnya yang akan mengategorikan dan menargetkan pembacanya adalah pengguna buku itu sendiri. Pembagian jenjang usia target pembaca terbagi menjadi Jenjang Prabaca 1 (Usia 1-3 Tahun), Jenjang Prabaca 2 (Usia 4-6 Tahun), Jenjang Membaca Dini (Usia 7 Tahun), Jenjang Membaca Awal (Usia 8-9 Tahun),

Jenjang Membaca Lancar (Usia 10-12 Tahun), Jenjang Membaca Lanjut (Usia 13-15 Tahun), Jenjang Membaca Mahir (Usia 16-18 Tahun), dan Jenjang Membaca Kritis (Usia 18 Keatas). Sedangkan, Gelman (2014, 110-111) menyatakan bahwa anak-anak berusia 7-11 tahun disebut dengan tahap operasional konkrit, diusia ini anak sudah mampu berpikir secara logis mengenai sebuah ide atau peristiwa tetapi kesulitan memahami konsep atau hipotesis abstrak. Untuk perancangan buku ilustrasi ini anak-anak berusia 7-9 tahun berperan sebagai target primer.

1) Jenjang Membaca Dini

- a) **Usia:** 7 Tahun
- b) **Karakteristik:** Memfokuskan pada pengembangan kemampuan belajar kompetensi pengenalan, penggunaan simbol-simbol literasi dasar, pengenalan lingkungan sekitar.
- c) **Jenis Buku:** Buku bergambar dengan teks dan tanpa bab atau buku aktivitas sederhana, biasanya terdiri dari 2 – 3 suku kata per-kata.
- d) **Format Buku:** Ukuran buku bebas, jumlah 16 – 32 halaman dengan 70% proporsi gambar , dan menggunakan font sans serif minimal 18 pt.

2) Jenjang Membaca Awal

- a) **Usia:** 8-9 Tahun
- b) **Karakteristik:** Memfokuskan pada pengembangan kemampuan membaca dengan benar, memahami alur tulisan, dan mengenal wilayah terdekat.
- c) **Jenis Buku:** Buku dengan bab, novel awal dan buku teks bergambar. Biasanya menggunakan kalimat tunggal 2 – 7 kata.

- d) **Format Buku:** Ukuran buku A5, A4, B5 atau proporsi lainnya berisi 16 – 48 halaman dengan 50 – 70% proporsi gambar, dan menggunakan font sans serif minimal 14 pt.

2.2.3.2 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Berdasarkan Ghozalli (2020, hlm. 87) terdapat struktur anatomi buku cerita anak pada umumnya, terdapat:

- 1) **Daftar Isi:** ditujukan untuk buku yang memiliki bab seperti *storybook* atau *chapter book*.
- 2) **Halaman Bio:** halaman khusus untuk penulis buku, ilustrator, editor visual, desainer grafis, penerjemah, dan lainnya.
- 3) **Halaman Judul:** halaman khusus untuk judul buku.
- 4) **Halaman Judul Penuh:** halaman khusus yang memuat judul buku, pencipta buku, logo penerbit, hak cipta, ISBN.

2.3 Teori Ilustrasi

Sutanto (2021, hlm. 8) mengatakan bahwa kata “Ilustrasi” berasal dari bahasa latin kuno yaitu “*Illustratio*” yang memiliki arti pencerahan. Beliau juga mengatakan bahwa ilustrasi termasuk seni yang mencakup gambar yang tidak bukan dikategorikan sebagai hasil jepretan kamera dan teknik fotografi (*non-photographic image*). Dalam artian, ilustrasi sendiri adalah hasil karya yang secara murni berasal dari gambaran tangan manusia.

2.3.1 Peran Ilustrasi

Menurut Witabora, J. (2012) terdapat 4 peran ilustrasi yang terdiri dari sebagai berikut:

1) Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Ilmuwan pada abad ke-19 menggunakan ilustrasi untuk mendokumentasikan dan menjelaskan subjek yang akan dipelajari. Selain itu, ilustrasi juga digunakan untuk merekonstruksi suatu peristiwa penting dalam sejarah manusia. Secara umum, ilustrasi

merupakan media yang efektif untuk menyampaikan informasi secara visual karena lebih mudah dicerna.

2) Ilustrasi sebagai Opini

Ilustrasi menjadi media opini pada topik-topik tertentu seperti gaya hidup, politik dan isu-isu terkini. Dalam opini politik, opini yang disampaikan dibuat dalam bentuk humor atau sindiran yang diekspresikan melalui kartun politic. Sedangkan opini gaya hidup dibuat dalam ilustrasi dengan format yang ringan pada sebuah majalah agar memberi kesan menghibur.

3) Ilustrasi sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi naratif atau cerita biasa kita temukan dalam buku anak, novel grafis, dan komik. Gaya ilustrasi yang diciptakan bergantung pada teks narasi yang ada, agar terdapat keseimbangan antara teks dan gambar. Ilustrator harus memperhatikan dengan cermat menonjolkan bagian-bagian dan penyampaian kesan agar cerita dapat lebih menarik

4) Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Penggunaan ilustrasi diberbagai media seperti outdoor, cetak, dan elektronik dapat mempengaruhi pada pembuatan ilustrasi tersebut secara teknis. Peran ilustrasi pada masa perang digunakan sebagai alat persuasif untuk sarana propaganda yang efektif untuk menyebarkan pesan.

5) Ilustrasi sebagai Identitas

Ilustrasi juga memiliki peran yang penting dalam merepresentasikan sebuah produk atau perusahaan. Secara umum, untuk kebutuhan visual yang mencerminkan identitas dan ciri khas suatu perusahaan. Logo pada sebuah perusahaan merupakan penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah dilihat serta mewakili produk-produk suatu perusahaan.

6) Ilustrasi sebagai Desain

Ilustrasi menjadi media opini pada topik-topik tertentu seperti gaya hidup, politik dan isu-isu terkini. Dalam opini politik, opini yang disampaikan dibuat dalam bentuk humor atau sindiran yang diekspresikan melalui kartun politic. Sedangkan opini gaya hidup dibuat dalam ilustrasi dengan format yang ringan pada sebuah majalah agar memberi kesan menghibur.

2.3.2 Fungsi Ilustrasi

Menurut Arifin & Kusrianto (2009, hlm. 70-71) terdapat beberapa jenis fungsi ilustrasi secara umum tergantung kegunaan yang dimilikinya sebagai berikut:

1) Fungsi Deskriptif

Fungsi deskriptif yaitu mengubah deskripsi verbal dan naratif dengan sebuah kalimat yang panjang. Ilustrasi digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

2) Fungsi Ekspresif

Fungsi ekspresif adalah penyampaian sebuah ide atau gagasan, perasaan, situasi, atau konsep yang bersifat abstrak menjadi nyata sehingga lebih mudah dipahami.

3) Fungsi Analitis dan Struktural

Fungsi analitis dan struktural yaitu dapat menunjukkan secara rinci detail pada bagian-bagian tertentu seperti benda, atau sistem, dan atau proses sehingga lebih mudah dipahami.

4) Fungsi Kualitatif

Fungsi kualitatif biasa digunakan untuk membuat daftar atau tabel, diagram, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol dan skema.

2.3.3 Jenis-jenis Ilustrasi

Soedarso, N. (2014) mengatakan bahwa terdapat 7 jenis ilustrasi yang berbentuk macam-macam berdasarkan penampilannya diantaranya:

1) Gambar Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi dengan komposisi yang sesuai dengan kenyataan yang ada (realis) tanpa ada penambahan atau pengurangan suatu apapun.

2) Gambar Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu dengan disederhanakan atau dlebihkan menurut gaya tertentu.

3) Gambar Kartun

Ilustrasi yang digambarkan dengan bentuk yang lucu dan memiliki ciri khasnya tersendiri. Biasanya jenis ilustrasi ini cenderung disukai oleh anak-anak dan banyak dilihat pada majalah anak, komik, dan cerita bergambar.

4) Gambar Karikatur

Ilustrasi yang digambar dalam bentuk karakter dengan bentuk yang menyimpang dan biasanya mengandung sindiran. Karikatur dapat ditemukan dalam koran dan majalah.

5) Cerita Bergambar (Cergam)

Sebuah komik atau gambar yang terdapat teks.

6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini berfungsi untuk menerangkan suatu teks atau peristiwa tertentu baik ilmiah atau gambar bagian yang dapat berupa sebuah foto, gambar asli, atau sebuah bagan.

7) Ilustrasi Khayalan

Gambaran yang bersifat imajinatif yang dapat ditemukan pada komik, novel, dan cerita bergambar.

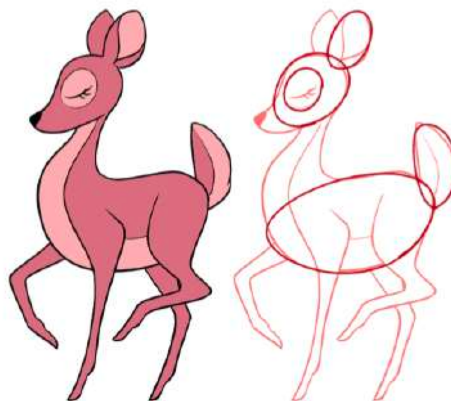
2.4 Teori Karakter

Berdasarkan buku 21 Draw (2019, hlm. 2) sebagai seorang desainer karakter hal pertama yang harus dilakukan adalah mengkomunikasikan tujuan karakter kepada audiens. Secara sederhana, bahasa bentuk menggunakan bentuk untuk mengkomunikasikan makna. Bentuk yang beragam dapat memicu berbagai reaksi dari dalam diri kita sehingga kita dapat mengasosiasikan hal-hal yang kita lihat dengan perasaan atau sebuah makna.

Dalam perancangan karakter terdapat tiga bentuk utama yang terdiri dari persegi, lingkaran, dan segitiga. Masing-masing bentuk memiliki asosiasi yang kuat secara psikologis dan memiliki makna tertentu.

1) **Lingkaran**

Bentuk lingkaran dapat membangkitkan pikiran tentang kedamaian, kebaikan, kelembutan, keamanan, dan keutuhan. Hal-hal tersebut cenderung kita kaitkan dengan hal-hal yang berbau feminitas. Dalam merancang karakter laki-laki bentuk melingkar dapat digunakan untuk membuat karakter yang baik, lembut, bahagia, atau lemah. Selain itu, juga dapat mewakili hal-hal seperti kekosongan, kesepian, sihir, dan misteri (hlm. 3).

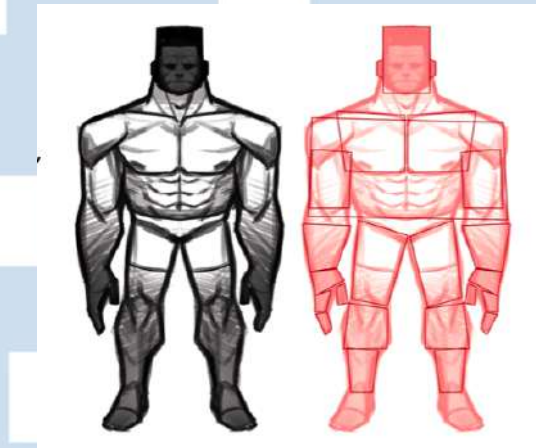


Gambar 2. 53 Penerapan Bentuk Lingkaran
Sumber: 21 Draw (2019)

2) **Persegi**

Bentuk persegi melambangkan fisik serta, hal-hal seperti stabilitas, ketergantungan, disiplin, kekuatan, dan keandalan. Gambaran bentuk persegi

selalu digambarkan lebih maskulin daripada bentuk utamanya namun, untuk penggambaran karakter wanita bentuk persegi memberikan kesan kuat, mandiri, atau disiplin. Bentuk ini juga mewakili penggambaran yang berkesan kebosanan, stasioneritas, dan kebodohan (hlm. 4).

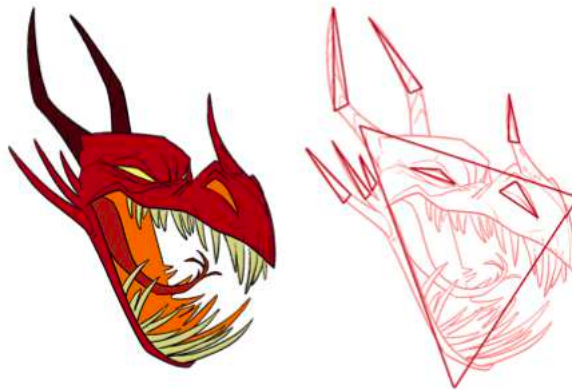


Gambar 2. 54 Penerapan Bentuk Persegi
Sumber: 21 Draw (2019)

3) Segitiga

Bentuk segitiga cenderung dapat menggambarkan karakter secara fleksibel, dalam artian tidak cenderung berbentuk maskulin atau feminin. Bentuk ini mewakili gerakan atau penyimpangan dan ketajaman. Pada umumnya digunakan untuk menggambarkan penjahat karena mereka sudut membuat karakter terasa jauh terpisah dari maskulin, sifat feminin, atau heroik; penyimpangan dari kepribadian yang ideal atau nyaman. Bentuk segitiga dapat membuat karakter terasa berat, tidak stabil, dan berbahaya (hlm. 5).

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. 55 Penerapan Bentuk Segitiga
Sumber: 21 Draw (2019)

2.4.1 Perancangan Karakter

Menurut Ghozalli (2020, hlm. 32) setiap ilustrator memiliki cara mereka sendiri untuk menggali visual sebuah karakter, berikut adalah penggaliannya secara umum:

1) Riset Karakter

Meliputi riset terhadap fisik karakter yang akan dibuat seperti, manusia atau hewan, jenis kelamin, umur karakter, dan latar waktu, budaya, lokasi. Selain itu, terdapat sifat karakter dan kebiasaan yang dilakukannya.

2) Bermain Bentuk

Disesuaikan dengan nada pada cerita. Terdapat beberapa bentuk geometris yang biasa digunakan untuk menggambarkan karakter. Bentuk bulat biasanya menggambarkan karakter yang ramah, suka bermain, menggemaskan, dan kekanak-kanakan. Sedangkan, bentuk segitiga menggambarkan karakter yang agresif dan licik. Kemudian, bentuk kotak menggambarkan karakter yang pendiam, tenang, dan memiliki nilai kekuatan atau keinginan yang kuat.

3) Ciri Khas Karakter

Selain elemen geografis, ilustrator cenderung membuat sang karakter utama dengan menekankan warna tertentu atau memberikan sebuah aksesoris pada karakter.

4) Sketsa Emosi dan Posisi

Membuat sketsa karakter yang disesuaikan dengan emosi yang dirasakan karakter selain itu, menggambarkan karakter dengan posisi-posisi yang berbeda untuk memberikan kesan hidup pada karakter.

5) Permainan Gaya Gambar dan Warna

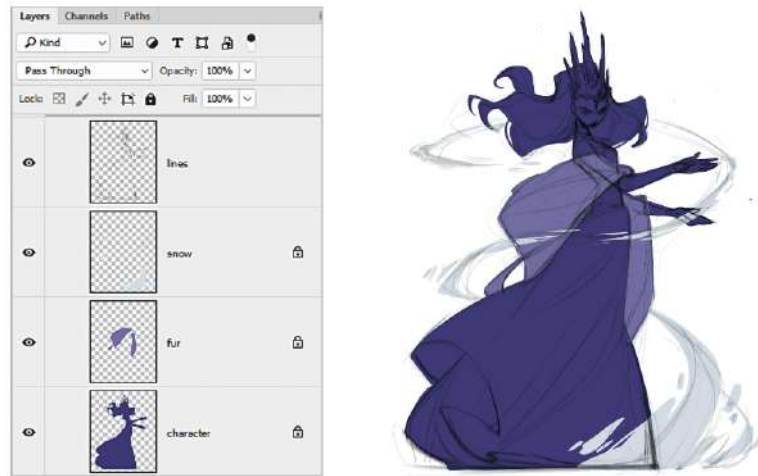
Setiap ilustrator memiliki ciri khas mereka sendiri dalam menggambarkan dan mewarnai sebuah karakter. Intuisi dalam menggambarkan dan mewarnai karakter sangat penting untuk keselarasan cerita.

2.4.2 Pewarnaan Karakter

Menurut 21 Draw (2019, hlm. 60) ketika membuat desain karakter untuk klien, sangat penting untuk membuat karakter tersebut agar terlihat menarik dan mudah diingat. Salah satu alat utama untuk mencapai ini adalah melalui warna, dengan menggunakan skema warna yang menarik dan ekspresif itu sangat penting. Berikut adalah langkah untuk pemberian warna pada karakter:

1) Warna Kasar

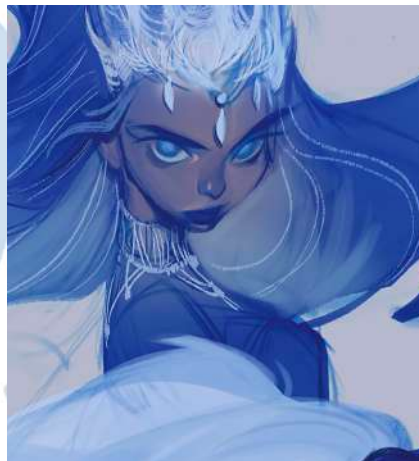
Setelah merancang bentuk dan pose, saatnya untuk melakukan beberapa eksplorasi warna kasar. Hal pertama yang dilakukan adalah menggabungkan outline, termasuk sketsa aslinya. Gambaran kasar garis-garis tersebut tidak menjadi masalah pada saat ini. Selanjutnya, adalah melakukan color block pada layer warna terpisah untuk masing-masing bagian karakter (hlm. 62).



Gambar 2. 56 Penerapan Warna Kasar
 Sumber: 21 Draw (2019)

2) *Detailing*

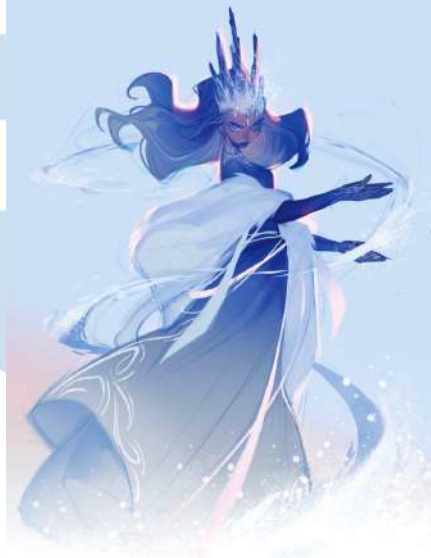
Setelah memiliki skema warna yang disukai, perancangan dapat dimulai dengan memadukan dan menambahkan lebih banyak definisi. Pewarnaan ini dapat disebut “memahat dengan warna”, dengan menambahkan lapisan yang terang atau gelap, memberikan efek tertentu, dan dapat menambahkan elemen dekoratif (hlm. 71).



Gambar 2. 57 Contoh *Detailing*
 Sumber: 21 Draw (2019)

3) *Background and Light Effects*

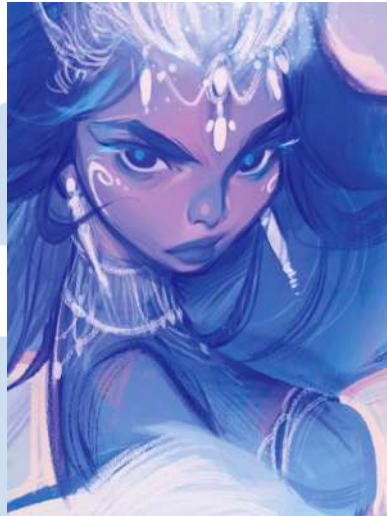
Pada tahap sebelumnya pewarnaan masih terlihat monokromatik, maka dapat ditambahkan *highlight* dengan rona warna hangat. Ini untuk tambahkan sedikit kontras pada skema warna—kombinasi rona hangat dan sejuk bekerja dengan baik untuk menambah keseimbangan pada warna, serta mengintensifkan dampak warna. Pada tahap ini juga dapat memodifikasi warna latar belakang dan menambahkan beberapa gradien untuk mengintensifkan efek yang diberikan.



Gambar 2. 58 Pemberian *Background* dan Efek Cahaya
Sumber: 21 Draw (2019)

4) *Last Pass*

Tahap terakhir ini, gambar yang dibuat hampir selesai, tetapi saat ini masih agak kasar, jadi hal yang dilakukan adalah menyempurnakan detail dan membuat gambar terlihat lebih *clean*. Fokuskan pada area dengan detail tinggi.



Gambar 2. 59 Penerapan *Last Pass*
Sumber: 21 Draw (2019)

2.5 Peran Orang Tua dalam Ajaran Kristen

Dalam agama kristen, para umat kristiani diajarkan tentang nilai-nilai tentang Tuhan Yesus sebagai juru selamat yang telah mati di kayu salib. Penganut agama Kristen juga menjadikan alkitab sebagai pedoman hidup mereka untuk menjalani nilai-nilai kristiani dalam kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai tersebut perlu ditanamkan sejak kecil oleh orang tua sang anak. Keluarga sendiri merupakan landasan awal dalam memberikan sang anak pengetahuan dan kecerdasan intelektual agar sang anak dapat bertumbuh sesuai dengan norma dan ajaran kristiani (Wirawan, 2021). Orang tua adalah pribadi yang memiliki peran yang paling besar pengaruhnya terhadap kepribadian dan karakter seorang anak. Anak-anak melihat dan memperhatikan perilaku dan perkataan orang tuanya setiap hari, maka sebagai orang tua mereka harus menjadi teladan dalam keluarga (Herawati, 2020).

2.5.1 Bersyukur dalam Ajaran Kristen

Menurut Persia (2019) arti dari bersyukur adalah memuji, berterimakasih dan merasa berhutang budi kepada Tuhan atas karunianya dan mencintainya dengan bersikap taat dalam menjalankan tugasnya. Tuhan telah memberikan kita segalanya, seperti alat indra yang kita miliki secara

lengkap walaupun beberapa manusia terlahir dengan kecacatan mental namun Tuhan memberikan kelebihan dengan talenta yang mereka miliki serta bantuan tangan-tangan orang-orang yang disekitar mereka, terutama orang tuanya.

Bersyukur juga memiliki arti kita sebagai manusia harus menerima dengan segenap hati keadaan dan situasi yang kita alami, meski realitanya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh kita. Selain itu, bersyukur juga dapat diartikan dengan berdamai karena damai adalah buah dari roh kudus, setiap umat yang dibaptis akan selalu diberikan kuasa roh kudus yang diharapkan dapat menghasilkan banyak buah rohani seperti yang tertulis pada Galatia 5 pasal 22-23 (kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan hati, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, penguasaan diri.)

Manusia dapat mengalami yang namanya kegagalan, tapi Tuhan tidak pernah gagal, Dalam Ayub 42 pasal 2 berbunyi “Aku tahu, bahwa Engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada rencanaMu yang gagal.” Dari ayat ini Tuhan berharap umatnya dapat menerima kenyataan hidup yang meski pahit, dengan bersyukur kepadanya. Dengan bersyukur manusia dapat mendapatkan kedamaian walaupun terdapat cobaan yang selalu diberikan Allah tetapi Tuhan akan selalu memberikan cobaan yang sesuai dengan kapasitas yang dimiliki umatnya.

2.5.2 Arti Bersyukur dalam Alkitab

Sebuah situs bpkpenabur.or.id mengatakan bahwa kata ‘Bersyukur’ ditulis sebanyak 59 kali dalam alkitab sedangkan kata ‘syukur’ dituliskan sebanyak 126 kali. Berdasarkan situs tuhanyesus.org yang diunggah pada tahun 2017 berikut adalah arti bersyukur dalam alkitab:

1. Mengakui kedaulatan Tuhan pada kehidupan kita.
2. Menerima Keadaan Hidup Seutuhnya.
3. Mengetahui Keberadaan Allah.
4. Bersyukur berarti membawa kurban untuk Allah.

5. Bersyukur merupakan kesepakatan dengan Tuhan.

2.5.3 Alasan Untuk Bersyukur

Situs bpkpenabur.or.id mengatakan bahwa terdapat tiga alasan mengapa kita sebagai anak Tuhan untuk bersyukur sebagai berikut:

1. Bersyukur membuat kita melihat karya keselamatan yang telah dikerjakan Tuhan Yesus dalam hidup kita.
2. Bersyukur memampukan kita untuk menjalani hidup dengan kualitas iman yang selalu mengandalkan Tuhan Yesus karena kita percaya Dia ada bersama dengan kita di setiap musim kehidupan kita.
3. Bersyukur menjadikan kita tetap aktif menjalani hidup di tengah situasi pandemik saat ini karena kita menyadari bahwa hidup yang kita jalani sampai saat ini adalah anugerah Tuhan Yesus yang kita terima dan bukan hasil usaha kita sebagai manusia yang terbatas sehingga kita menerimanya dan membagikan hidup itu bagi keluarga dan sesama kita.

2.6 Teori Tokoh Alkitab Ayub

Stevanus, K., & Marbun, S. (2019) mengatakan bahwa Ayub merupakan tokoh yang mengalami penderitaan yang ekstrim dan tidak diketahui penulisnya. Tokoh Ayub digambarkan seseorang yang kaya raya yang memiliki karakter saleh dan jujur.

2.6.1 Kehidupan Ayub

Berdasarkan kisah hidupnya Ayub ini, secara tidak langsung mengingatkan bahwa orang yang beriman pasti akan selalu menghadapi cobaan dalam hidupnya. Maka sebagai orang percaya sangat penting untuk kita melihat cobaan yang ada sebagai ujian terhadap iman kita. Cobaan yang diberikan juga bukanlah sebuah hukuman yang diberikan Tuhan kepada kita.

Penderitaan yang dialami oleh Ayub sendiri tidak hanya ia rasakan secara fisik tetapi secara psikis juga. Namun, meski keadaan yang dialaminya sangatlah menyedihkan ia tetap teguh dengan pendiriannya yang

menyatakan bahwa semua hal yang ia alami saat itu bukanlah hukuman dari Tuhan. Dalam alkitab juga tertulis bahwa Ayub sendiri juga tidak tahu awal mula penderitaannya dan kapan penderitaan tersebut akan berakhir.

Setelah apa yang terjadi pada kehidupan Ayub, ia tetap menyerahkan dirinya kepada Tuhan. Ayub juga memiliki pendirian bahwa Tuhan memegang segala sesuatu dalam kuasanya termasuk akhir dari suatu penderitaan. Maka dari itu sebagai orang Kristen kita harus memiliki persekutuan yang kuat dengan Tuhan agar tidak kehilangan iman apabila kita mengalami badai kehidupan.

2.6.2 Pelajaran Penting Dari Tokoh Ayub

Dalam situs superbookindonesia.com dikatakan bahwa Ayub seorang tokoh yang telah mengalami permasalahan yang berat dalam hidup. Ayub menjadi salah seorang tokoh yang berhasil melewati itu semua dan diberkati Tuhan dua kali lipat dari sebelumnya.

Berikut respon hati Ayub yang dapat kita contoh dan terapkan di kehidupan sehari-hari.

1) Tetap Memuji Tuhan

Ayub 1:21 – Ayub tetap memuji Tuhan meski ia telah kehilangan segala hal yang ia miliki.

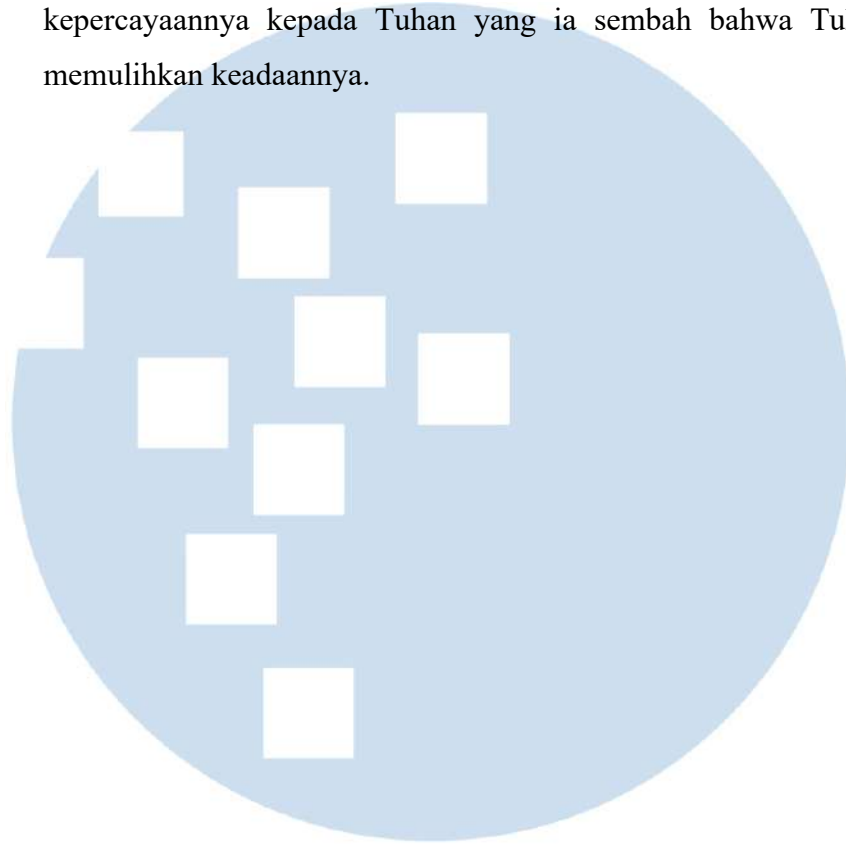
2) Tidak Menyalahkan Tuhan

Ayub 2:9 – Ayub tetap ingin memuliakan nama Tuhan dalam keadaan senang ataupun sedih, meski istrinya menyuruh Ayub untuk mengutuk Tuhan.

3) Tetap Percaya Tuhan Berdaulat dalam Kehidupan Kita

Ayub 2:9 – Ayub percaya bahwa apapun yang Tuhan lakukan dalam kehidupannya adalah kedaulatan Tuhan.

Ayub 19:25 – Ayub memegang teguh pendiriannya dalam kepercayaannya kepada Tuhan yang ia sembah bahwa Tuhan akan memulihkan keadaannya.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA