Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Buku Ilustrasi

2.1.1. Definisi Buku

Darmono (2007, hlm. 65) mengatakan bahwa buku merupakan sebuah wadah informasi secara tertulis yang diterbitkan oleh penerbit atau lembaga tertentu. Elemen desain sangat penting untuk mendukung isi konten pada sebuah buku, Darmono membagi buku berdasarkan beberapa fungsi, yaitu:

1. Buku Teks atau Buku Wajib

   Buku jenis ini biasanya digunakan oleh pelajar atau mahasiswa untuk bahan perkuliahan atau referensi tentang teori-teori dalam bidang keilmuwan.

1. Buku Penunjang

   Buku jenis ini direkomendasikan oleh pemerintah dan digunakan oleh sekolah-sekolah.

2. Buku Fiksi

   Merupakan jenis buku yang dibuat berdasarkan imajinasi sang penulis, dan tidak membutuhkan data-data yang akurat sehingga buku jenis ini bisa dibuat oleh siapa saja.

2. Buku Populer

   Buku ini berisikan pengetahuan secara umum dan mengenai kehidupan masyarakat sekitar.

Menurut Rustan (2009, hlm. 122), ukuran buku bervariasi, sebagian besar berukuran A6, A5, A4, A3, B6, B5, dan seterusnya. Selain itu, hal yang perlu diperhatikan dalam membuat buku adalah pembuatan desain sampul yang menarik untuk meningkatkan minat baca. Lalu, hal lain yang perlu diperhatikan adalah dengan adanya desain navigasi untuk memberi informasi dimana pembaca berada atau pun mencari topik yang diinginkan. (daftar isi, nomor halaman, *running text*). Selain itu, antara bab satu dengan lainnya diberi pembeda sehingga tidak membingungkan pembaca, informasi yang disampaikan juga harus jelas, dan nyaman untuk dibaca.

2.1.2. Anatomi Buku

Rustan (2009) mengatakan bahwa buku dibagi menjadi tiga bagian menurut fungsinya masing-masing (hlm. 123), antara lain:

- Bagian Depan

  Terdiri dari *cover*, judul, informasi penerbitan, pesan atau ucapan terima kasih, kata pengantar, kata sambutan, dan daftar isi.

- Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda-beda.

- Bagian Belakang

  Terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, dan *cover* belakang biasa yang berisi gambaran singkat mengenai konten buku, seperti testimonial, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual dan teks.

2.1.3. Kategori Buku

Menurut *The Association of American Publishers* yang dikutip oleh Baran (2011) buku dibagi menjadi beberapa kategori, yaitu (hlm. 77-78):

- *Book club editions*

  Buku yang dijual dan didistribusikan oleh *book clubs*.

- *El-Hi*

  Buku pelajaran yang diproduksi untuk pelajar SD – SMP.

- *Higher Education*

  Buku yang diproduksi untuk siswa SMA – Kuliah.

- *Mail-order books*

  Buku yang dijual secara *online* dan pengirimannya membutuhkan proses. Biasanya menjual buku-buku serial.

- *Mass market paperbacks*

  Dirancang untuk menarik perhatian pembaca, contohnya buku diet, *self-help books*, novel klasik, dan lain-lain.

- *Professional books*

  Buku yang digunakan sebagai sumber referensi untuk pembelajaran para profesional seperti dokter, ilmuwan, dan lain-lain.

- *Religious Books*

  Merupakan buku-buku yang mengajarkan religi seperti Alkitab, Al-Quran, dan kitab suci lainnya.

- *Standardized test*

  Buku yang berisi soal-soal untuk mempersiapkan diri menuju test tertentu.

- *Subscription reference books*

  Buku yang berisi materi pengetahuan secara lengkap seperti kamus, ensiklopedia, dan lain-lain.

- *Trade books*

  Dapat berupa *softcover* atau *hardcover*, buku-buku jenis ini contohnya buku resep, buku biografi, buku prakarya, dan *coffee table books*.

- *University press books*

Jenis buku yang diterbitkan oleh universitas

2.1.4. Proses Produksi

Rustan (2009) mengatakan, terdapat 5 proses yang diperlukan oleh seorang desainer dalam memproduksi buku, yaitu (hlm. 10-15);

1. Konsep Desain

   Sebelum memulai sebuah proyek desain, penting untuk menentukan konsep seperti apa yang sesuai dengan topik atau permasalahan yang ada.

2. Media dan Spesifikasinya

   Menentukan media dan spesifikasi apa yang akan cocok untuk digunakan, seperti medianya, bahan bukunya, ukuran buku, posisi (*vertical* atau *horizontal*), hingga kapan dan berapa lama desain tersebut diperlihatkan kepada target pembaca.

3. *Thumbnails* dan *Dummy*

   Merencanakan letak elemen-elemen *layout* di tiap-tiap halaman dengan membuat *thumbnails*. *Thumbnails* adalah panduan desain berupa sketsa *layout* dalam bentuk mini. Setelah membuat *thumbnails*, desainer menentukan bentuk jadi karyanya dalam sebuah *dummy*. *Dummy* berguna untuk menghindari kesalahan-kesalahan kecil seperti kelebihan halaman, urutan nomor halaman yang salah, dll ketika proses final produksi.

4. *Desktop Publishing*

   Mengeksekusi hasil desain yang sudah dibuat dan disusun menggunakan *software* di komputer, seperti *InDesign*, *Photoshop*, *Illustrator*,

CorelDraw, *FreeHand*, dan *PageMaker*. Masing-masing dari *software* tidak digunakan dalam tujuan dan fungsi yang sama, melainkan sesuai kebutuhan. File-file yang sudah siap cetak sebaiknya diburn di satu CD dan diberi keterangan secukupnya.

5. Percetakan

   Pada tahap terakhir ini, desainer menentukan teknik cetak apakah yang cocok dengan karya desain yang telah dibuat.

2.1.5. Jenis – jenis Ilustrasi

Arntson (2012) mengungkapkan, jenis ilustrasi dibagi menjadi 8, yaitu (hlm.154-158).

1. *Advertising and Editorial Illustration*

   Dalam *advertising illustration*, illustrator bekerja sama dengan *copywriter*, *art director*, dan *account executive* untuk memproduksi sebuah ilusttrasi yang sesuai dengan konsep produk yang dipromosikan. Sedangkan untuk *editorial illustration*, illustrator lebih mengembangkan ilustrasinya sendiri sesuai melalui garis, warna, dan bentuk.

2. *Recording and book illustration*

   Ilustrasi pada *recording cover* merupakan ilustrasi yang memiliki keunikan, dimana illustrator diberikan kesempatan untuk membuat ilustrasi dengan perpaduan *typography* dengan konsep yang tidak biasa. Sedangkan pada *book illustration*, ilustrasi disesuaikan dengan materi buku yang diberikan art director kepada illustrator.

3. *Magazine and Newspaper Illustration*

Ilustrasi di dalam majalah bertujuan untuk menarik perhatian pembaca, dan dapat memuat informasi di dalamnya meskipun harus tetap disesuaikan dengan *layout* dari majalah tersebut. Sedangkan *newspaper illustrator* cenderung tidak berwarna (hitam putih) dan memiliki pesan yang lebih mendalam.

4. *Fashion Illustration*

   Ilustrasi *fashion* merepresentasikan keindahan dari *fashion*, seperti pakaian, kain, dan aksesoris.

2.1.6. *Character Design*

Saat membuat sebuah karakter, baik itu makhluk hidup ataupun benda mati, harus melalui suatu proses yang dinamakan *character design*. Sebuah karakter tidak dapat hidup atau terkesan mati apabila hanya digambar begitu saja tanpa adanya penghidupan secara kejiwaan, terutama apabila karakter yang digambar adalah makhluk hidup (Koendoro, 2007, hlm. 82-83).

Menurut Bancroft (2006, hlm. 16-21), sebelum membuat sebuah karakter, ada baiknya seorang desainer memikirkan hal-hal seperti; peran karakter dan kepribadian karakter.Setelah itu, menentukan tipe karakter yang akan digunakan salah satunya adalah *simple*.

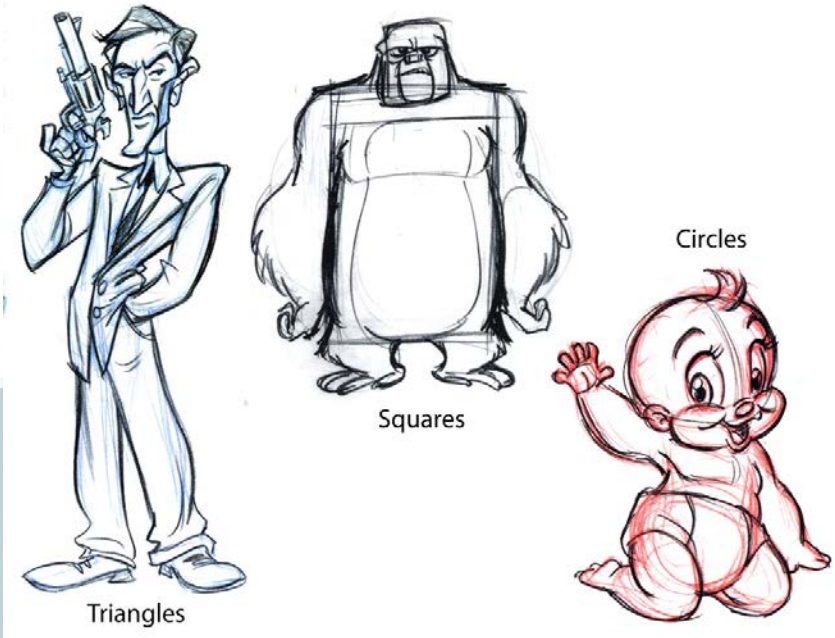
Karakter *simple* sering digunakan untuk web dan acara-acara di TV. Kelebihan dari karakter *simple* adalah lebih ekspresif dan lebih menonjolkan bagian wajah. Jenis karakter ini merepresentasikan objek aslinya dengan lebih

sederhana namun tetap memiliki skala yang sama dengan manusia jika dilihat dari proporsi figur tubuh.

Gambar 2.1. Contoh Karakter Simple

(Sumber: http://nerdist.com/interview-daron-nefcy-of-disneys-star-vs-the-forces-of-evil/)

Selain itu, Bancroft (2006, hlm. 32-35) juga menuturkan bahwa penggambaran karakter menggunakan bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi dan segitiga. Masing-masing bentuk merepresentasian watak tiap karakter. Bentuk lingkaran merepresentasikan karakter yang bersifat ramah, lucu, dan menyenangkan. Contohnya digunakan untuk karakter wanita dan bayi. Selain itu, bentuk persegi merepresentasikan karakter yang bersifat dapat diandalkan, kokoh, kuat dan tegas. Bentuk persegi umumnya digunakan untuk tokoh-tokoh pahlawan dalam sebuah cerita. Bentuk segitiga merepresentasikan karakter yang bersifat jahat, mencurigakan, dan licik. Umumnya bentuk ini digunakan untuk karakter penjahat dalam sebuah cerita.



Gambar 2.2. Contoh Penggambaran Berdasarkan Bentuk

(Sumber: http://profspevack.com/archive/animation/course_cal/week10/week10.html)

2.1.7. Perancangan Buku

2.1.8.1. *Layout*

Menurut Rustan (2009), terdapat 4 prinsip-prinsip dasar dalam menentukan *layout*, yaitu (hlm. 76-86).

- *Sequence* / Urutan

  Pengurutan informasi-infomrasi dalam membuat *layout* sangat penting. Urutan-urutan tersebut dibuat berdasarkan prioritas dari yang pertama dibaca sampai ke yang boleh dibaca belakangan. Dengan adanya urutan, pembaca dapat secara otomatis mengurutkan pandangan matanya sesuai yang kita inginkan.

- *Emphasis* / Penekanan

  Emphasis merupakan elemen utama yang paling ditonjolkan dari semua semua elemen di dalam *layout*. Ada beberapa cara untuk memperlihatkan *emphasis* tersebut, diantaranya, memberi ukuran yang lebih besar dibanding elemen lainnya, memberi warna yang kontras, meletakkan posisi yang strategis, dan menggunakan *style* yang berbeda dari elemen lainnya.

- *Balance* / Keseimbangan

  Merupakan pembagian berat yang merata pada suatu bidang *layout*. Pembagian ini bertujuan untuk mendapatkan kesan seimbang dengan menggunakan elemen-elemen yang dibutuhkan dan meletakkannya pada tempat yang tepat.

- *Unity* / Kesatuan

  Menciptakan kesatuan secara keseluruhan, sehingga elemen-elemen dalam suatu layout menjadi selaras.

Rustan (2009, hlm. 28-52) juga menambahkan, terdapat elemen-elemen dalam layout, yaitu judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, sub-judul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initials caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, *footnote*, nomor halaman, *jumps*, *signature*, dan *masthead*.

2.1.8.2. Tipografi

Gambar 2.3. Contoh *Typography*

(Sumber: https://www.reddit.com/r/Showerthoughts/comments/2pcxl5/if_sans_means_without_then_comic_sans_means_its/)

Rustan (2011) menyebutkan bahwa tipografi memiliki klasifikasi, yaitu (hlm. 46-50).

1. *Serif*

   Huruf dengan jenis *serif* dibuat berdasarkan perhitungan secara ilmiah dan prinsip-prinsip matematika, makin menjauh dari sifat kaligrafi. Huruf *serif* memiliki kaki yang lancip pada ujungnya, serta memiliki tingkat ketebalan yang kontras sehingga mudah dibaca. Contoh dari huruf *serif* yaitu *Times New Roman, Baskerville, Century,* dan lain-lain.

2. *Sans Serif*

   Jenis huruf ini memiliki tingkat ketebalan yang sama dan tidak memiliki kait. *Sans Serif* dibagi lagi menjadi tiga kelompok, yaitu *Grotesque*,

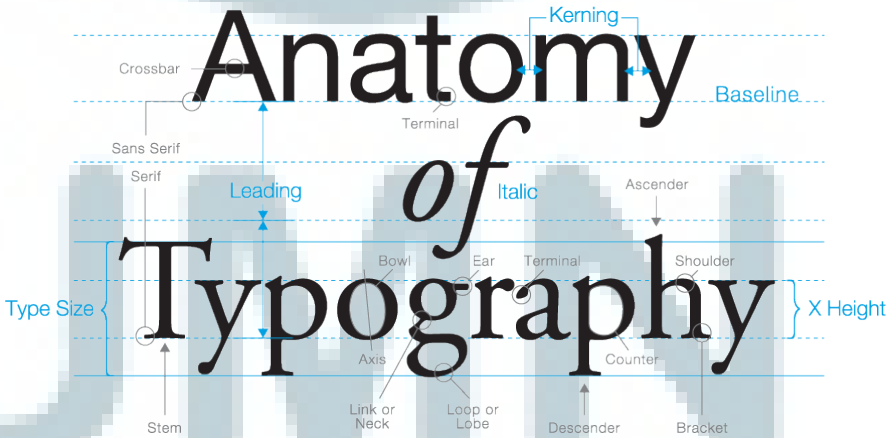
Geometric, dan *Humanist*. Contoh dari huruf *sans serif* yaitu *Helvetica*, *Gill Sans*, *Futura*, dan lain-lain.

3. Dekoratif

   Huruf jenis ini lebih memprioritaskan keindahannya dibanding *legibility*-nya. Tipe dekoratif ini dibuat dalam ukuran besar dan diberi ornamen-ornamen, sehingga sangat tidak dianjurkan penggunaannya untuk isi teks. Contoh dari huruf dekoratif yaitu *Rosewood*, *Bermuda*, *Umbra*, dan lain-lain.

4. *Script*

   Huruf jenis ini bentuknya didesain menyerupai tulisan tangan, seperti goresan kuas atau pena kaligrafi. Jenis huruf *script* tidak dianjurkan untuk diregangkan jarak antar hurufnya karena sudah dirancang untuk saling menyambung. Contoh dari huruf *script* yaitu *Brush Script*, *Linoscript*, *Kaufmann*, dan lain-lain.



Gambar 2.4. Anatomi *Typography*

(Sumber: http://www.designersinsights.com/designer-resources/anatomy-of-typography)

Dalam anatomi huruf, terdapat beberapa komponen yang digunakan, yaitu:

a. *Baseline*: garis maya horizontal yang merupakan batas dari bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil, dan menempatkan huruf-huruf dalam posisi sejajar.
b. *Cap Height*: garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagan teratas huruf besar, dan memiliki tinggi *ascender* sedikit di atas *cap height*.
c. *Meanline*: garis maya horizontal yang menjadi batas dari bagian teratas dari badan huruf yang kecil.
d. *X-height*: merupakan tinggi dari badan huruf kecil, tanpa *ascender* dan *descender*. *X-height* dimulai dari *baseline* hingga *meanline*, dan dapat dilihat ketinggiannya dengan menggunakan huruf kecil 'x'.
e. *Ascender*: merupakan bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke atas dan posisinya berada di atas *meanline*.
f. *Descender*: bagian dari anatomi huruf kecil yang mengarah ke bawah dan posisinya berada di bawah *baseline* (Sihombing, 2015, hlm. 218).

Penataan teks dalam tipografi dibagi menjadi lima jenis, yaitu rata kiri (*flush left*) dimana penataan teksnya sejajar dengan *margin* kiri atau batas kiri dari sebuah kolom. Jenis teks ini biasa digunakan untuk teks yang pendek atau panjang, dan bagian susunan kanannya menghasilkan bentuk irregular sehingga memberi kesan dinamis. Selanjutnya ada rata kanan (*flush right*), dimana penataan teksnya sejajar dengan *margin* kanan atau batas kanan dari sebuah kolom. Teks jenis ini hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah teks per barisnya hampir setara. Lalu ada rata tengah (*centered*),

dimana penataan teksnya sejajar tengah terhadap kolom. Teks jenis ini hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang pendek dengan penataan jumlah huruf yang seimbang pada tiap barisnya.

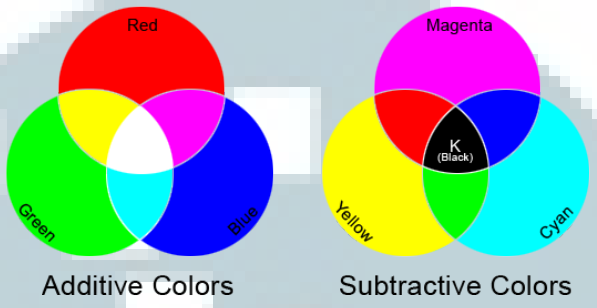
Kemudian ada rata kiri-kanan (*justified*), dimana penataan teksnya sejajar dengan *margin* kiri dan kanan atau batas kiri dan kanan dari sebuah kolom. Teks jenis ini layak digunakan untuk naskah yang panjang, dan keteraturannya memberi kesan bersih dan rapi. Dalam menggunakan *justified*, *tracking* harus diperharikan bila jumlah huruf-huruf tidak sebanding dengan lebar kolom, karena hal ini akan menyebabkan timbulnya ruang-ruang kosong sehingga mengganggu estetika. Terakhir, ada asimetris (*random*), dimana penataannya berbeda dengan empat cara yang telah dijelaskan di atas. Setiap baris disusun secara acak (*random*) sehingga tidak ada pola baris yang dapat diprediksi panjangnya atau penempatannya. Penataan jenis ini hanya layak digunakan untuk jumlah naskah yang sedikit.

2.1.8.3. Warna

Menurut Stone (2008), warna merupakan beberapa gelombang cahaya dengan panjang yang berbeda-beda. Warna dibentuk oleh cahaya, sehingga ketika cahaya dalam suatu ruangan sangat minim, maka mata akan susah untuk menangkap warna.

Warna dibagi menjadi 2 jenis, yaitu warna *additive* atau yang lebih dikenal sebagai warna RGB dan warna *substractive* atau warna CMYK. Keduanya memiliki fungsi atau kegunaan yang berbeda. Warna RGB adalah warna yang

digunakan dalam media *digital*, sedangkan warna CMYK adalah warna yang digunakan dalam media cetak.



Gambar 2.5. Warna Adiktif dan Subtraktif

(http://www.upvector.com/?section=Tutorials&subsection=Graphics%20Crash%20Course)

Dalam proses perancangan visual, warna memiliki peran yang sangat penting. Untuk membantu merancang visual, seorang desainer dapat menggunakan Teori Warna (*Colour Theory*) yang menurut Stone (2008), desainer dapat merancang visual campuran warna yang sesuai agar nyaman untuk dilihat. *Colour Wheel* merupakan acuan dasar yang dapat digunakan untuk menggabungkan beberapa warna agar tercipta kombinasi yang menarik dan nyaman untuk dilihat.

Gambar 2.6. ***Color Wheel***

(http://thestylenote.com/2013/04/09/styling-101-color-combinations/)

Ambrose dan Harris (2005:18) membagi warna menjadi tiga bagian, yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. *Hue* merupakan karakteristik dari warna yang membuat mata manusia dapat membedakan antara warna yang satu dengan warna lainnya. Sedangkan, *saturation* merupakan simbol dari keaslian warna, mulai dari warna putih hingga warna sesungguhnya seperti biru, merah, hijau, dan lainnya. Semakin tinggi tingkat saturasi suatu warna, maka warna yang dihasilkan akan semakin cerah. Sebaliknya, semakin rendah tingkat saturasi suatu warna, maka warna yang dihasilkan akan semakin gelap. Terakhir, *value* merupakan seberapa terang atau gelapnya suatu warna.

Terdapat enam teknik atau bentuk *Colour Theory* yang dapat digunakan sebagai panduan (Stone, 2008), yaitu:

1. *Complementary*

Teknik ini menghasilkan kombinasi dua warna yang berseberangan dengan kontras yang berbeda.

Gambar 2.7. Warna Komplementer

(Sumber: *http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm*)

2. *Split Complementary*

Terdapat tiga kombinasi warna yang dihasilkan dengan teknik ini. Tambahan satu warna ada di sebelah salah satu warna yang berkomplemen.

Gambar 2.8. Warna *Split* Komplementer

(Sumber: *http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm*)

3. *Double Complementary*

Teknik ini pada dasarnya sama dengan teknik *Complementary*. Hanya saja, terdapat satu tambahan warna.

Gambar 2.9. Warna *Double* Komplementer

(Sumber: *http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm*)

4. *Analogous*

Gabungan warna pada teknik ini adalah gabungan dari dua warna atau lebih yang letaknya bersebelahan.

Gambar 2.10. Warna *Analogue*

(Sumber*: http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm*)

5. *Triadic*

Terdapat tiga kombinasi warna pada teknik ini yang tersebar secara merata pada *Colour Wheel*.

Gambar 2.11. Warna *Triadic*

(Sumber: *http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-harmonies.htm*)

Menurut Zelanski (2010:47), berdasarkan beberapa penelitian, warna dapat memberikan efek emosional kepada siapapun yang melihatnya. Warna merah dapat memicu adrenalin dan menstimulus hati, meningkatkan semangat, dan keberanian. Sementara itu, warna merah muda dapat memberikan kesan ketenangan. Warna jingga dapat memberikan kesan aman, gembira, dan kreatif. Kemudian, warna kuning menggambarkan kegembiraan, rasa takut, dan optimisme. Warna hijau menimbulkan kesan harmonis, aman, damai, serta kesan relaksasi dan biasanya digunakan untuk mewakili kesehatan dan alam. Sedangkan, warna biru memberi kesan tenang, adanya harapan, kesetiaan, fleksibilitas, formalitas, dan profesionalisme. Terakhir, warna ungu melambangkan spiritual, intuisi, dan inspirasi.

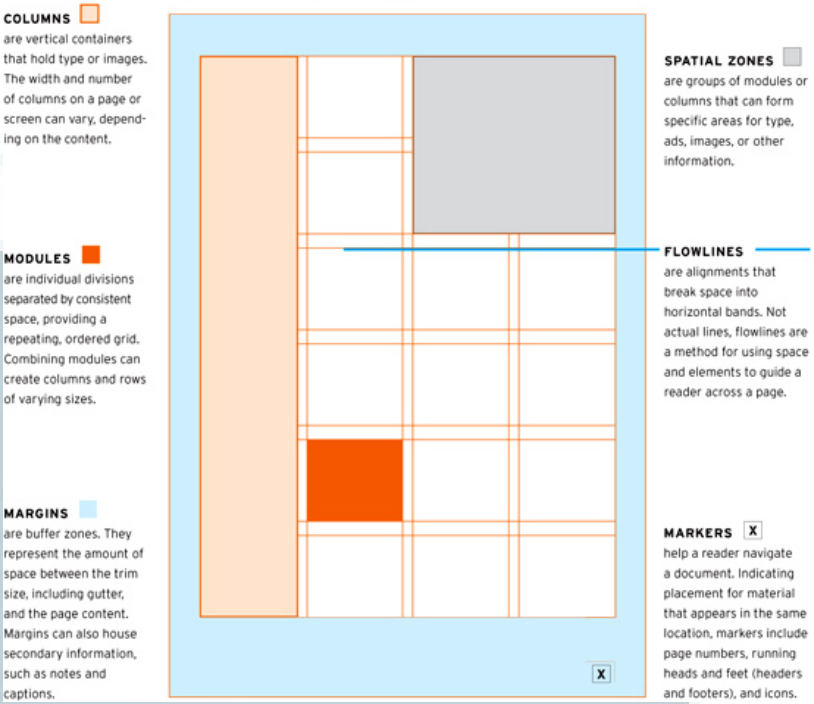
Pemakaian warna harus tepat sesuai dengan suasana desain yang hendak dibangun, karena penggunaan warna yang kurang tepat dapat merusak citra, mengubah nilai, bahkan mengurangi keterbacaan teks. Contohnya, warna kuat dan kontras digunakan untuk memberikan kesan dinamis dan meriah. Sedangkan, warna *soft* digunakan untuk memberikan kesan lembut, halus, tenang, dan romantic (hlm. 70).

2.1.8.4. *Grids*

Menurut Rustan (2009), *grid* merupakan alat bantu yang sangat berguna ketika meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout, terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Tondreau (2009) membagi beberapa komponen dalam *grids*, yaitu (hlm. 10):

- *Columns* : Bagian yang berbentuk vertikal dan biasanya diisi oleh teks dan gambar.
- *Modules* : Merupakan gabungan dari beberapa kolom, sehingga menghasilkan *grid* yang teratur dan konsisten.
- *Margins* : Merupakan *space* kosong yang mengelilingi konten pada sebuah halaman.
- *Spatial Zones* : Merupakan kolom yang biasa digunakan untuk iklan, gambar, maupun informasi lainnya.
- *Flowline* : Merupakan “garis” yang membentang horizontal, yang berguna untuk memandu dan mempermudah pembaca dalam membaca konten.

- *Markers* : Merupakan sebuah tanda dalam setiap halaman yang berupa nomor halaman, *headers*, *footers*, dan *icons*.



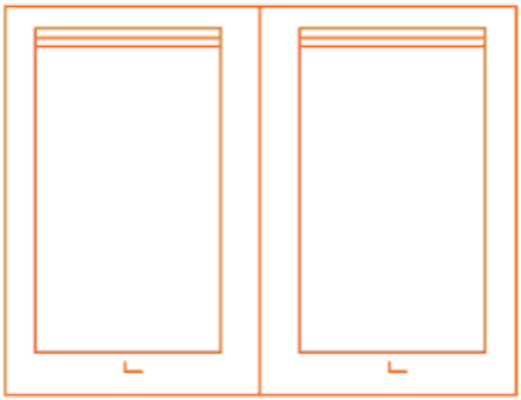
Gambar 2.12. Komponen Grids

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

Tondreau (2009) juga membagi struktur dasar *grid* menjadi lima bagian, yaitu (hlm. 11):

1. *Single Column Grid*

   Biasanya digunakan untuk teks yang penuh dan panjang, seperti *essay*, laporan, dan buku. Bagian utama dalam halamannya yaitu teks.

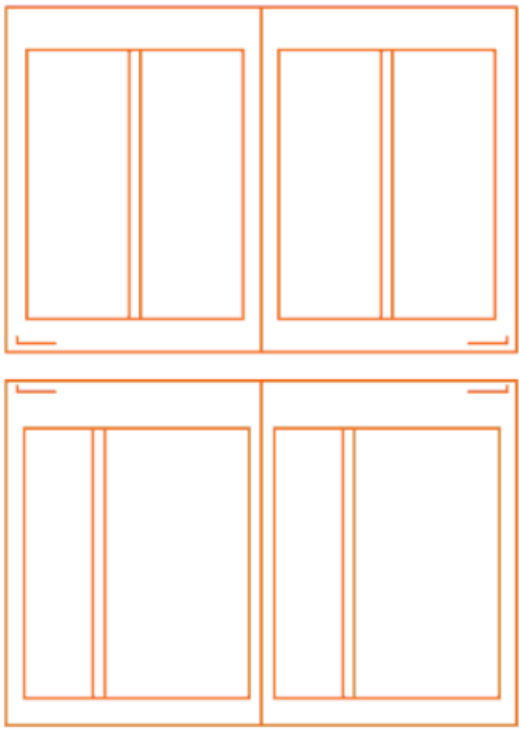


Gambar 2.13. ***Single Column Grid***

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

2. *Two-column Grid*

   Biasa digunakan untuk mengontrol teks yang banyak atau untuk menyajikan berbagai macam informasi dalam kolom yang berbeda. *Two-column grid* dapat diatur menjadi dua kolom dengan ukuran yang sama maupun dua ukuran yang berbeda, dengan kolom ideal dua kali lebih lebar dibanding kolom satunya.

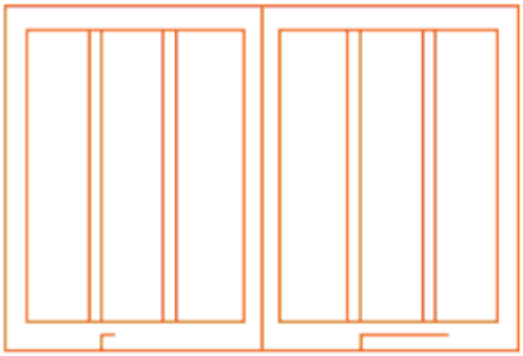


Gambar 2.14. ***Two Column Grid***

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

3. *Multicolumn Grids*

   Terdiri dari beberapa kolom dengan ukuran yang berbeda-beda, biasanya digunakan untuk majalah dan *websites*.

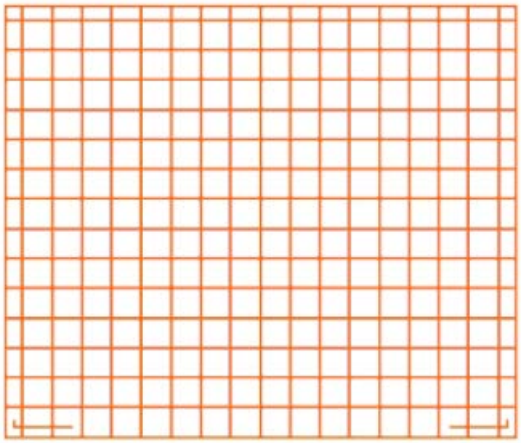


Gambar 2.15. ***Multicolumn Grid***

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

4. *Modular Grids*

Grid yang paling cocok untuk mengatur informasi yang kompleks, seperti Koran, kalender, data statistik, dan tabel. *Modular grids* terdiri dari kolom vertical dan horizontal dengan kolom-kolom berukuran kecil.

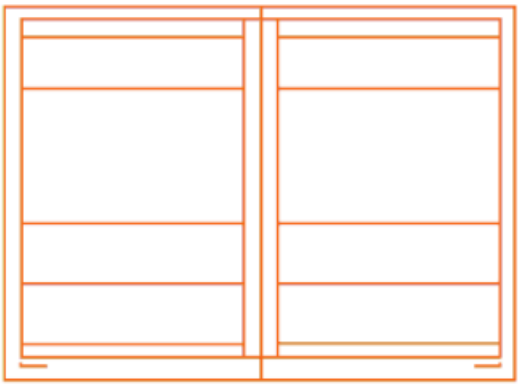


Gambar 2.16. *Modular Grid*

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

5. *Hierarchical Grids*

Membagi halaman menjadi beberapa zona, dan kebanyakan dari grid jenis ini menggunakan kolom *horizontal*.



Gambar 2.17. *Hierarchical Grid*

(Sumber: Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 10)

2.2. Kecemasan Sosial

2.2.8. Definisi Kecemasan Sosial

Erath (2006) mendefinisikan kecemasan sosial sebagai ketidaknyamanan, ketakutan, atau rasa khawatir akan evaluasi negatif dalam situasi nyata maupun imajinatif. Ia juga menuturkan bahwa kecemasan yang muncul dalam situasi sosial memiliki rentang yang berkesinambungan dari rasa malu, *social anxiety* hingga *social phobia*. Kecemasan sosial atau *social anxiety* sendiri memiliki gejala fisiologis dan komponen kognitif yang hampir sama dengan *social phobia* sehingga istilah ini sering dipakai bergantian dalam menjelaskan ketakutan akan evaluasi negatif dari lingkungan pada situasi sosial (hlm. 13).

Menurut Dacey dan Fiore (2000), pada dasarnya kecemasan merupakan sesuatu yang alami sebagai respon dari adanya ancaman yang nyata maupun imajinatif. Nyatanya, kecemasan yang sedang dapat memotivasi seseorang untuk mempelajari hal baru, namun kecemasan yang berlebih membuat anak merasa cemas, gelisah dan terganggu dengan keadaan dimana ia tidak memiliki kendali (hlm. 88).

2.1.8. Definisi Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ilustrasi merupakan gambar yang membatu memperjelas isi buku, *layout*, karangan dan lain sebagainya. Menurut Supriyono (2010), ilustrasi adalah gambar atau foto yang bertujuan menjelaskan suatu teks dan sekaligus menarik perhatian pembaca. Beliau juga menambahkan, ilustrasi memiliki beberapa kriteria sebagai berikut (hlm. 51 – 52).

- Komunikatif, informatif, dan mudah dipahami.
- Menggugah perasaan dan hasrat untuk membaca.
- Orisinil, bukan merupakan plagiat atau tiruan.
- Punya daya pukau yang kuat.
- Jika berupa foto atau gambar, harus punya kualitas memadai.

Setelah memenuhi semua kriteria, sebuah ilustrasi harus memiliki tujuan, antara lain:

- Menangkap perhatian pembaca.
- Memperjelas isi yang terkandung dalam teks.
- Meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan melalui teks.
- Membuat pembaca tertarik untuk membaca judul.

2.2.9. Komponen Kecemasan Sosial

Beidel dan Turner (2005), mengkonseptualisasikan kecemasan melalui tiga komponen, yaitu:

1. Dimensi Fisiologis

   Dimensi fisiologis berkaitan dengan respon tubuh yang muncul pada saat seseorang merasakan kecemasan terhadap situasi tertentu biasanya berupa sakit kepala atau sakit perut. Munculnya keluhan-keluhan terkait kondisi fisik merupakan reaksi kecemasan terhadap situasi tertentu wajar muncul pada anak yang memiliki kecenderungan *anxiety disorder*.

2. Dimensi Kognitif

Dimensi kognitif merupakan ciri utama yang dimiliki oleh individu yang memiliki *anxiety disorder*. Secara klinis, anak yang memiliki fobia tertentu merasakan emosi yang meluap-luap sehingga tidak dapat berpikir dengan baik. Hal ini dikarenakan kapasitas berpikir seorang anak belum mampu memonitor pikiran dan tindakannya. Dengan begitu, pemikiran negatif yang muncul pada anak bergantung pada usianya dan biasanya akan muncul ketika memasuki usia remaja karena individu telah mampu mengolah, memantau, dan menjelaskan pikirannya.

3. Dimensi Perilaku

   Respon perilaku yang disebabkan kecemasan pada anak dapat dilihat dan diobservasi langsung dalam keseharian. Perilaku yang muncul menggambarkan ketakutan terhadap objek atau situasi tertentu dengan cara yang lebih ekspresif dibandingkan orang dewasa. Anak akan menampilkan perilaku menangis, tidak ingin lepas dari orang tua, tantrum, perilaku agresif, maupun menolak melakukan sesuatu.

Epkins (1996) mengungkapkan bahwa individu dengan kecemasan sosial memiliki banyak distorsi negatif (Kearney, 2005). Distorsi kognitif ini membuat seseorang salah memaknai situasi sehingga berpengaruh terhadap perilaku yang muncul. Dalam kasus lain, anak-anak akan menolak untuk pergi ke sekolah karena takut berpisah dengan orang tua maupun menolak untuk berbicara karena ketakutan sosial. terkadang anak menunjukkan rasa cemasnya dengan perilaku yang sulit dikenali seperti berpura-pura sakit ketika menghadapi ujian, menghindari kontak mata saat ditanya guru, atau memperlama bersiap-siap agar

datang terlambat dan tidak terlibat dalam kegiatan tertentu. Cara menghindar dari situasi tertentu tentu menghadirkan rasa lega yang sementara dari kecemasan dan ketakutan tertentu. Seiring dengan waktu, perilaku menghindar tersebut memperkuat kecemasan dan ketakutan melalui penguatan negatif.

2.2.10. Penyebab Kecemasan Sosial

Kearney (2005) mengungkapkan faktor-faktor yang berperan dalam munculnya kecemasan sosial pada remaja yaitu faktor genetis, temperamen, karakteristik kognitif, pengaruh orang tua, dan pengalaman traumatis. Faktor-faktor tersebut saling terkait sehingga sulit untuk dipisahkan dengan jelas penyebab utama seseorang memiliki kecemasan sosial yang tinggi. Faktor genetis, karakteristik kognitif dan temperamen dikategorikan sebagai faktor biologis yang berpengaruh terhadap berkembangnya kecemasan seseorang. Pada sebagian orang, komponen otak dan hormone tertentu begitu dominan sehingga berpengaruh terhadap emosi dan perilaku saat berperilaku dalam lingkup sosial.

Selain itu, faktor pengalaman berkaitan dengan lingkungan sekolah dan teman sebaya juga memberikan pengaruh terhadap terbentuknya kecemasan sosial remaja. Ia menemukan bahwa remaja yang merasa ditolak dan diabaikan oleh teman sebayanya memiliki kecemasan sosial yang lebih tinggi dibandingkan remaja yang dikategorikan sebagai remaja popular, rata-rata, maupun remaja kontroversial (98-105).

2.2.11. Gejala Kecemasan Sosial

Menurut Kearney (2005), Individu yang memiliki kecemasan sosial biasanya menampilkan beberapa gejala atau tanda, gejala-gejala ini umumnya dijumpai pada remaja, yaitu:

1. Keluhan Somatik (*Somatic Complaint*)

   Anak dengan kecemasan sosial yang tinggi biasanya memiliki keluhan somatic seperti jantung berdebar, sesak nafas, gemetar, wajah memerah, berkeringat, dan kegelisahan yang tidak beralasan. Keluhan sakit ini biasanya terkait dengan sakit perut, suara yang naik turun, menangis biasanya ditampilkan mereka yang memiliki kecemasan sosial yang tinggi. Remaja dengan masalah kecemasan sosial biasanya memiliki beberapa masalah terkait dengan kecemasannya, seperti masalah pernapasan, kesakitan, susah bergerak, muntah, kepala pusing, dan masalah menstruasi pada perempuan.

2. *General Fearfulness and Anxiety*

   Individu dengan kecemasan sosial biasanya memiliki ketakutan dan kecemasan akan situasi evaluatif. Remaja melebihi tahapan perkembangan lain, mereka cenderung memiliki tingkat ketakutan dan kecemasan yang tinggi dibandingkan remaja normal lainnya. Hal ini berkaitan dengan ketakutan mereka atas kegagalan, kritikan, berangkat ke sekolah, terluka, dan bahaya di sekitarnya.

3. Perilaku Menolak Sekolah (*School Refusal Behavior*)

> Kearney juga mendefinisikan perilaku menolah sekolah sebagai bentuk penolakan dari individu untuk hadir di sekolah atau kesulitan untuk menghadiri kelas selama jam pelajaran berlangsung. Siswa yang menunjukkan perilaku menolak sekolah biasanya tidak masuk sekolah dalam waktu yang cukup lama, terlambat datang ke sekolah, memiliki masalah bangun pagi, dan mengeluh sakit (*somatic complaint*) sehingga ia tidak masuk sekolah dan terhindar dari efek negatif maupun evaluasi lingkungan terhadap dirinya.

Siswa dengan perilaku menolak sekolah biasanya menampilkan kecemasan yang ditampilkan melalui gejala fisik maupun perilaku. Anak dengan kecemasan akan situasi sosial di sekolah biasanya mengeluhkan sakit seperti sakit kepala, sakit perut, atau sakit tenggorokan. Brill (2009) mengungkapkan, dengan munculnya keluhan fisik, siswa berharap dapat diizinkan untuk tidak masuk sekolah maupun sebagai alasan untuk menghindari situasi tertentu seperti tes, presentasi maupun menampilkan tugas di depan kelas.

Gejala perilaku menolak sekolah pun dapat terlihat dari perilakunya sehari-hari. Siswa yang menunjukkan perilaku menolak sekolah memiliki kecemasan yang tinggi terhadap kegagalan, merasa tidak berdaya, menghindari maupun mengabaikan situasi sulit dan takut akan kritik serta kegagalan (55-60).