

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

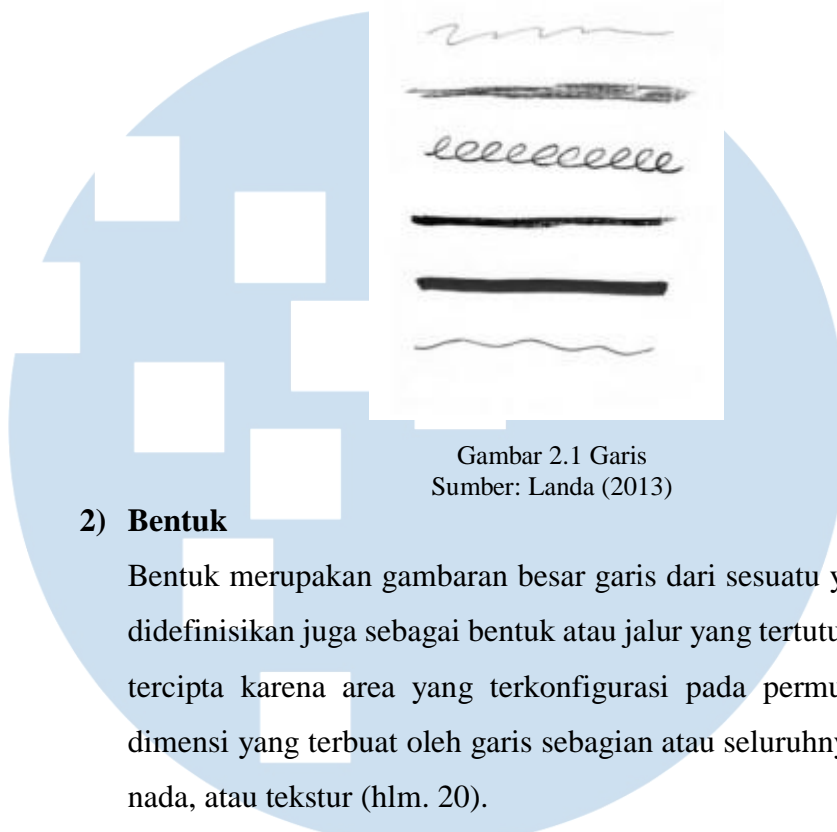
Landa (2013) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions* mengatakan bahwa bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens adalah desain grafis. Visual dalam desain grafis yang dibuat merupakan gambaran ide yang terbentuk dari penciptaan, seleksi, dan komposisi elemen visual. Desain yang dibuat dapat menjadi sebuah solusi karena sifatnya yang mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, merek, membangkitkan, menemukan, melibatkan, dan menyampaikan dengan berbagai tingkatan makna (hlm. 1).

2.1.1 Elemen Grafis

Terdapat lima elemen dalam proses pembuatan desain dua dimensi (Landa, 2013, hlm. 19), yaitu:

1) Garis

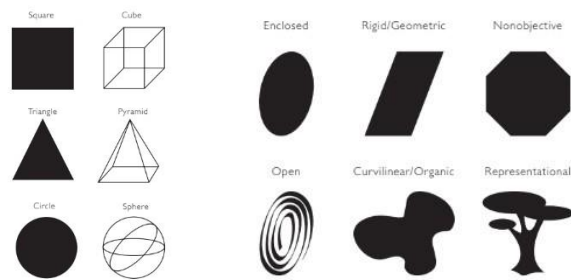
Garis merupakan titik yang memanjang, sehingga mengidentifikasi sebuah garis dapat dilihat dari panjangnya. Garis memiliki peran dalam komposisi dan komunikasi. Bentuk garis beragam seperti lurus, melengkung, atau bersudut sehingga dapat mengarahkan penglihatan audiens ke arah yang dituju. Tipe garis bisa halus atau tebal, halus atau pecah, tebal atau tipis, teratur atau berubah, dan sebagainya. Terdapat dua kategori garis yaitu garis solid yang digambarkan melintasi permukaan dan garis tersirat yang merupakan garis tidak bersambung dan berulang terus menerus (hlm. 19).



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2013)

2) Bentuk

Bentuk merupakan gambaran besar garis dari sesuatu yang biasa didefinisikan juga sebagai bentuk atau jalur yang tertutup. Bentuk tercipta karena area yang terkonfigurasi pada permukaan dua dimensi yang terbuat oleh garis sebagian atau seluruhnya, warna, nada, atau tekstur (hlm. 20).



Gambar 2.2 Bentuk Dasar dan Variasi Bentuk
Sumber: Landa (2013)

3) *Figure/ Ground*

Figure atau *ground* adalah ruang positif dan negatif yang merupakan prinsip dasar terhadap persepsi visual dan mengacu pada kaitannya dengan bentuk, figur dengan permukaan, dan permukaan dua dimensi (hlm. 21).

4) Warna

Warna merupakan elemen yang kuat dan sangat provokatif. Warna dapat dilihat karena adanya cahaya sehingga warna yang terlihat pada permukaan benda yang dirasakan dan dikenal disebut cahaya pantulan. Cahaya pantulan tersebut yang dipresentasikan sebagai warna atau dikenal sebagai warna yang subtraktif. Sedangkan warna digital yang terlihat di media berbasis layar disebut sebagai *additive colors* — campuran cahaya (hlm. 23).



Gambar 2.3 Sistem Warna *Additive*
Sumber: Landa (2013)



Gambar 2.4 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: Landa (2013)

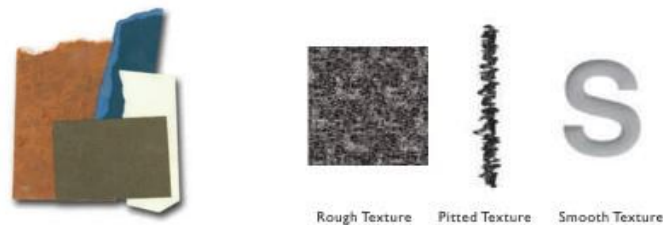
Elemen warna terbagi menjadi 3 bagian yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Berikut penjelasannya:

- a. *Hue*: merupakan nama dari warna yang terdiri dari merah atau hijau serta biru atau jingga.

- b. *Value*: mengacu pada tingkat terang atau gelapnya cahaya seperti biru mudah atau merah tua.
- c. *Saturation*: tingkat kecerahan atau kekusaman warna. Kata lain dari saturasi yaitu chroma atau intensitas.

5) **Tekstur**

Tekstur adalah representasi dari kualitas permukaan. Terdapat dua jenis tekstur dalam seni visual, yaitu taktil dan visual. Teksur taktil merupakan tesktur yang dapat disentuh dan dirasakan secara fisik contohnya dalam pencetakan berupa *embossing* dan *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur yang terbentuk dari ilusi tekstur nyata yang terbuat dari tangan. Tekstur visual dapat ditemukan dalam gambar, lukisan, fotografi, dan lainnya.



Gambar 2.5 Tekstur Taktil dan Visual
Sumber: Landa (2013)

2.1.2 **Prinsip Desain**

Prinsip desain terbagi menjadi 6 bagian yang mencakup (Landa, 2014, hlm. 29-36):

1) **Format**

Format merupakan bidang yang digunakan dalam proyek desain grafis. Sebuah bidang bisa berupa selemba kertas, layar ponsel, *billboard*, dan lainnya. Sedangkan dalam desain grafis format digunakan untuk medeskripsikan jenis proyek seperti poster, sampul CD, iklan seluler, dan lainnya (hlm. 29).

2) **Keseimbangan**

Keseimbangan atau stabilitas tercipta karena adanya bobot visual yang merata di setiap sisi sumbu pusat serta pemerataan bobot di

antara semua elemen komposisi. Terdapat 3 jenis keseimbangan yaitu simetri, asimetri, dan radial (hlm. 31-33).

- a. Simetri: pendistribusian bobot visual setara atau refleksi elemen setara pada kedua sisi sumbu pusat. Simetri dan perkiraan simetri dapat berfungsi untuk mengkomunikasikan harmoni dan stabilitas.



Gambar 2.6 Pengaturan Simetri
Sumber: Landa (2013)

- b. Asimetri: distribusi bobot visual yang didapat melalui bobot dan bobot penyeimbang dengan menyeimbangkan satu elemen dengan elemen lainnya tanpa refleksi.



Gambar 2.7 Pengaturan Asimetri
Sumber: Landa (2013)

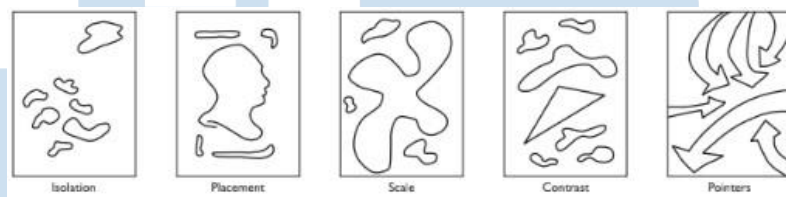
- c. Radial: simetri yang tercapai dengan kombinasi simetri yang berorientasi horizontal dan vertikal serta elemen yang memanancar dari titik tengah komposisi.



Gambar 2.8 Pengaturan Radial
Sumber: Landa (2013)

3) Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan prinsip utama untuk mengatur informasi yang ingin dikomunikasikan. Hirarki visual membantu dalam memandu audiens dan mengatur elemen grafis berdasarkan penekanan. Hirarki visual dapat diciptakan melalui 5 cara yaitu *emphasis* melalui isolasi, *emphasis* melalui penempatan, *emphasis* menggunakan skala, *emphasis* melalui kontras, dan *emphasis* melalui petunjuk (hlm. 33-34).



Gambar 2.9 *Emphasis*
Sumber: Landa (2013)

4) Ritme

Ritme dalam desain grafis sama seperti ketukan pada musik. Terdapat pengulangan yang kuat dan konsisten, pola elemen dapat membentuk ritme yang membuat mata audiens berpindah-pindah mengikuti elemen. Faktor yang berpengaruh membangun ritme dalam desain adalah warna, tekstur, hubungan figure/ dasar, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

5) Kesatuan

Kesatuan dalam desain terbentuk apabila elemen grafis dalam sebuah desain saling terkait sehingga saat disatukan, semua elemen grafis seolah-olah saling memiliki atau adanya keserasian. Kesatuan membantu desainer untuk memilih menggunakan elemen yang diperlukan (hlm. 36).



Gambar 2.10 Kesatuan
Sumber: Landa (2013)

6) Skala

Skala adalah ukuran elemen grafis pada suatu komposisi yang ditentukan berdasarkan proporsi tiap bentuk elemen. Skala digunakan untuk variasi elemen visual, menciptakan kontras dan dinamis antar bentuk serta menciptakan sebuah ilusi ruang tiga dimensi (hlm. 39).



Gambar 2.11 Skala
Sumber: Landa (2013)

2.1.3 Tipografi

Typeface merupakan satu set karakter yang disatukan dan menciptakan esensi karakter dari jenis huruf sehingga masih dikenali meskipun huruf dimodifikasi. Jenis huruf berupa huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksent (Landa, 2014, hlm. 44). Landa (2014) mengelompokkan tipografi berdasarkan gaya dan sejarahnya. Pengelompokan tersebut mencakup *old style or humanist*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display* (hlm. 47).

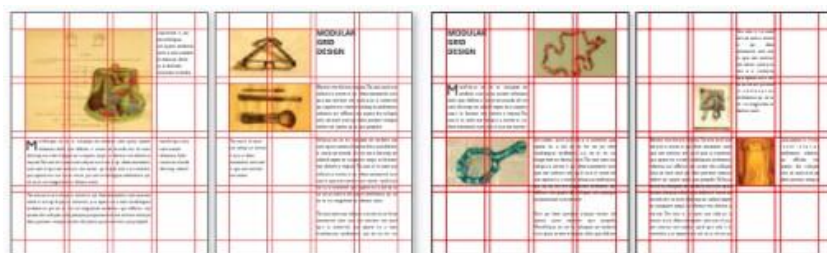


Gambar 2.12 Bagan Klasifikasi Huruf oleh Martin Holloway
 Sumber: Landa (2013)

Tipografi perlu memerhatikan *readability* dan *legibility*. *Readability* berarti teks mudah dibaca sehingga saat membaca teks menimbulkan rasa senang dan bebas dari frustrasi. Cara mendesain jenis huruf yang sesuai dengan memperhatikan ukuran, spasi, margin, warna, dan pemilihan kertas. Sedangkan *legibility* berhubungan dengan seberapa mudah pembaca mengenali huruf dalam jenis huruf atau karakteristik dari masing-masing bentuk huruf (Landa, 2014, hlm. 53).

2.1.4 Grid

Menurut Landa (2014), *grid* merupakan panduan atau struktur komposisi yang mencakup vertikal dan horizontal dalam pembagian format menjadi kolom dan margin. *Grid* digunakan pada struktur buku, majalah, brosur, situs web desktop, situs web seluler, dan lainnya untuk mengorganisir teks dan gambar (hlm. 174).



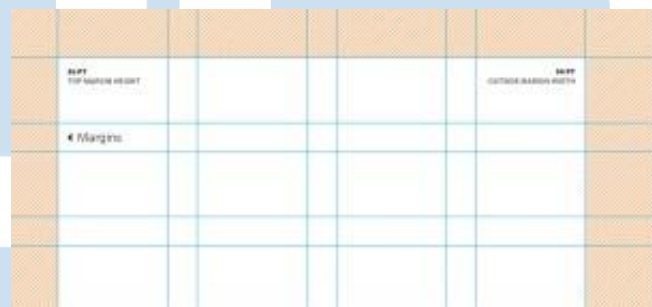
Gambar 2.13 Modular Grid
 Sumber: Landa 2013

1) Anatomi *Grid*

Terdapat 7 anatomi *grid* yang biasa digunakan, mulai dari struktur yang kompleks sampai penggabungan atau tidak, yaitu (Poulin, 2018):

a. *Margins*

Margins merupakan sebuah batasan atau ruang yang berada di bagian kiri, kanan, atas, bawah untuk membingkai gambar dan teks.



Gambar 2.14 *Margins*
Sumber: Poulin (2018)

b. *Columns*

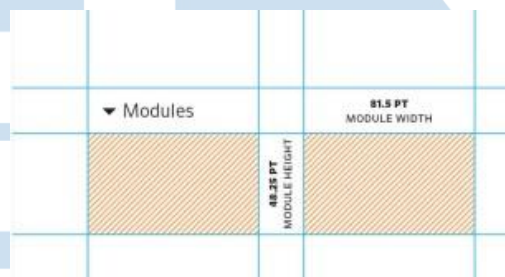
Columns merupakan jajaran vertical yang membentuk pembagian vertikal. Lebar *columns* bisa sama atau berbeda sesuai dengan konten atau informasi. Jumlah *column* yang akan digunakan tidak memiliki keterbatasan.



Gambar 2.15 *Columns*
Sumber: Poulin (2018)

c. *Modules*

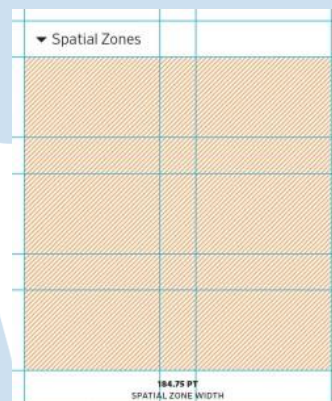
Modules adalah unit ruang individu dalam sistem *grid* yang terpisah oleh interval reguler. Fungsi modul adalah sebagai tempat teks atau gambar.



Gambar 2.16 *Modules*
Sumber: Poulin (2018)

d. *Spatial Zones*

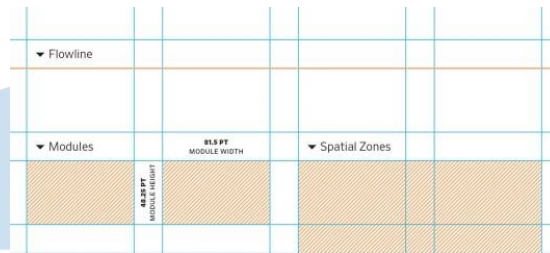
Spatial zones merupakan grup dari *modules* pada sistem *grid* yang berfungsi untuk penggabungan gambar atau kolom teks.



Gambar 2.17 *Spatial Zones*
Sumber: Poulin (2018)

e. *Flowlines*

Flowlines yang bisa disebut *hanglines* adalah jajaran horizontal dalam sistem *grid*. Berfungsi untuk mengatur konten visual dan naratif pada area yang ditentukan, membantu mengarahkan mata pembaca.



Gambar 2.18 *Flowlines*
Sumber: Poulin (2018)

f. *Markers*

Markers merupakan penanda untuk indikator penempatan dalam sistem *grid* yang mendukung informasi halaman seperti *header* atau *footer*, folio, nomor halaman, atau pengulangan elemen. *Markers* berfungsi sebagai navigasi yang membantu pembaca terlibat dengan efektif pada konten visual dan naratif.



Gambar 2.19 *Markers*
Sumber: Poulin (2018)

g. *Gutters and Alleys*

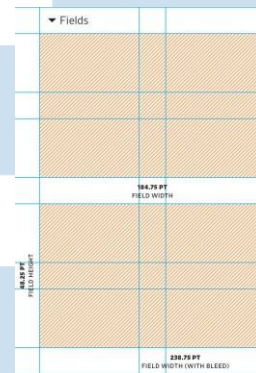
Gutters and alleys dianggap sebagai ruang pasif pada halaman *grid* yang ujungnya memiliki fungsi dalam penjilidan dan bisa juga sebagai pemisah *columns*.



Gambar 2.20 *Gutters and Alleys*
Sumber: Poulin (2018)

h. *Fields*

Fields sebagai pengatur halaman *grid* untuk komposisi agar aktif dan dinamis dengan mempertahankan struktur dasar dan sistem *grid*.



Gambar 2.21 *Fields*
Sumber: Poulin (2018)

2) **Jenis Grid**

Grid terbagi menjadi 3 jenis sebagai berikut (Landa, 2013):

a. *Single Column Grid*

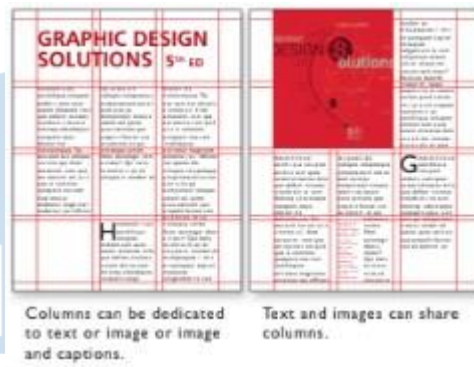
Single column grid merupakan struktur yang ditentukan oleh satu kolom yang dikelilingi margin (hlm. 175).



Gambar 2.22 *Single Column Grid*
Sumber: Landa (2013)

b. *Multicolumn Grid*

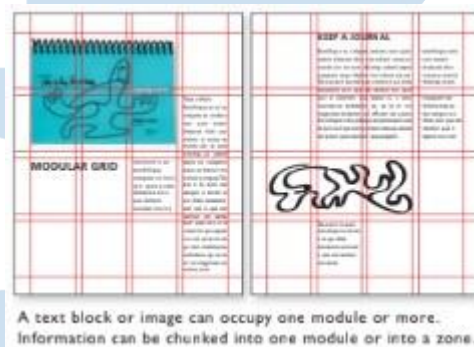
Multicolumn grid adalah *grid* yang mempertahankan keselarasan karena adanya penentuan batas untuk menjaga konten agar tetap teratur (hlm. 177).



Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*
Sumber: Landa (2013)

c. *Modular Grid*

Modular grid terdiri dari modul-modul yang terbentuk karena perpotongan *columns* dan *flowlines*. Fungsinya untuk memecah informasi menjadi modul individual atau dikelompokkan ke dalam zona (hlm. 181).



Gambar 2.24 *Modular Grid*
Sumber: Landa (2013)

2.1.5 *Layout*

Menurut Moriarty (2015), Layout terbagi menjadi 7 jenis, yaitu:

- 1) *Picture Window*: merupakan jenis layout yang umum digunakan dan menggunakan 60-70% ruang dalam desain.
- 2) *All Art*: merupakan jenis layout berisikan elemen seni dan peletakan teks berada di atas gambar.
- 3) Panel atau *Grid*: merupakan jenis layout yang memiliki banyak panel atau jendela yang proporsional dalam peletakan elemen visual.

- 4) Huruf Dominan: merupakan jenis layout yang didominasi oleh teks dan terkadang *headline* diposisikan sebagai huruf seni.
- 5) Sirkus: merupakan jenis layout yang bertujuan untuk menciptakan visual yang berdesakan dengan mengkombinasikan beberapa elemen desain seperti huruf dan warna.
- 6) Nonliner: merupakan jenis layout bergaya kontemporer yang memiliki arah penglihatan yang tidak urut dan cocok untuk remaja.
- 7) *Grunge*: merupakan jenis layout untuk generasi X yang bergaya tidak formal dalam penggunaan desain, tipe huruf, dan legibilitasnya.

2.2 Psikologi Warna

Menurut Samara (2014), warna dapat menyampaikan berbagai pesan psikologis, sehingga digunakan pada konten maupun makna tipografi secara verbal. Terdapat panjang gelombang yang berbeda-beda pada setiap warna, sehingga memberikan dampak yang berbeda juga pada sistem saraf otonom. Panjang gelombang yang panjang seperti warna hangat yaitu merah dan kuning, memerlukan energi yang banyak untuk diserap mata dan otak. Ketika energi yang diperlukan banyak, terjadi kenaikan pada tingkat metabolisme juga yang dapat menimbulkan gairah. Sedangkan panjang gelombang yang pendek seperti warna yang dingin yaitu biru, hijau, dan ungu memerlukan energi yang sedikit, sehingga tingkat kenaikan metabolisme tubuh melambat dan memberikan efek yang lebih menyejukkan dan menenangkan. Akan tetapi, sifat psikologis warna juga bergantung pada budaya dan pengalaman pribadi setiap manusia dalam tingkat insting dan biologis.

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

2.2.1 Makna Warna secara Psikologis

Berikut merupakan makna dari warna yang hangat dan dingin secara psikologis (Samara, 2014):

1) Merah

Warna merah merupakan warna cerah yang paling mencolok. Hal tersebut menimbulkan efek rasa lapar atau impulsif karena warna merah membangkitkan gairah. Warna merah juga diartikan sebagai semangat dan adrenalin.



Gambar 2.25 Warna Merah
Sumber: Samara (2014)

2) Kuning

Warna kuning dapat merangsang rasa bahagia dan membantu menghidupkan warna di sekitarnya. Namun, warna kuning yang lebih cerah dan lebih hijau bisa menyebabkan kecemasan. Sedangkan warna kuning yang lebih dalam dapat merepresentasikan kekayaan.



Gambar 2.26 Warna Kuning
Sumber: Samara (2014)

3) Oranye

Warna oranye merupakan hasil campuran dari warna merah dan kuning sehingga memiliki makna yang serupa dengan warna campurannya. Oranye terkesan ramah dan suka berpetualang. Warna oranye yang lebih gelap merepresentasikan kemewahan,

sedangkan warna oranye yang lebih cerah merepresentasikan dengan kesehatan, kesegaran, kualitas, dan kekuatan.



Gambar 2.27 Warna Oranye
Sumber: Samara (2014)

4) Biru

Warna biru dapat memberi ketenangan dan menciptakan rasa keamanan karena panjang gelombang yang pendek. Menggambarkan samudera dan langit membuat adanya persepsi bahwa warna biru itu kokoh dan dapat diandalkan.



Gambar 2.28 Warna Biru
Sumber: Samara (2014)

5) Ungu

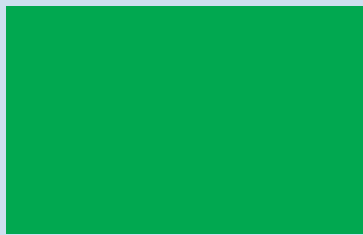
Warna ungu memberikan kesan misterius dan sulit untuk dipahami. Ungu yang gelap dapat melambangkan kematian, ungu yang pucat seperti lavender melambangkan nostalgia, ungu yang mendekati warna merah melambangkan dramatis dan energik, warna ungu yang seperti plum melambangkan ajaib.



Gambar 2.29 Warna Ungu
Sumber: Samara (2014)

6) Hijau

Warna hijau memiliki panjang gelombang terpendek, sehingga memberikan persepsi santai. Hijau berkaitan dengan alam terutama dengan tumbuh-tumbuhan. Warna hijau yang terang menggambarkan energik dan hijau yang lebih gelap menggambarkan pertumbuhan ekonomi. Sedangkan warna hijau yang netral seperti buah zaitun menggambarkan sifat membumi. Akan tetapi, dalam konteks lain warna hijau juga bisa menggambarkan penyakit atau pembusukan.



Gambar 2.30 Warna Hijau
Sumber: Samara (2014)

7) Coklat

Warna coklat menimbulkan rasa nyaman dan aman karena warnanya yang solid seperti tanah dan kayu. Oleh karena itu, warna coklat berhubungan dengan kepercayaan dan daya tahan.



Gambar 2.31 Warna Coklat
Sumber: Samara (2014)

8) Abu-abu

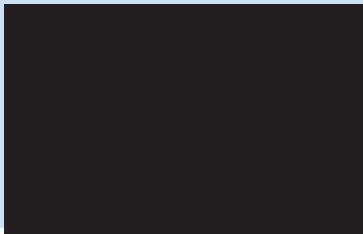
Warna abu-abu dapat disebut sebagai warna yang formal, bermartabat, dan berwibawa. Selain itu, warna abu-abu memiliki keterkaitan dengan teknologi karena memperlihatkan presisi, control, kompetensi, kecanggihan, dan industri.



Gambar 2.32 Warna Abu-abu
Sumber: Samara (2014)

9) **Hitam**

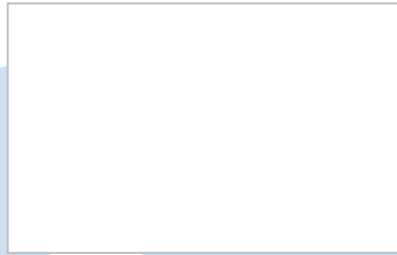
Warna hitam merupakan warna terkuat karena memiliki kepadatan dan kontras yang dominan, sehingga dianggap formal dan eksklusif. Warna hitam dapat merepresentasikan ketiadaan, luar angkasa, dan kematian, lalu warna hitam juga memperlihatkan otoritas, superioritas, dan martabat.



Gambar 2.33 Warna Hitam
Sumber: Samara (2014)

10) **Putih**

Putih bisa menjadi model warna yang mewakili keberadaan semua panjang gelombang warna maupun tidak adanya warna karena kedua hal tersebut membantu pembentukan dasar warna putih yang berwibawa, murni, dan mencakup segalanya. Warna putih berasal dari campuran semua warna cahaya menggambarkan keutuhan dan kekuatan spiritual. Jika putih terdapat di komposisi yang terdiri dari warna lainnya, putih akan dipandang sebagai warna yang terlihat tenang, megah, dan murni.



Gambar 2.34 Warna Putih
Sumber: Samara (2014)

2.2.2 Psikologis Warna pada Anak

Denissa, Manurung, Pattipawaej, Effendi, dan Budiman (2022) berpendapat bahwa anak-anak menyukai warna yang cerah seperti biru, merah, kuning, oranye, dan hijau. Kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang berkaitan dengan warna seperti mainan, buku bacaan bergambar, dan tempat yang berwarna dapat membantu imajinasi dan menstimulasi kreatifitas pada anak. Hal ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan Boyatzis dan Varghese (1994) bahwa anak-anak memiliki dua pandangan mengenai warna dari segi emosional. Warna yang cerah mendapatkan respon yang positif dari anak-anak karena memberikan kesan kebahagiaan dan kesenangan. Sedangkan warna yang gelap mendapatkan respon yang negatif.

2.3 Ilustrasi

Male (2019) dalam buku yang berjudul “*A Companion to Illustration*” menyatakan bahwa ilustrasi merupakan komunikasi visual yang dilatari dengan situasi yang ada atau terjadi. Apabila gambar tidak dilatari dengan situasi, maka gambar tidak dapat disebut sebagai ilustrasi. Ilustrasi dikatakan sebagai komunikasi visual karena ada proses penyusunan yang dilakukan dan diproduksi untuk audiens tertentu dalam jumlah besar. Hasil dari ilustrasi yang dibuat dapat didistribusikan melalui industri kreatif, publikasi, media, dan komunikasi. Parameter luas dari ilustrasi adalah latar situasi yang menentukan karya, sifat dan dorongan pesan karya, serta jangkauan dan dampak pada audiens yang dituju (hlm. 2).

2.4 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Media sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar berlangsung dengan optimal. Media dalam pembelajaran mencakup tiga jenis, yaitu alat bantu belajar, alat peraga dalam mengajar, dan sumber belajar. Selain itu, terdapat media yang sifatnya konkret seperti papan tulis, buku, dan lainnya serta yang sifatnya abstrak seperti suara guru, muatan isi, dan lainnya (Ramli, 2013).

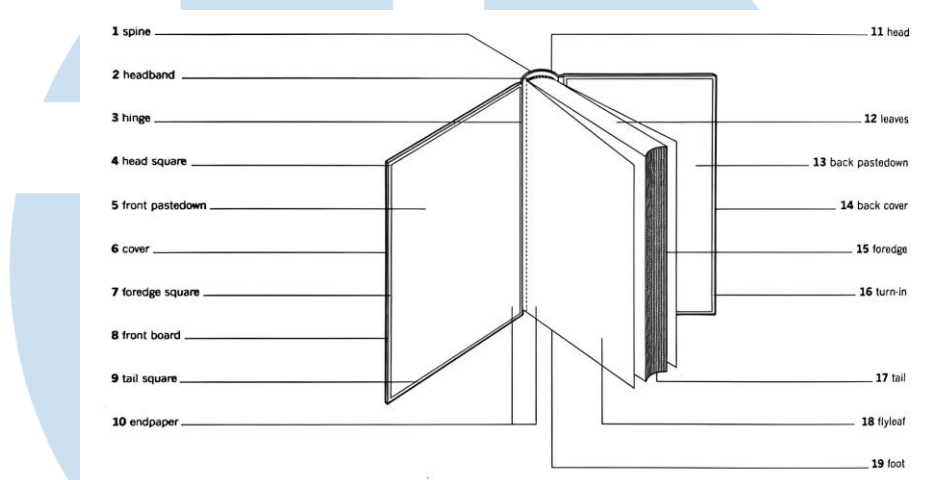
2.4.1 Fungsi Media bagi Pembelajar

Menurut Ramli (2013), berikut merupakan fungsi media yang dapat membantu pembelajar dalam proses belajar:

- d. Dapat meningkatkan daya paham pada materi yang dipelajari.
- e. Mempersingkat waktu untuk mencerna materi yang disediakan.
- f. Merangsang cara berpikir pembelajar.
- g. Menaikkan daya kognitif, afektif, dan psikomotor secara mendalam terhadap pesan dari materi yang disajikan.
- h. Memperkuat daya ingat karena media pembelajaran memiliki stimulus yang kuat.
- i. Membantu memahami materi secara keseluruhan sehingga topik yang disampaikan dapat diterima secara utuh dan bermakna.
- j. Memperjelas pengalaman yang pernah dialami oleh pembelajar dalam kehidupan sehari-hari.
- k. Membantu merangsang kegiatan dalam aspek psikologis pembelajar seperti pengamatan, tanggapan, daya ingat, emosi, berpikir, fantasi, daya reaksi, dan lainnya dengan menggunakan media yang tepat dalam pembelajaran.

2.5 Komponen Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa *the book block* merupakan komponen dasar pada buku. Hal teknis ini tentunya untuk mempermudah proses saat melakukan penerbitan buku. Berikut rincian dari bagian *the book block* (hlm. 20):



Gambar 2.35 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*: bagian sampul buku yang berfungsi untuk menutupi bagian samping jilidan buku.
- 2) *Headband*: benang berwarna yang diikat di bagian punggung buku sebagai pelengkap ikatan penutup.
- 3) *Hinge*: lipatan *endpaper* yang berada di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
- 4) *Head Square*: pelindung kecil di bagian atas buku yang terbentuk dari sampul dan papan belakang yang lebih besar dari daun buku.
- 5) *Front Pastedown*: *endpaper* yang ditempel ke bagian dalam *front board*.
- 6) *Cover*: kertas tebal atau papan yang dipakai untuk melindungi bagian dalam buku.
- 7) *Foredge Square*: pelindung bagian depan buku yang terbuat dari sampul.
- 8) *Front Board*: papan sampul yang berada di bagian depan buku.

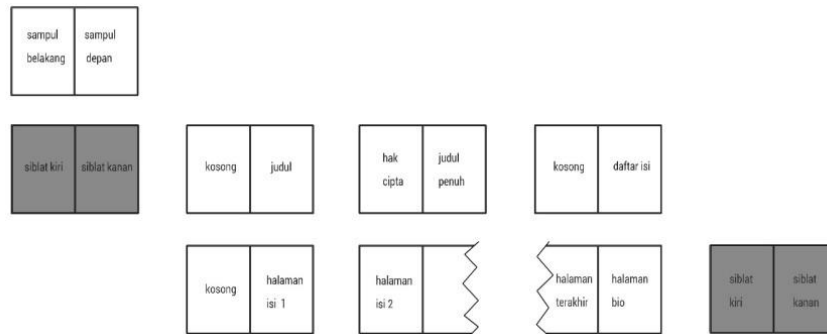
- 9) *Tail Square*: pelindung bagian bawah buku yang terbuat dari sampul dan papan belakang yang lebih besar dari isi buku.
- 10) *Endpaper*: kertas tebal yang dipakai untuk menutupi sampul papan bagian dalam dan menopang *hinge*.
- 11) *Head*: bagian atas dari buku.
- 12) *Leaves*: kumpulan halaman kertas dua sisi yang menyatu.
- 13) *Back Pastedown*: *endpaper* yang menempel pada bagian dalam papan belakang.
- 14) *Back Cover*: papan sampul bagian belakang buku.
- 15) *Foreedge*: bagian tepi depan buku.
- 16) *Turn-in*: tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
- 17) *Tail*: bagian bawah buku.
- 18) *Fly Leaf*: halaman *endpaper* yang dibalik.
- 19) *Foot*: bagian bawah halaman buku.

2.6 Buku Cerita Anak

Trimansyah (2020) mengatakan buku cerita anak memiliki berbagai macam bentuk seperti buku cerita bergambar, buku bab, dan buku novel awal. Jenis buku bacaan untuk anak juga dikategorikan sesuai dengan jenjang usia anak. Contoh buku bacaan anak beragam seperti puisi, fiksi yang mencakup realitas, fantasi, fiksi sejarah, serta nonfiksi yang mencakup informasi, kisah hidup, sejarah, dan religi.

2.6.1 Anatomi Buku Cerita Anak

Menurut Ghozalli (2020), pembuatan anatomi buku cerita anak dilakukan sebelum menuju tahapan desain untuk perhitungan produksi. Berikut penjelasan dari anatomi buku cerita anak yang biasa digunakan (hlm. 86-87):



Gambar 2.36 Anatomi Buku Cerita Anak
Sumber: Ghozalli (2020)

- 1) Daftar isi digunakan pada jenis buku yang memiliki bab seperti *storybook/ chapter book*.
- 2) Halaman biodata berisikan biodata pembuat buku yang mencakup penulis, ilustrator, editor, editor visual, desainer grafis, penerjemah, dan lainnya. Peletakan halaman biodata bisa di bagian kiri atau kanan sesuai dengan keperluan.
- 3) Halaman judul (*half title page*) merupakan halaman yang berisi judul buku saja.
- 4) Halaman judul penuh merupakan bagian halaman yang berisi judul, nama pembuat yaitu penulis dan ilustrator, serta logo penerbit. Salah satu syarat untuk pendaftaran ISBN adalah terdapat tebaran yang berisi halaman judul penuh dan halaman hak cipta.
- 5) Buku yang jumlah halamannya terbatas maka tebaran siblat dan judul dapat dihilangkan dan halaman judul penuh menjadi satu dengan halaman satu.

2.6.2 Format Buku Anak

Ghozalli (2020) menjabarkan terdapat tiga macam format buku yang ada di penerbitan konvensional sebagai berikut (hlm. 88):

- 1) Vertikal

Format vertikal merupakan format yang sering digunakan karena memudahkan proses penjilidan dan tingkat efisiensi yang tinggi.

Ukuran kertas yang biasa digunakan yaitu ukuran A4. Bentuk buku yang vertikal banyak dipakai untuk cerita yang dinamis dengan objek vertikal yang tinggi seperti hutan dan perkotaan.

2) Horizontal

Horizontal merupakan format yang jarang digunakan karena tingkat efisiensi yang lebih rendah. Ukuran yang biasa digunakan yaitu ukuran A4. Bentuknya yang horizontal bisa membangun ketegangan atau membangun cerita yang menggambarkan pemandangan yang bisa dinikmati dengan waktu yang lama.

3) Kotak

Format kotak sering digunakan karena bentuknya yang stabil dan bisa memberikan keleluasaan pembuat cerita tidak hanya dalam mengatur dimensi waktu buku yang lebih lama, tetapi bisa juga untuk cerita yang dinamis.

2.6.3 Jenis-jenis Buku Cerita Anak

Uri Shulevitz dalam buku Ghozalli (2020) menguraikan bahwa buku cerita anak terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *storybook* dan *picture book*.

1) *Storybook*

Storybook merupakan jenis buku cerita yang teksnya lebih mendominasi dibandingkan ilustrasinya sehingga pembaca dapat mengerti cerita yang disampaikan meskipun hanya membaca teksnya. Ilustrasi pada *storybook* hanya digunakan sebagai hiasan, menduplikasi, memvisualisasikan atau memberikan keterangan sesuai teks. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, ada penambahan nilai pada penggunaan ilustrasi seperti adanya ruang untuk bernapas agar anak tidak merasa sesak dengan teks yang panjang.

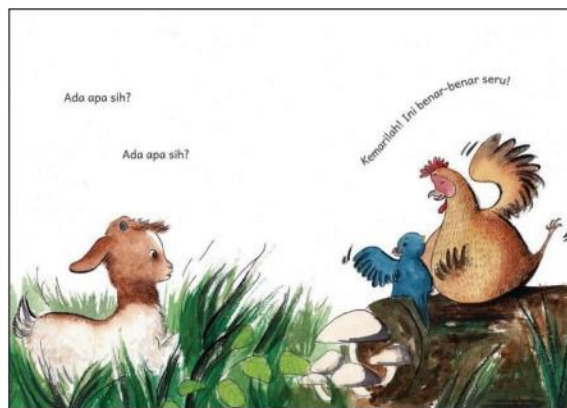


Gambar 2.37 *Storybook*

Sumber: <https://lithub.com/how-a-beloved-childrens-book-was-born-of-despair/>

2) *Picture Book*

Picture Book merupakan buku yang gambar dan teksnya memiliki porsi yang sama sehingga tidak dapat dipahami secara terpisah. Teks tidak dapat dibaca begitu saja dan begitu pula dengan gambar yang berperan sebagai pelengkap dalam penyampaian cerita. Teks membantu menyempurnakan penyampaian cerita kepada pembaca sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah dipahami oleh pembaca.



Gambar 2.38 *Picture Book*

Sumber: Ghozalli (2020)

2.6.4 Target Pembaca

Ghozalli (2020) menyatakan terdapat enam tingkatan target pembaca buku berdasarkan usia sebagai berikut:

1) **Tingkat prabaca 1 (usia 1-3 tahun)**

Pada tingkatan prabaca 1 buku berfungsi untuk menstimulus perkembangan fisiologis dan psikologis dasar dengan bimbingan. Model buku yang digunakan berupa *board book*, buku kain, *wordless picture book* serta menggunakan ilustrasi berupa gambar sebesar 90%. Halaman buku di kisaran 8-12 halaman, menggunakan warna primer dan sekunder, dan font san serif.

2) **Tingkat prabaca 2 (usia 4-6 tahun)**

Buku di tingkat prabaca kedua berperan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi dan berpikir secara sederhana dengan bimbingan. Tipe buku berupa *board book*, buku kain, *pop-up book*. Kata yang digunakan bersifat konkret dengan 1-3 kata dan belum memperhatikan ejaan. Terdapat ilustrasi berupa gambar sebanyak 90%. Buku terdiri dari 8-16 halaman dengan warna primer, sekunder, netral. Tulisan menggunakan font san serif dengan ukuran minimal 28 pt.

3) **Tingkat membaca dini (7 tahun)**

Buku berfungsi sebagai pengembangan kemampuan belajar melalui kompetensi, pengenalan dan penggunaan simbol literasi dasar, dan pengenalan lingkungan sekitar. Buku berupa buku gambar dengan teks, buku cerita tanpa bab, buku aktivitas sederhana (buku baca-tulis-hitung). Kata yang digunakan 2-3 suku kata per kata, 2-5 kata konkret per kalimat dan memiliki pola repetitif. Ilustrasi yang digunakan berupa gambar sebesar 70%. Buku terdiri dari 16-32 halaman dengan warna yang lembut atau hitam putih. Jenis font yang digunakan yaitu sanserif dengan ukuran minimal 18 pt.

4) **Tingkat membaca awal dibagi menjadi dua kelompok usia, yaitu:**

a. 8-9 tahun

Buku digunakan untuk mengembangkan kemampuan membaca dengan benar, memahami alur tulisan, dan mengenal wilayah di sekitarnya. Tipe buku berupa *chapter book*, novel awal, buku teks bergambar, buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, dan komik. Kalimat yang digunakan merupakan kalimat tunggal 2-7 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan. Ilustrasi berupa gambar sebesar 50-70% dengan warna lembut atau hitam-putih.

b. 10-12 tahun

Buku untuk usia 10-12 tahun berfungsi untuk melatih kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, dan belajar secara mandiri. Konten buku yang mengajarkan nilai ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan dan demokrasi, salah satunya buku yang memberikan pengetahuan dasar agama dan kebangsaan. Tipe buku berupa buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, biografi/ autobiografi sederhana, novel anak, antologi puisi, cerpen anak, buku referensi, dan komik. Penggunaan kalimat tunggal dan majemuk yang terdiri dari 2-10 kata yang sesuai dengan pedoman kebahasaan. Ilustrasi berupa gambar atau foto sebesar 20-70% dengan warna lembut atau hitam putih.

5) Tingkat membaca lanjut dibagi menjadi dua kelompok usia, yaitu:

a. 13-15 tahun

Buku yang mengembangkan penguasaan konsep dasar keilmuan, penguatan bakat dan minat, dan kecakapan berorganisasi. Buku berupa buku pengetahuan, biografi/ autobiografi, fiksi, antologi puisi remaja, buku referensi, dan komik. Ilustrasi buku berupa gambar, foto, dan grafik berwarna atau hitam putih.

b. 16-18 tahun

Fungsi buku untuk mengembangkan kompetensi keilmuan dasar dan kemampuan menganalisis, memantapkan bakat dan minat serta kecakapan berorganisasi dan bermasyarakat. Buku berupa buku pengetahuan, biografi/ autobiografi, fiksi, antologi puisi, novel grafis, buku referensi, dan komik. Ilustrasi pada buku berupa gambar, foto, grafik, dan infografik dengan warna atau hitam putih. Jenis font pada teks disesuaikan dengan keperluan.

6) Tingkat membaca kritis (18 tahun keatas)

Buku yang berperan untuk mengembangkan penguasaan keilmuan, kecakapan hidup dan kompetensi kerja, dan kecakapan berorganisasi dan masyarakat. Buku berupa buku pengetahuan, biografi/ autobiografi, buku fiksi, buku puisi, novel grafis, buku referensi, dan komik. Ilustrasi pada buku berupa gambar, foto, grafik, dan infografik dengan warna atau hitam putih.

2.6.5 Proses Penulisan Buku Cerita Anak

Menurut Trimansyah (2020), terdapat 3 tahapan dalam penulisan buku cerita anak, yaitu:

1) Pratulis

Hal yang dilakukan pertama kali dalam merencanakan buku cerita anak untuk menciptakan buku cerita anak yang memiliki mutu. Pada tahap pratulis, penulis mengembangkan tema cerita, mengumpulkan bahan cerita, menetapkan judul cerita, penentuan tokoh cerita, menyusun sinopsis, dan membuat papan cerita.

2) Menulis Draf

Papan cerita merupakan draf naskah yang utuh sehingga menulis buku cerita anak bisa lebih cepat dan sederhana. Namun, khusus untuk buku cerita dalam bentuk bab, penulis harus membuat naskah pada templat. Teknik menulis draf dimulai dari memulai

cerita, menghidupkan tokoh cerita, menyisipkan dialog, mengembangkan alur cerita, dan mengakhiri cerita.

3) Merevisi dan Menyunting

Pada tahap pembuatan draft, penulis membuat cerita dengan sebebannya sesuai dengan pengetahuan, pengalaman, pemikiran, dan perasaan. Setelah itu baru memeriksa draf naskah pada waktu merevisi dan menyunting naskah yang telah dibuat. Saat merevisi penulis lebih berfokus pada kelemahan-kelemahan naskah seperti tokoh, alur, dan lainnya. Sedangkan pada saat menyunting, penulis memperhatikan penggunaan bahasa seperti ejaan, ketepatan tanda baca, huruf kapital, huruf miring, dan huruf tebal.

2.7 *Branching Storytelling*

Pada struktur naratif branching ini, terdapat beberapa opsi keputusan di sepanjang alur cerita yang menawarkan pilihan jalur cerita kepada pembaca. Dari sudut keterulangan, penting untuk diketahui bahwa apabila beberapa jalur naratif mengarah pada titik yang sama, maka hal tersebut akan membuat seolah-olah pilihan pembaca tidak memiliki pengaruh besar pada alur cerita (Alfieri, 2021).

2.8 Teknik Cetak

Berikut merupakan penjelasan dari penggunaan *printing* dan jenis lipatan kertas dalam percetakan.

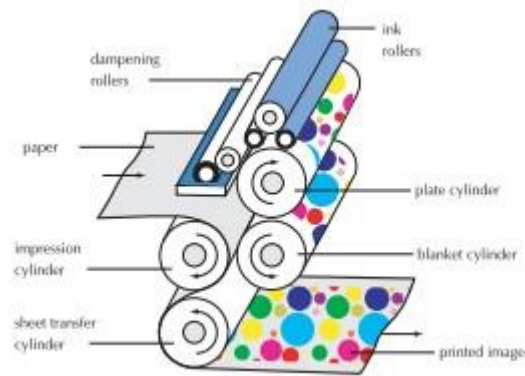
2.8.1 *Printing*

Alasan penggunaan *digital printing* saat ini karena mempertimbangkan dari segi biaya, konsistensi, penyimpanan, ukuran yang lebih besar, artistik control, dan kebebasan serta fleksibilitas. *Printing* terbagi menjadi dua macam, yaitu (Johnson, 2006):

1) *Offset Lithography*

Offset lithography sering digunakan untuk reproduksi seni cetak dalam jumlah besar, karena semakin banyak jumlah yang dicetak maka biaya semakin ekonomis. Biasa digunakan untuk mencetak brosur, majalah dan surat kabar. Kata *offset* berasal dari prinsip

pemindahan gambar dari pelat putar ke selimut karet sebelum pemindahan akhir yaitu ke kertas (hlm. 19).



Gambar 2.39 *Offset Lithography Printing*
Sumber: Johnson (2006)

2) *Digital Offset*

Digital Offset merupakan teknologi percetakan baru yang bersifat komersial, namun dengan sisi artistik. Teknik cetak ini menggunakan imager laser, tinta cair khusus, dan sistem *offset* secara termal dalam mencetak gambar. *Digital* berarti tidak ada lagi penggunaan film, pembuat gambar, pelat, bahan kimia foto, dan penyiapan pers (hlm. 19).



Gambar 2.40 *Digital Offset*
Sumber: Johnson (2006)

2.9 Jalan Mulia Berunsur Delapan

Jalan Mulia Berunsur Delapan yang ditemukan oleh Sang Buddha merupakan jalan untuk menyempurnakan tiga latihan dan disiplin utama untuk pencapaian kebahagiaan tertinggi. Disebut sebagai Jalan Mulia Berunsur Delapan dikarenakan unsur pembentuknya ada delapan. Jalan Mulia Berunsur Delapan terdiri dari delapan unsur yang terbagi dalam tiga bagian yaitu *paññā* (kebijaksanaan), *sīla* (moralitas), dan *samādhi* (konsentrasi). Kedelapan unsur tersebut harus dilaksanakan, tidak bisa dijalankan hanya dengan satu unsur atau beberapa unsur saja jika ingin membebaskan manusia dari segala penderitaan (Rahula, 2019). Berikut penjelasannya:

2.9.1 *Paññā* (kebijaksanaan)

Kebijaksanaan terdiri dari 2 unsur yang mencakup pandangan benar dan pikiran benar.

1) Pandangan Benar

Pandangan benar sangat penting karena sebagai penuntun ke tujuh unsur lainnya karena pandangan benar bisa membantu seseorang memahami seluk beluk kehidupan dan melakukan hal yang berguna. Jika pengertian seseorang salah, maka pikiran, ucapan, dan perbuatan pun akan menjadi salah (hlm. 90).

2) Pikiran Benar

Merupakan pikiran yang terbebas dari pikiran jahat dan hanya ada pikiran baik yang penuh dengan cinta kasih serta belas kasihan tanpa kekerasan. Pikiran baik ini dikembangkan kepada semua makhluk. Pikiran benar harus ditanamkan dan dikembangkan tanpa dibatas prasangka. Egois, niat buruk, kebencian, dan kekerasan merupakan cerminan dari kurangnya kebijaksanaan dalam kehidupan individu, sosial atau politik (hlm. 90).

2.9.2 *Sīla* (Moralitas)

Moralitas terdiri dari 3 unsur yang mencakup ucapan benar, perbuatan benar, dan mata pencaharian benar.

1) Ucapan Benar

Ucapan benar adalah bagian utama dalam moral kebajikan. Hal yang harus diperhatikan adalah menghindari dusta dan bicara jujur, menghindari kebohongan, menghindari cacik dan ucapan kasar, menghindari omong kosong, membual, dan bergunjing yang menyebabkan kebencian, permusuhan, perpecahan, dan ketidakharmonisan di antara individu atau kelompok. Oleh karena itu dalam berbicara harusnya tidak dikuasai oleh pikiran yang jahat seperti ketamakan, kemarahan, kecemburuan, kesombongan atau egoism (hlm. 86).

2) Perbuatan Benar

Bagian kedua dari kelompok moral kebajikan adalah perbuatan benar yaitu menghindari perbuatan salah yang bisa menghancurkan kehidupan seperti pembunuhan, pencurian, dan perbuatan asusila. Namun, menanamkan dan mengembangkan belas kasih kepada semua makhluk dan membantu umat lainnya untuk mewujudkan kehidupan yang damai. Hanya mengambil apa yang diberikan, menjalani kehidupan suci, setia dalam perkawinan bagi umat awam (hlm. 86).

3) Mata Pencaharian Benar

Ketiga yaitu mata pencaharian benar dengan menghindari profesi yang bisa menyebabkan penderitaan atau kesulitan bagi makhluk lain seperti perdagangan yang bertentangan dengan alat-alat perang/ senjata mematikan, perdagangan hewan-hewan untuk disembelih, perdagangan manusia, perdagangan minuman keras dan narkoba yang memabukkan, serta perdagangan berupa racun (hlm. 87).

2.9.3 *Samādhi* (Konsentrasi)

Konsentrasi terdiri dari 3 unsur yang mencakup usaha benar, perhatian benar, dan konsentrasi benar.

1) Usaha Benar

Usaha keras untuk mencegah munculnya pikiran jahat dan tidak benar yang belum muncul, membuang pikiran jahat yang telah muncul, menghasilkan dan mengembangkan pikiran baik yang belum muncul, serta mempertahankan dan meningkatkan pikiran baik yang telah ada (hlm. 87).

2) Perhatian Benar

Penerapan atau pengembangan kesadaran dalam kegiatan badan jasmani, perasaan, keadaan pikiran, fenomena pikiran atau objek-objek mental. Unsur dalam Jalan Mulia saling bergantung, sehingga perhatian benar dapat membantu usaha benar. Keduanya bekerja sama untuk mengawasi munculnya pikiran yang tidak baik dan mengembangkan pikiran baik yang telah ada. Manusia mewaspadaikan perbuatannya dalam ucapan, tindakan jasmani dan pikiran, serta menghindari semua hal yang mengganggu kemajuan batin (hlm. 88).

3) Konsentrasi Benar

Unsur kedelapan dari Jalan Mulia Berunsur Delapan ini memperkuat keteguhan pikiran karena menetapkan pikiran pada tempatnya dan membuatnya tidak bergerak dan tidak terganggu. Latihan yang benar dari konsentrasi dapat mempertahankan pikiran dalam kondisi seimbang. Salah satu cara untuk melatih konsentrasi adalah dengan melakukan meditasi agar pikiran dapat terkonsentrasi dengan sempurna tanpa adanya gangguan oleh keinginan kuat atau pemikiran negatif. Konsentrasi timbul melalui batin yang dilatih dan dikembangkan dengan usaha benar, perhatian benar, dan konsentrasi benar (hlm. 89).

2.10 Pendidikan Karakter Anak

Rustini (2020) menyebutkan bahwa Pendidikan Penguatan Karakter yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan mengandung lima nilai utama karakter yang perlu dikembangkan sebagai prioritas yang mencakup nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Pendidikan karakter berperan untuk menanamkan nilai, budi pekerti, moral, dan watak untuk mengembangkan kemampuan anak dalam menentukan keputusan yang baik atau buruk, memelihara yang baik dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain pengetahuan moral yang baik, tentunya pendidikan yang baik harus didukung dengan perasaan moral yang baik dan perilaku moral yang baik. Pendidikan karakter dimulai dari kebiasaan di lingkungan keluarga, sekolah, institusi keagamaan, media, dan pemerintah yang ikut berperan penting dalam pembentukan karakter.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA