

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Rudolf Arnheim (1954) bahwa elemen-elemen visual harus disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan keseimbangan, harmoni, dan makna yang kuat. Dengan memahami konsep-konsep ini, desainer dapat mengembangkan pendukung untuk karya seni visual mereka. Interaksi kompleks antara komponen visual dan pikiran manusia menyebabkan pengalaman visual, sehingga desainer harus mempertimbangkan bagaimana manusia memproses informasi visual.

##### 2.1.1 Prinsip Desain

Menurut Landa (2013, hlm.29), prinsip-prinsip desain merupakan sebuah cara untuk menggunakan, menggabungkan, dan menyusun unsur-unsur desain dengan cara tertentu sehingga desain dapat terbentuk. Dengan menggunakan prinsip tersebut maka sebuah karya dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan informasi yang ingin dituju dengan lebih baik.

##### 2.1.1.1 Format

Bentuk parameter desain adalah Format. Karena desain memiliki banyak komponen dan elemen, jadi perlu sesuatu agar yang dapat membatasi. Setiap karya dibuat dengan format berbeda karena karya memiliki kebutuhan yang berbeda-beda sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan kegunaannya (hlm. 29).



Gambar 2.1 Contoh Penempatan Format pada Buku Cerita Anak  
Sumber: <https://reallygooddesigns.com/wp-content/uploads/2021/07/Yury-The-Fury-children-illustrations-book.gif>

### 2.1.1.2 *Balance*

Kemampuan menyeimbangkan suatu karya visual adalah dengan menonjolkan elemen-elemen penting. Ketika keseimbangan tercapai, maka terciptalah rasa keselarasan dan kesatuan. Ada empat kategori keseimbangan: keseimbangan asimetris, keseimbangan simetris, dan keseimbangan radial Keseimbangan crystallographic (mosaic, hlm.30-31).



Gambar 2.2 Contoh Balance pada Buku Cerita Anak

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/07/94/e4/0794e499ce76bba2626e9942928d07a5.jpg>

### 2.1.1.3 *Unity*

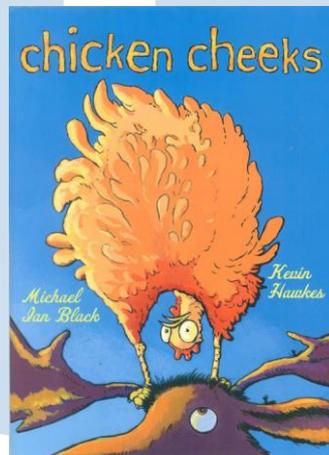
Ada banyak cara untuk menggabungkan elemen grafis, Ketika elemen-elemen ini bersatu, audiens Anda akan mengingatnya serta memahami desain. Hal tersebut sangat bergantung kepada hukum Gestalt. (hlm. 36).

### 2.1.1.4 *Rhythm*

Pengulangan unsur desain dalam sebuah karya menimbulkan konsep ritme dalam desain, yang ditandai dengan alur gerak mata (hlm. 114). Irama dibedakan berdasarkan bentuk dan susunannya, bukan berdasarkan warna atau tekstur. Dengan memasukkan ritme ini, tercipta rasa kesatuan dan harmoni, dan penonton dapat merasakan ritme didalamnya. (hlm. 116).

### 2.1.1.5 *Visual Hierarchy*

Menurut Landa (2013) Dengan menonjolkan elemen-elemen yang ingin ditonjolkan atau menarik perhatian terlebih dahulu. Hal tersebut dapat tercapai dengan melakukan perbedaan dalam warna, ukuran, posisi, dan kontras, dan elemen visual lainnya. Dengan menciptakan *Visual Hierarchy* yang tepat, desainer dapat menyampaikan informasi yang tepat ke penonton juga lebih efektif.

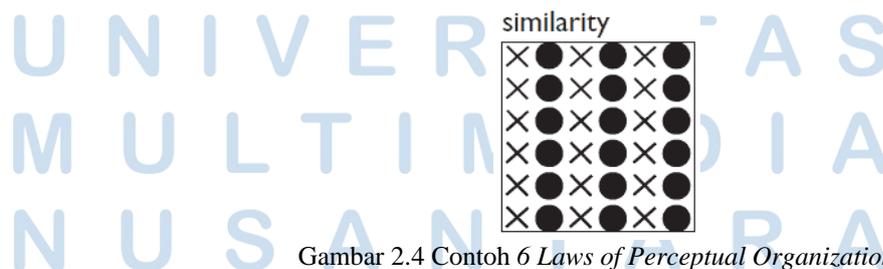


Gambar 2.3 Contoh *Visual Hierarchy* pada Cover Buku Cerita Anak  
Sumber: <https://www.hongkiat.com/blog/children-book-cover-illustration/>

### 2.1.1.6 *Laws of Perceptual Organization*

Menurut Landa tercatat 6 Laws of Perceptual Organization diantaranya (hlm.36):

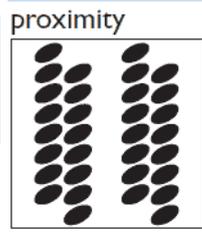
- 1) *Similarity*: Elemen atau objek yang memiliki karakteristik terlihat sama. Elemen tersebut diimplementasikan kedalam 2.1.tekstur bentuk, warna, atau arah (hlm. 36).



Gambar 2.4 Contoh 6 *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

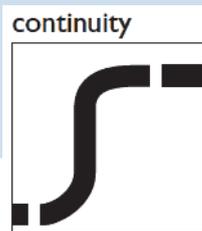
- 2) *Proximity*: Kedekatan sebuah elemen atau objek dengan elemen atau objek lainnya (hlm.4).



Gambar 2.5 Contoh 6 Laws of Perceptual Organization

Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

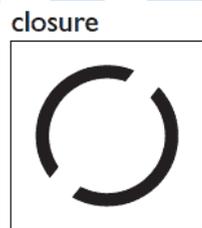
- 3) *Continuity*: Elemen yang menciptakan sebuah alur dari susunan yang berkelanjutan (hlm.4)



Gambar 2.6 Contoh 6 Laws of Perceptual Organization

Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

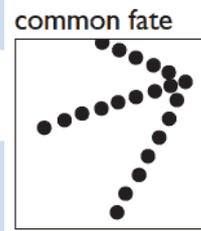
- 4) *Closure*: Manusia memiliki kecenderungan untuk menghubungkan sebuah elemen yang akan menjadi sebuah bentuk sampai pola yang lengkap (hlm.36)



Gambar 2.7 Contoh 6 Laws of Perceptual Organization

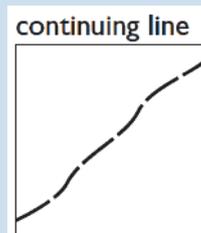
Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

- 5) *Common Fate*: Objek atau elemen yang bergerak ke arah yang sama menjadikannya satu kesatuan (hlm.36)



Gambar 2.8 Contoh 6 *Laws of Perceptual Organization*  
Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

- 6) *Continuing Line*: Terlihat seperti garis-garis yang terputus tetapi tetap terlihat sebagai satu kesatuan (hlm.36)



Gambar 2.9 Contoh 6 *Laws of Perceptual Organization*  
Sumber: <https://www.verywellmind.com/gestalt-laws-of-perceptual-organization-2795835>

## 2.1.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2013, dlm. 19), proses pembuatan desain memerlukan pemanfaatan komponen fundamental untuk mengkomunikasikan dan mengartikulasikan ide melalui representasi visual. Sebaliknya, Matulka (2008, p. 59) menegaskan bahwa elemen desain mencakup keseluruhan struktur suatu karya. Saat mendesain buku bergambar, ada elemen khusus yang mengatur keseluruhan proses desain, diantaranya:

### 2.1.2.1 *Lines*

Garis dibuat untuk memandu para pembaca. Garis dapat digambar berbagai jenis seperti tipis dan tebal, putus-putus dan bersambung, lurus, bergerigi, melengkung (hlm. 66). Sedangkan

berdasarkan arahnya, dibagi menjadi tiga jenis yaitu garis diagonal, horizontal, dan vertical (hlm. 138).

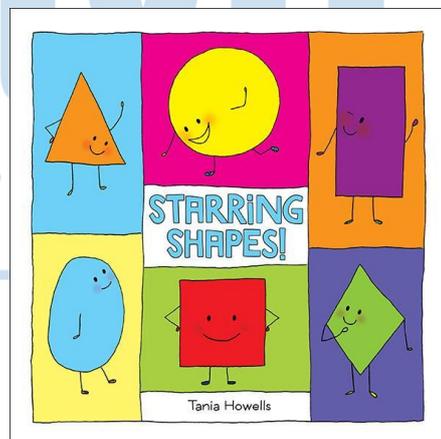


Gambar 2.10 Contoh garis sketsa

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/ee/21/8c/ee218c525d2d0c7e17f42e333a2ab712.jpg>

### 2.1.2.2 *Shape*

Karakter dan latar belakang dapat digambarkan menggunakan bentuk, terkadang bentuknya mudah dikenali dan jelas, atau dapat ditemukan dengan acak atau distorsi. Jenis bentuk ada dua, yaitu melengkung dan organik yang tidak teratur, Pohon dan manusia adalah contoh yang sering digambar menggunakan bentuk. Lalu terdapat bentuk geometris diantaranya lingkaran, segitiga, persegi, juga persegi panjang. (hlm. 68).

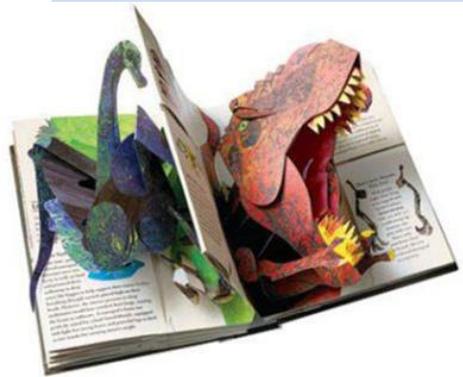


Gambar 2.11 Contoh Shapes Dalam Cover Buku Anak

Sumber: <https://www.kidscanpress.com/product/starring-shapes/>

### 2.1.2.3 *Space*

Permukaan dua dimensi dapat terlihat seperti tiga dimensi dengan memberikan ilusi kedalaman. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan berbagai elemen atau objek seperti tumpang tindih, penempatan gambar, perbandingan ukuran. Ruang dapat memberikan rasa seolah masuk kedalam gambar tersebut karena ilusi visual yang dibuatnya (hlm. 69).

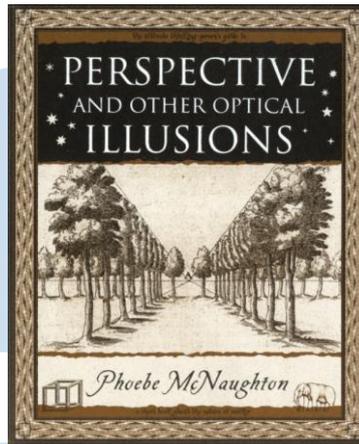


Gambar 2.12 Contoh Space Dalam Buku Anak

Sumber: [https://www.globalsources.com/product/child-book\\_1177455222f.htm](https://www.globalsources.com/product/child-book_1177455222f.htm)

### 2.1.2.4 *Perspective*

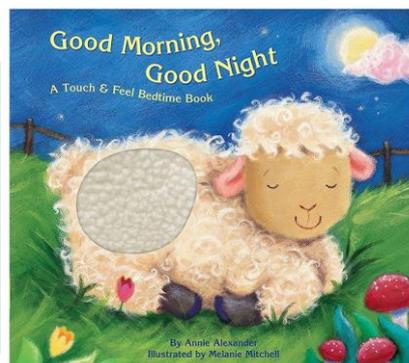
Perspektif merupakan cara memandang suatu gambar dari posisi atau sudut pandang tertentu. Dengan adanya permainan perspektif dalam sebuah gambar atau ilustrasi, gambar tersebut akan memberukan ilusi seperti kedalaman. Terdapat dua jenis perspektif utama yaitu. atmosfer dengan menggunakan warna pudar atau tersebar yang menciptakan efek jarak, dan linier menghasilkan objek tampak lebih kecil dan semakin dekat satu sama lain (hlm. 67).



Gambar 2.13 Contoh Perspective Dalam Cover Buku  
Sumber: <https://huntsbookshop.com/products/9781904263616>

#### 2.1.2.5 *Texture*

Bila digunakan dalam buku ilustrasi, tekstur akan menghasilkan kesan nyata pada sebuah objek melalui menyentuh gambar tersebut. Tekstur juga dapat digambarkan secara visual namun bisa dirasakan melalui sentuhan fisik. Dengan ditambahkan tekstur dalam buku ilustrasi akan menimbulkan dorongan untuk menyentuh sebuah gambar atau objek (hlm.69).



Gambar 2.14 Contoh Texture Dalam Cover Buku  
Sumber: <https://www.bestproducts.com/parenting/baby/g804/touch-and-feel-baby-books/>

#### 2.1.3 **Warna**

Dalam warna terdapat teori, *property*, skema, sampai psikologi. Penjelasannya adalah sebagai berikut ini:

### 2.1.3.1 Teori Warna

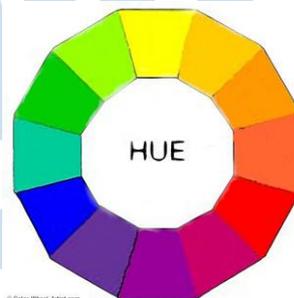
Warna bermain penting dalam mempengaruhi dan memprovokasi aspek penting dalam sebuah desain yang akan dirancang. *Hue*, *Saturation*, dan *Value* merupakan tiga elemen utama dalam warna. Warna dapat terlihat oleh mata manusia dikarenakan cahaya memantul pada sebuah objek, setelah itu ada sebagian cahaya yang dipantulkan sisanya diserap. Secara umum, warna dapat di kelompokkan menjadi dua jenis yaitu, RGB (Red, Green, Blue) dan CMYK (*Cyan*, *Magenta*, *Yellow*, *Black*).

### 2.1.3.2 Properti Warna

*Hue*, *Saturation*, dan *Value* merupakan tiga elemen utama dalam warna juga termasuk kedalam properti warna. Ketiga property tersebut sangat membantu dalam mengkategorikan sebuah warna (Mollica, 2018, hlm. 24). Dibawah ini terdapat penjelasan mengenai properti warna yang lebih rinci menurut Pentak dan Lauer (2014):

#### 1) *Hue*

Variasi warna dalam spectrum warna merupakan arti dari istilah *Hue*. Namun, terdapat variasi warna dalam satu *hue*. Sebagai contoh, warna-warna seperti, Sapphire, Indigo, Navy, dan Teal, semuanya termasuk dalam *hue* yang sama, yaitu warna biru (hlm. 260).



Gambar 2.15 Hue

Sumber: <https://color-wheel-artist.com/hue/>

#### 2) *Value*

Tingkat kegelapan atau kecerahan dari suatu hue adalah value. Value memiliki konsep dasar yang melibatkan penambahan putih ataupun hitam ke dalam warna. Ketika warna ditambahkan dengan putih, maka warna akan menjadi lebih terang. Sebaliknya, ketika warna ditambahkan dengan hitam, maka akan dihasilkan warna yang lebih gelap (hlm. 262).



Gambar 2.16 Value

Sumber: <https://stackoverflow.com/questions/26202736/getting-the-rgb-value-of-image-for-colour-wheel>

### 3) *Chroma*

Tingkat saturasi dari suatu warna adalah chroma. Sebuah warna baru dapat dikatakan murni bila sudah mencapai intensitas maksimumnya ketika warna tersebut murni dan juga tidak tercampur dengan warna lain. Maka dari itu, hubungan antara chroma dan value sangat erat, karena jika warna dicampur dengan hitam atau putih, intensitas warna secara otomatis juga akan berubah (hlm. 264).



Gambar 2.17 Chroma

Sumber: <https://kevinmccainstudios.com/color-mixing-mixing-beautiful-grays/color-wheel-chroma-sm-2/>

### 2.1.3.3 Skema Warna

Kita dapat menggunakan *color wheel* sebagai panduan untuk memilih warna dengan kombinasi yang harmonis, juga dengan skema warna yang berada dalam *color wheel* (Eisemen, 2017). Terdapat enam skema warna yang dapat diterapkan dalam pemilihan warna, seringkali dijadikan acuan oleh desainer untuk menciptakan kombinasi warna yang efektif namun tetap menarik bagi pembaca (Stone dan Adams, 2017).

#### 1) *Monochromatic*

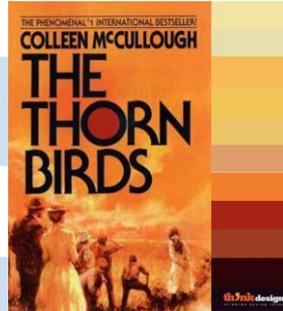
Penggunaan satu warna atau *hue*, lalu divariasikan dengan shade dan tint. Dengan mengeksplorasi saturasi dan kecerahan pada warna yang akan digunakan, akan menghasilkan kombinasi warna yang seimbang dan serasi.



Gambar 2.18 Contoh Cover Buku dengan Warna Monochromatic  
Sumber: <https://webflow.com/blog/book-cover-design-color-palettes>

#### 2) *Analogous*

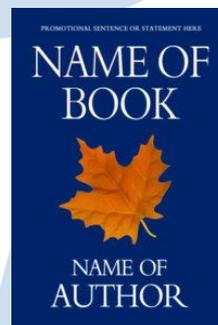
Kombinasi warna yang didapatkan dari dua warna atau lebih yang berada dalam lingkaran warna yang berdekatan adalah skema warna *analogous*. Biasanya, skema tersebut terdiri dari satu warna primer, satu warna sekunder, dan satu warna tersier. Warna-warna tersebut memberi kesan yang menyenangkan bila terlihat oleh mata karena memiliki keseragaman atau senada.



Gambar 2.19 Contoh *Cover* Buku dengan warna *Analogous*  
Sumber: <https://www.zilliondesigns.com/blog/color-palettes-book-cover-designs/>

### 3) *Complementary*

Skema ini menggunakan dua warna dalam posisi berlawanan dalam color wheel. Kombinasi kedua warna tersebut menghasilkan warna kontras dan saling melengkapi satu sama lain karena menggabungkan warna yang dingin dan hangat. Penggunaan warna komplementer juga memberikan kesan kesegaran.



Gambar 2.20 Contoh *Cover* Buku dengan warna *Complementary*  
Sumber: <https://www.coverdesignstudio.com/best-colors-book-covers/>

### 4) *Split Complementary*

Skema ini menggunakan tiga warna, dimana satu buah warna yang dipasangkan dengan dua warna lainnya yang terletak pada samping kanan dan kiri warna komplementer pertama. Dalam skema warna ini, kontras lebih sedikit jika dibandingkan dengan skema komplementer, menghasilkan kombinasi warna yang lebih kompleks.



Gambar 2.21 Contoh *Cover* Buku dengan Warna *Split Complementary*  
 Sumber: <https://i.pinimg.com/originals/35/88/bd/3588bd7fbd28434aed23ca811056ed03.jpg>

### 5) *Double Complementary*

Penggabungan dua pasang warna komplementer yang biasa dikenal sebagai skema double complementary. Ketika menggunakan skema ini, tidak disarankan untuk menggunakan porsi warna yang sama besar sehingga tidak terlihat mencolok atau berlebihan.



Gambar 2.22 Contoh *Cover* Buku dengan Warna *Double Complementary*

Sumber:  
<https://i.pinimg.com/originals/80/cd/da/80cdda1dfceafbf85ae4207f734fdd3.jpg>

### 6) *Triadic*

Skema warna ini melibatkan tiga warna yang posisinya merata berada di sekitar color wheel sehingga disebut dengan skema triadic. Kombinasi dari tiga warna primer menghasilkan kesan yang sangat mencolok, sedangkan

kombinasi tiga warna tersier atau sekunder menunjukkan kontras yang lebih mulus dan kesan yang semakin lembut.



Gambar 2.23 Contoh Cover Buku dengan Warna *Triadic*  
Sumber:<https://i.pinimg.com/originals/34/56/fd/3456fd13d2dfb73ea0435b6870b75b47.jpg>

#### 2.1.3.4 Psikologi Warna

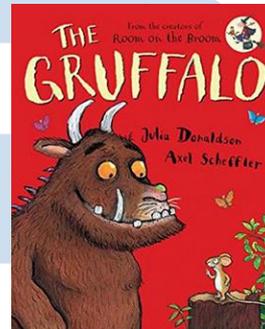
Warna dapat mempengaruhi system saraf manusia melalui pesan secara psikologis dengan gelombang warna, sehingga dapat dimanfaatkan untuk membuat desain. Tetapi, pengaruh warna dalam psikologi juga dapat berubah dipengaruhi oleh pengalaman dan kebudayaan seseorang yang melihatnya (Samara, 2020).

Sedangkan Eisman (2017) menjelaskan bahwa dalam perkembangan psikologis dalam diri seseorang, warna memiliki hubungan erat dengan kecerdasan serta emosi seseorang. Setiap warna dapat memberi makna yang dapat dipelajari dan pahami yang berhubungan dengan berbagai fenomena alam, budaya, sejarah, kepercayaan, dampai politik. Berikut arti warna dengan psikologis menurut Eisman (2017).

##### 1) Merah

Warna merah memberi kesan daya Tarik yang kuat, sehingga para pembaca akan merasakan peningkatan nafsu makan, denyut nadi, tekanan darah, kekuatan otot, sampai memicu produksi adrenalin dalam tubuh. Studi terbaru mengatakan bahwa saat seseorang melihat warna merah, mereka biasa merasakan menjadi lebih kuat dan cepat. Warna merah juga

seringkali dikaitkan dengan hal-hal yang positif karena kesannya yang tegas dan berani.

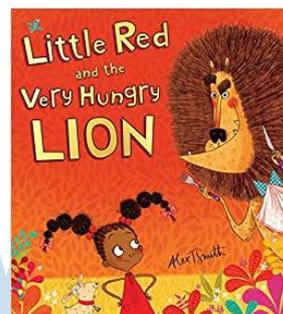


Gambar 2.24 Contoh Cover Buku Warna Merah

Sumber: <https://childhood101.com/50-childhood-favourites-picture-books-from-the-80s-and-90s/>

## 2) Oranye

Warna oranye akan memberi kesan ramah, tidak agresif dan bersahabat kepada yang melihat. Warna ini memberikan kesan positif seperti dorongan berkomunikasi dan interaksi sosial. Maka dari itu, banyak anak-anak yang menganggap warna ini membuat mereka senang atau menyenangkan.



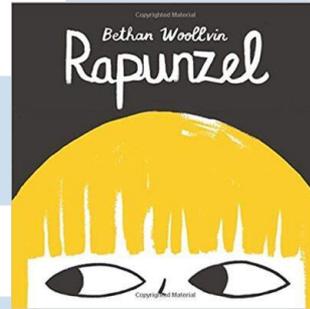
Gambar 2.25 Contoh Cover Buku Warna Oranye

Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

## 3) Kuning

Warna kuning hampir sama dengan oranye yang menyebarkan kesan hangat, cerah, dan bersahabat. Kuning memberi harapan, kebahagiaan, dan ceria. Kuning memberi energi bahagia kepada anak-anak secara alami yang

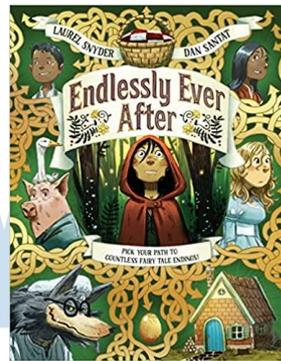
tercermin dari kecenderungan mereka menggunakan krayon berwarna kuning dan juga seringkali menggambar matahari yang berwarna kuning.



Gambar 2.26 Contoh Cover Buku Warna Kuning  
Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

#### 4) Hijau

Warna hijau dikaitkan dengan alam dan proses pertumbuhan karena hijau merupakan warna yang paling sering ditemukan pada alam seperti pepohonan dan rumput. Ditambah lagi warna hijau melambangkan kesuburan, dan juga dianggap symbol kehormatan dalam perusahaan yang menekankan perlindungan pada lingkungan sampai daur ulang.

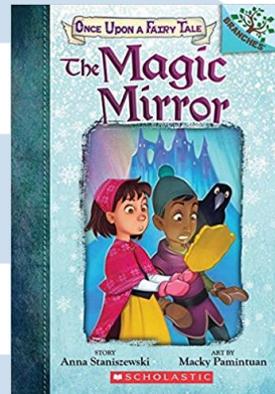


Gambar 2.27 Contoh Cover Buku Warna Hijau  
Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

#### 5) Biru

Warna biru sangat berkaitan dengan kecerdasan, refleksi, dan kontemplasi. Warna ini juga memberi kesan kebersihan air dan ketenangan. Warna biru juga dianggap sebagai warna

yang tenang, sehingga menimbulkan perasaan ketenangan dan relaksasi pada seseorang.

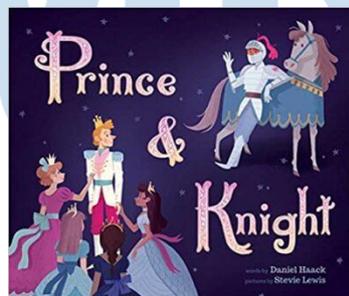


Gambar 2.28 Contoh Cover Buku Warna Biru

Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

#### 6) Ungu

Warna ungu merupakan hasil campuran dari merah dan biru. Warna ini memiliki makna berbeda tergantung pada dominasi warna yang lebih kuat antara lebih mendekati warna merah, atau warna biru. Jika lebih mendekati warna merah maka kesan menjadi lebih hangat, sensual, menggairahkan. Namun, jika lebih mendekati warna biru maka kesan akan berubah menjadi lebih sejuk, bermartabat, dan tenang disbanding ungu yang didominasi oleh warna merah.

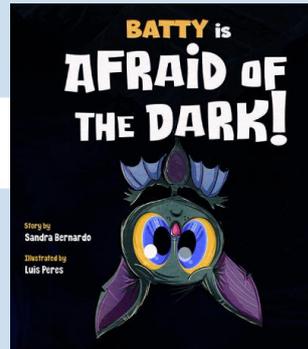


Gambar 2.29 Contoh Cover Buku Warna Ungu

Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

#### 7) Hitam

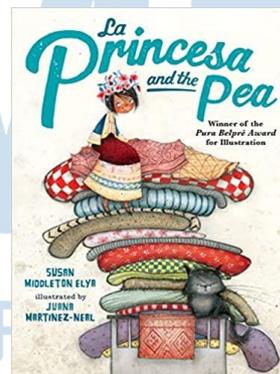
Warna hitam sering memberi kesan kagungan dan pengalaman. Warna ini juga memberi kesan misterius, mewah, klasik, praktis namun tetap memberi kesan glamor. Warna ini memcerminkan kekuatan, percaya diri, dan otoritas.



Gambar 2.30 Contoh Cover Buku Warna Hitam  
Sumber: <https://graphicmama.com/blog/childrens-book-covers/>

#### 8) Putih

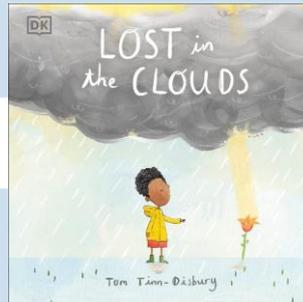
Warna putih seringkali memberi kesan kesucian, polos, sampai kebajikan. Warna putih juga melambangkan kesan bersih dan damai. Akan tetapi, jika warna ini dikombinasikan dengan warna kontrasnya yaitu hitam, mereka akan menciptakan kontras yang menarik.



Gambar 2.31 Contoh Cover Buku Warna Putih  
Sumber: <https://www.weareteachers.com/fairy-tale-books-for-kids/>

### 9) Abu

Warna ini termasuk kedalam warna yang netral dan tidak menonjol karena terletak diantara warna hitam dan putih. Warna abu memberi kesan serius dan kuat, namun tidak begitu mencolok seseorang yang melihatnya.

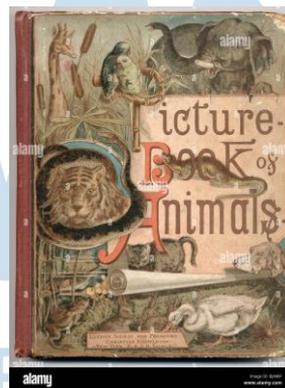


Gambar 2.32 Contoh Cover Buku Warna Abu

Sumber: <https://www.weareteachers.com/childrens-books-about-death/>

### 10) Coklat

Warna coklat seringkali memberi kesan jujur, stabil, sampai ramah lingkungan. Warna ini dapat dimodifikasi kedalam berbagai nuansa sesuai dengan konteks dan keperluan. Namun, seiring berjalan waktu, warna coklat sering dipandang menjadi kata yang kotor atau kurang pantas.



Gambar 2.33 Contoh Cover Buku Warna Coklat

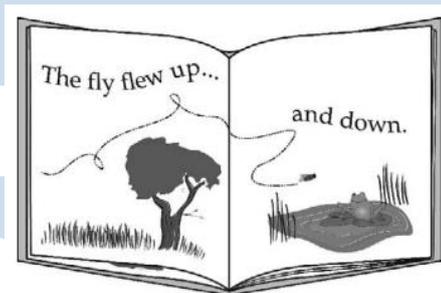
Sumber: <https://www.alamy.com/stock-photo/children's-book-19th-century.html?sortBy=relevant>

#### 2.1.4 *Layout* Buku Ilustrasi

*Layout* buku ini menurut Matulka, D (2008) terdapat dua macam spread dalam buku ilustrasi yang harus diperhatikan sebelum merancang buku yaitu:

##### 1) *Double-page Spread*

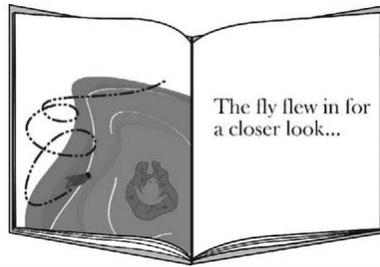
Biasanya terdapat ilustrasi pada kedua sisi halaman buku, para desainer seringkali menggunakan *layout* ini ketika desainnya memiliki adegan yang melibatkan bermacam karakter atau pemandangan landscape. Biasanya juga pada *layout* ini tidak berisi teks sama sekali melainkan untuk menikmati momen sejenak bagi para pembaca didalam cerita tersebut.



Gambar 2.34 Double-page Spread  
Sumber: Matulka, D.(2008) *A Picture Book Primer*

##### 2) *Single-page Illustration*

*Layout* ini hanya memiliki ilustrasi pada satu halaman saja, sedangkan teks berada halaman sebaliknya. *Layout* ini umumnya sering ditemukan pada buku cerita dengan narasi panjang contohnya cerita rakyat, karena memiliki teks yang panjang dengan elemen dekoratif sebagai penyeimbang halaman teks dengan halaman ilustrasi. *Layout* ini biasanya akan memiliki kesan yang lebih *formal*. Contohnya Ilustrasi dari Paul O. Zelinsky's *Rapunzel* (1997) adalah termasuk single-page illustration.



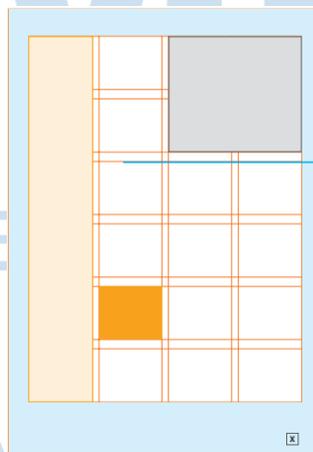
Gambar 2.35 Single-page Illustration  
Sumber: Matulka, D.(2008) *A Picture Book Primer*

### 2.1.5 *Grid*

Tondreau (2019, hlm. 8) tertulis bahwa sistem sebuah *grid* mengatur ruang dan sebagai pendukung materi untuk berbagai jenis komunikasi, juga mempertahankan tata letak, seringkali tidak gampang terlihat. Sebuah *grid* juga dibuat sebagai pembatas bukan penjara. Pada abad terakhir, *grid* seringkali dianggap membosankan dan monoton, tetapi akhir-akhir ini *grid* kembali digunakan diberbagai paktform. Hal tersebut dikarenakan *grid* merupakan alat penting yang dapat diandalkan desainer berpengalaman sampai pemula.

#### 2.1.5.1 **Komponen *Grid***

Menurut Tondreau (2019) komponen utama dalam *grid* adalah *margins, columns, markers, flowlines, spatial zones, and modules*. Karena memulai sebuah projek baru bisa saja sulit, mulailah dengan membuat konten lalu mengatur *margins, column*.



Gambar 2.36 Komponen *Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

1) **Margins**

Ini adalah area buffer yang mewakili sejumlah ruang antara ukuran pemotongan, termasuk gutter, dan isi halaman. Selain itu, *margin* juga bisa digunakan untuk menyimpan informasi tambahan seperti catatan dan keterangan.

2) **Markers**

Markers berfungsi untuk membantu pembaca menavigasi dokumen. Menunjukkan posisi untuk materi yang muncul di lokasi yang sama, penanda mencakup nomor halaman, judul dan kaki halaman (header dan footer), serta ikon.

3) **Flowlines**

Flowlines merupakan penataan yang membagi ruang menjadi pita horizontal. Bukan garis sebenarnya, alur merupakan metode untuk menggunakan ruang dan elemen untuk membimbing pembaca melintasi halaman.

4) **Spatial zones**

Spatial zones adalah kelompok modul atau kolom yang dapat membentuk area khusus untuk jenis, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

5) **Modules**

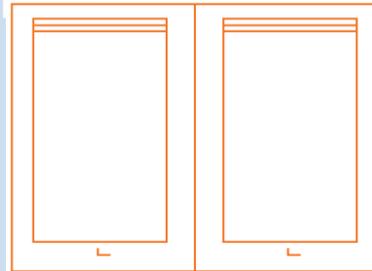
Modules adalah bagian-bagian individu yang dipisahkan oleh ruang yang konsisten, memberikan kisi yang berulang dan teratur. Menggabungkan modul dapat menciptakan kolom dan baris dengan berbagai ukuran.

### 2.1.5.2 Struktur *Grid*

Menurut Tondreau (2019, hlm.11) struktur *grid* terbagi jadi lima jenis, yaitu Single-Column *Grid*, Two-Column *Grid*, Multicolumn *Grid*, Modular *Grid*, Hierarchical *Grid*.

### 1) *Single-Column Grid*

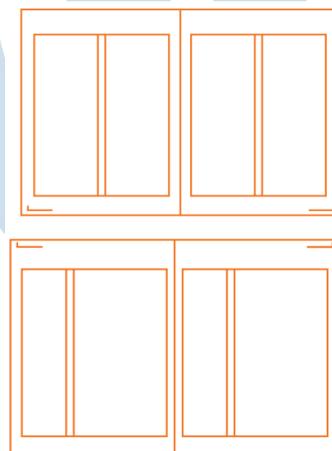
Umunya *grid* ini digunakan untuk teks berkelanjutan, seperti esau, buku, dan laporan. Blok dari sebuah teks merupakan fitur utama dalam halaman, spread, juga layar perangkat.



Gambar 2.37 *Single-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 2) *Two-Column Grid*

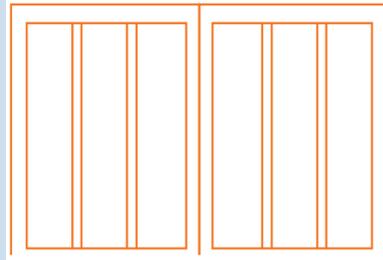
Umumnya digunakan untuk mengontrol teks yang banyak juga untuk menyajikan berbagai jenis informasi dalam kolom yang terpisah. *Grid* ini dapat disusun dengan kolom yang memiliki lebar setara maupun tidak. Biasanya untuk proporsi ideal, ketika terdapat kolom yang lebih lebar dari yang lain maka lebar kolom yang lebih besar adalah dua kali lebar dari kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.38 *Two-Column Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 3) *Multicolumn Grid*

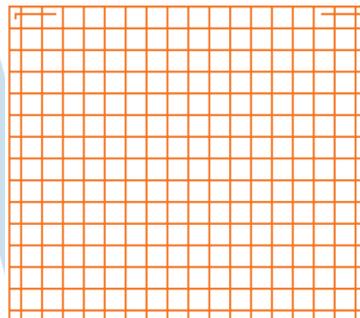
*Grid* ini memberikan fleksibilitas yang lebih dibanding *Single-Column Grid* dan *Two-Column Grid*. *Grid* ini menggabungkan beberapa kolom dengan lebar yang bervariasi dan berguna untuk majalah dan situs web.



Gambar 2.39 *Multicoloumn Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 4) *Modular Grid*

*Grid* ini paling bagus untuk mengontrol jenis informasi yang lebih kompleks yang biasa dalam surat kabar, grafik, kalender, dan table. Mereka menggabungkan kolom vertical dan *horizontal*, yang mengatur struktur kedalam potongan ruang yang lebih kecil.

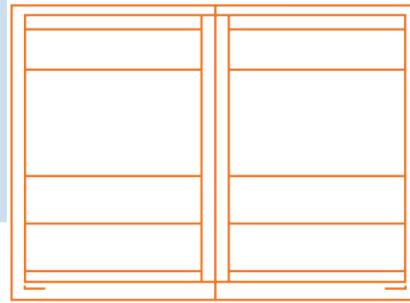


Gambar 2.40 *Modular Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

### 5) *Hierarchical Grid*

*Grid* ini membagi halaman menjadi zona terpisah. Banyak *Hierarchical Grid* yang terdiri dari kolom horizontal. Beberapa maajalah juga mengatur halaman konten mereka

secara horizontal. Untuk kemudahan dan kecepatan, banyak perangkat membagi materi menjadi pita horizontal.



Gambar 2.41 *Hierarchical Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

## 2.1.6 Tipografi

Menurut Tondreau (2019, hlm.47) seleksi gaya huruf dan penempatan teks pada halaman adalah bagian dari tipografi. Dalam hasil akhir, tipografi harus berjalan lancar dan konsisten. Tipografi yang dipilih dengan hati-hati dapat meningkatkan teks tanpa membuatnya terlalu jelas.

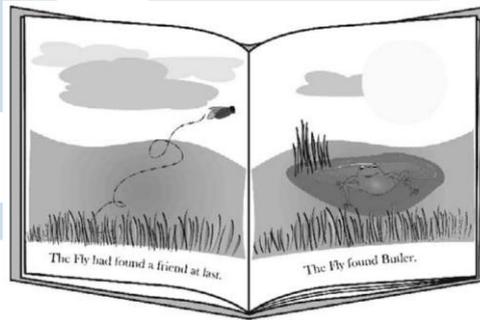
### 2.1.6.1 Penempatan Tipografi

Tipografi membantu desainer yang terampil memperluas atau mengubah makna. Desainer harus mempertimbangkan aspek estetika dan praktis dari teks selain mencocokkan jenis huruf dengan cerita. Keputusan yang menarik dan unik mungkin tidak cocok dengan desain keseluruhan atau bahkan tidak praktis. Tipografi membantu desainer memahami esensi cerita karena tipografi menjadi seni ketika jenis huruf, ukuran, dan susunan yang tepat dipilih. Teks, *formalitas* dan penempatannya, jenis huruf, ukuran huruf, dan warna adalah komponen tipografi.

#### 1) *Very Formal*

Teks tampak sangat resmi ketika diletakkan di dekat ilustrasi atau di halaman yang berdekatan. Bingkai dan frame menciptakan tampilan yang lebih *formal*. Teks yang dipoles dengan indah dengan batas yang elegan berseberangan

dengan ilustrasi yang indah dalam buku biografi bergambar Diane Stanley dan cerita ulang sastra Margaret Early. Penataan yang sangat *formal* digunakan pada dibawah ini, dengan teks di bawah ilustrasi.



Gambar 2.42 *Very Formal* Tipografi  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.47)

## 2) *Formal*

Teks yang diletakkan di bawah atau di atas ilustrasi bersifat *formal*. Teks dapat diletakkan di atas dan di bawah ilustrasi dari halaman ke halaman dalam buku yang sama, serta pada halaman yang sama. Tata letak *formal* digunakan seperti pada contoh gambar dibawah ini, dengan teks di atas dan di bawah gambar.

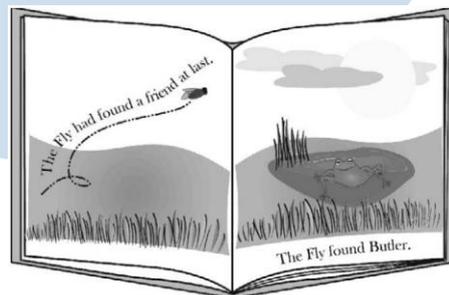


Gambar 2.43 *Formal* Tipografi  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.47)

## 3) *Very Informal*

Dua atau lebih tata letak yang digunakan pada halaman yang sama, seperti di atas dan berbentuk, disebut "kombinasi", dan dianggap sebagai bentuk yang tidak *formal*. Desainer

Stinky Cheese Molly Leach adalah salah satu dari banyak ilustrator dan desainer yang mencoba menggunakan teks dengan cara ini. Maira Kalman adalah anggota staf tambahan. Kalman, seorang desainer profesional, dikenal karena pendekatan kreatifnya terhadap desain buku anak-anak. Pendekatannya terhadap tipografi adalah salah satu ciri khas buku-buku Kalman. Setiap bukunya adalah pengalaman visual berkat gaya eklektik dari seni naif, teks yang ditulis tangan, dan susunan teks yang aneh. Gambar dibawah ini merupakan salah satu contoh *layout very informal*, berisi Teks tidak teratur dan dapat disesuaikan dengan jejak lalat yang ada di halaman sebelah kiri; namun, itu diletakkan di bawah ilustrasi di halaman sebelah kanan.

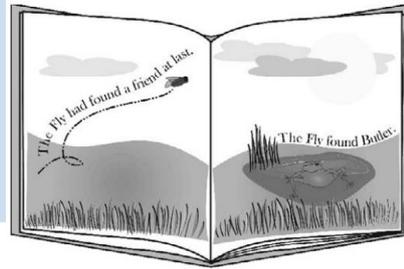


Gambar 2.44 Very *Formal* Tipografi  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.47)

#### 4) *Informal*

Teks yang tidak teratur dimasukkan ke dalam, di luar, atau di antara ilustrasi dianggap *informal*. Untuk menyampaikan makna dengan baik, banyak desainer membuat teks di sekitar gambar. Anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang penuh dengan rangsangan visual, dan mereka menemukan kepuasan dalam membaca teks yang tidak terduga. Teks melengkung dengan warna cerah mungkin tidak cocok untuk aturan membaca, tetapi membuat membaca lebih menyenangkan. Desainer menggunakan teks dalam Zin!

Zin! Zin! A Violin (1995) untuk melengkapi elemen musikal.

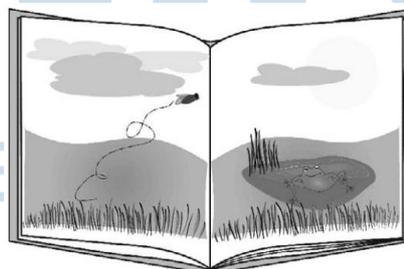


Gambar 2.45 *Informal* Tipografi  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.47)

Teks miring dan lurus mengikuti suling; teks melengkung meniru gerakan kucing dan jubah musisi. Tata letak *informal* digunakan pada gambar dibawah ini. Teksnya tidak beraturan dan dapat disesuaikan dengan lengkungan dan jejak rumput.

##### 5) *Absent*

Tata letak teks terakhir tidak ditemukan. Pendekatan tanpa teks, seperti buku tanpa kata, dianggap paling *informal*. Buku gambar tanpa kata seringkali disebut "cerita tanpa kata-kata" dengan hanya menggunakan gambar untuk menyampaikan ide. Untuk ilustrator buku gambar tanpa kata, ada dua tantangan, selain mengilustrasikan cerita, mereka juga harus menceritakannya tanpa kata-kata.



Gambar 2.46 *Absent* Tipografi  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.47)

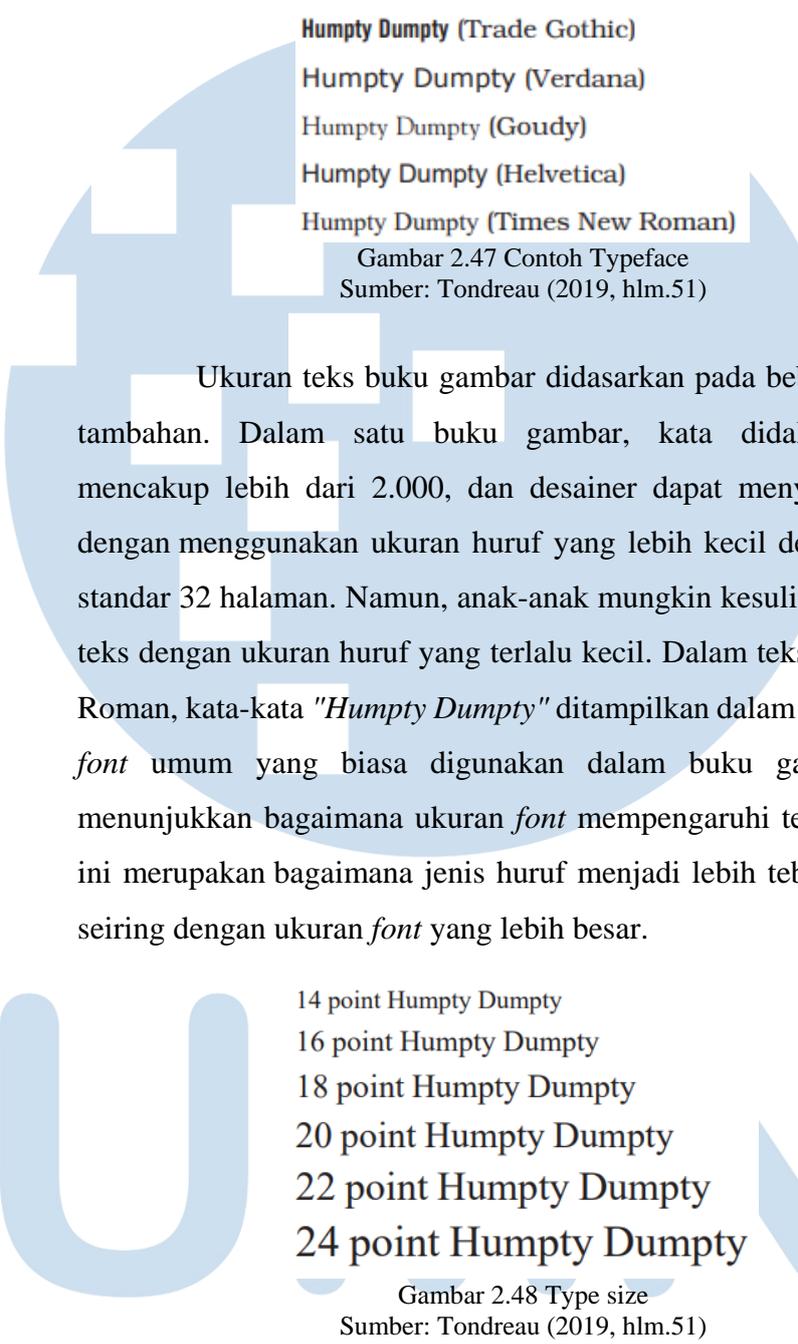
Serangkaian gambar yang saling terhubung menawarkan cerita yang kaya, yang mungkin lebih kaya dari cerita dengan kata-kata meskipun tidak ada teks. David Wiesner, ilustrator yang terkenal dengan buku gambar tanpa kata-katanya, menerima Penghargaan Caldecott untuk dua bukunya yang tidak memiliki kata: *Tuesday* (1992) dan *Flotsam* (2006). Tata letak tanpa teks ditunjukkan pada gambar dibawah ini.

#### **2.1.6.2 Typeface**

Jenis huruf didefinisikan sebagai jenis atau huruf yang digunakan dalam teks. Istilah "jenis huruf" dan "*font*" sering ditemukan digunakan secara bersamaan. Namun, ada perbedaan di antara keduanya. Jenis huruf adalah desain karakter, sedangkan *font* adalah set lengkap karakter dalam gaya atau desain tertentu. Jenis huruf sangat penting untuk desain buku gambar, dan desainer mempertimbangkan banyak hal saat memilih jenis huruf. Pilihan jenis huruf dapat menunjukkan bagaimana buku diatur, seperti menggunakan jenis huruf klasik untuk cerita yang berlatar belakang sejarah, atau hanya perlu untuk dibaca dengan mudah.

#### **2.1.6.3 Type Size**

Menurut Tondreau (2019, hlm.51) Desainer dapat mengubah ukuran teks untuk menyoroti beberapa aspek cerita. Seperti pada buku tahun 2000 "*Wemberly Worried*", semakin cemas sebuah karakter, ukuran huruf juga dibesarkan. Semakin Wemberly khawatir, semakin banyak juga teks yang digunakan. perhatikan contoh huruf yang umum digunakan, masing-masing disusun dalam ukuran dua belas poin. Perhatikan perbedaan dalam jarak antar huruf dan panjang baris.



Humpty Dumpty (Century Gothic)  
Humpty Dumpty (Trade Gothic)  
Humpty Dumpty (Verdana)  
Humpty Dumpty (Goudy)  
Humpty Dumpty (Helvetica)  
Humpty Dumpty (Times New Roman)

Gambar 2.47 Contoh Typeface  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.51)

Ukuran teks buku gambar didasarkan pada beberapa faktor tambahan. Dalam satu buku gambar, kata didalamnya dapat mencakup lebih dari 2.000, dan desainer dapat menyesuaikannya dengan menggunakan ukuran huruf yang lebih kecil dengan format standar 32 halaman. Namun, anak-anak mungkin kesulitan membaca teks dengan ukuran huruf yang terlalu kecil. Dalam teks Times New Roman, kata-kata "*Humpty Dumpty*" ditampilkan dalam enam ukuran *font* umum yang biasa digunakan dalam buku gambar untuk menunjukkan bagaimana ukuran *font* mempengaruhi teks. Dibawah ini merupakan bagaimana jenis huruf menjadi lebih tebal dan gelap seiring dengan ukuran *font* yang lebih besar.

14 point Humpty Dumpty  
16 point Humpty Dumpty  
18 point Humpty Dumpty  
20 point Humpty Dumpty  
22 point Humpty Dumpty  
24 point Humpty Dumpty

Gambar 2.48 Type size  
Sumber: Tondreau (2019, hlm.51)

#### 2.1.6.4 *Color*

Menurut Tondreau (2019, hlm.52), Dalam buku gambar, warna teks memiliki peran yang sangat penting. Buku tanpa ilustrasi biasanya menampilkan teks gelap di atas latar belakang putih atau berwarna terang. Sebaliknya, ketika teks terang diletakkan di atas latar

belakang gelap atau ketika teks gelap diletakkan di atas latar belakang terang, maka kemampuan terbacanya teks akan menurun, yang menimbulkan kesulitan bagi anak-anak dan orang dewasa. Desainer menghadapi banyak pilihan dalam buku gambar dengan karya seni di seluruh halaman.

## **2.2 Media Informasi**

Perkembangan media informasi yang semakin berkembang dan penyebarannya yang semakin pesat adalah tanda kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Arti dari media, menurut Sadiman dalam Triyadi (2015), adalah alat yang mencakup segala bentuk alat fisik yang berfungsi sebagai alat belajar dengan menyajikan dan menginformasikan pesan di dalamnya. Informasi sendiri adalah data yang dikumpulkan dari data aktual untuk diubah menjadi format yang lebih jelas dan bermanfaat bagi pengguna. Menurut Yusup dalam Hidayat (2012), menurut perspektif dari seorang kepustakawanan, informasi adalah dokumentasi fenomena yang dibuat oleh orang yang menyaksikannya. Oleh karena itu, data yang dikumpulkan menjadi lebih signifikan dan berdampak pada kehidupan penggunanya. Media informasi adalah jalur atau alat untuk mengumpulkan dan mengolah informasi dari fakta yang ada menjadi bentuk yang lebih bermanfaat bagi orang yang menerimanya. Sobur dalam Ubay (2019) menyatakan bahwa media informasi adalah alat grafis yang digunakan untuk mengumpulkan dan memproses sebuah informasi visual.

## **2.3 Teori Buku Ilustrasi**

Salah satu bentuk media informasi yang paling sering ditemukan adalah buku. Namun, seiring zaman berkembang, semakin banyak buku yang diterbitkan dan banyak yang dapat diakses secara digital. Buku termasuk kedalam bentuk media informasi tertua yang dengan mudah dibawa ke mana-mana dan dapat memberi pengetahuan melintasi waktu dan ruang (Braesel & Karg, 2017).

Gambar berfungsi sebagai pendukung teks dalam buku ilustrasi. Ilustrasi sebagian besar digunakan sebagai hiasan. Gambar juga biasanya tidak mempengaruhi teks, jadi ketika halaman dibalik, tidak ada drama yang

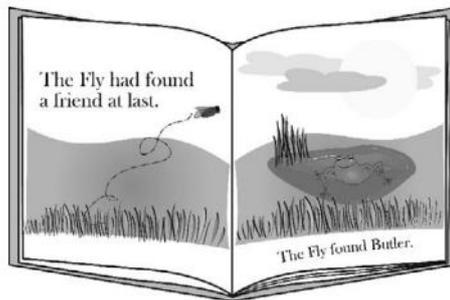
membangun. Tetapi kadang-kadang bisa juga sebaliknya. Salah satu contohnya adalah karya Tom Feelings, *Middle Passage* (1995), yang terdiri dari seni hitam putih yang tegas. Tidak peduli seberapa rumit ceritanya, ilustrasinya tetap dapat menggambarkan keputusan dan ketakutan yang ada dalam keadaan tersebut.

### **2.3.1 Kategori Buku Ilustrasi**

Menurut Matulka (2008, hlm.5) keseimbangan antara gambar dan teks adalah teknik yang sering digunakan untuk buku bergambar. Tiga kategori yang paling umum adalah buku bergambar, buku cerita bergambar, dan buku bergambar. Buku bergambar berada di satu sisi spektrum, menggunakan gambar sebagai cara utama untuk menceritakan cerita. Buku bergambar biasanya singkat, dengan blok teks yang lebih besar, terkadang seluruh halaman, dan gambar biasanya berfungsi sebagai hiasan. Buku cerita bergambar, di sisi lain, memiliki keseimbangan yang lebih baik, dengan teks sebagai yang utama dan gambar sebagai yang sekunder. Gambar membantu buku cerita bergambar menjadi lebih mudah diikuti dan dipahami daripada teksnya sendiri. Ilustrasi dalam buku bergambar mengisi lubang atau bertentangan dengan teks. Matulka (2008, hlm 6) juga mengatakan bahwa kategori buku ilustrasi terbagi menjadi 4:

#### **1) *Picture Book***

Dalam *Picture book*, di dalamnya terdapat ilustrasi atau gambar pada setiap halamannya dengan gambar yang biasanya selalu mendominasi dibanding dengan tulisannya. Dalam buku bergambar tanpa tulisan, buku tersebut mengandalkan sepenuhnya kepada ilustrasi dan buku ini dirancang dengan teliti agar narasi dapat dibawakan hanya melalui ilustrasi.



Gambar 2.49 *Picture Book*  
Sumber: Matulka (2008, hlm.5)

## 2) *Picture Storybook*

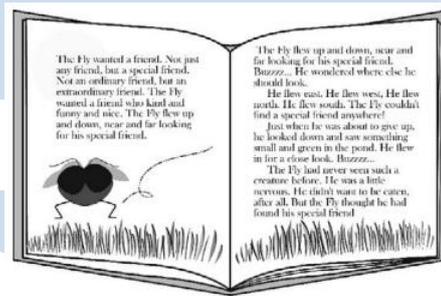
Dalam *Picture Storybook*, gambar didalamnya berfungsi sebagai pelengkap dan seringkali berfungsi untuk menggambarkan jalan cerita. Daripada teks berima, buku cerita bergambar biasanya menggunakan prosa naratif. *The Story of Babar, the Little Elephant* (1933) karya Jean de Brunhoff adalah contoh utama buku cerita bergambar. Buku klasik ini memiliki alur cerita yang dibangun, dengan awal dan akhir yang jelas, dan gambar dan teks yang seimbang. Format buku cerita bergambar yang dirancang dengan baik mencerminkan makna cerita; baik teks maupun ilustrasi bertanggung jawab atas narasi. Buku cerita bergambar yang baik menetapkan konteks untuk gambar yang mengikuti melalui teks naratif. Sebaliknya, buku cerita bergambar yang baik mengikat pembaca pada gambar dan menciptakan dramatisasi saat pembaca membalik halaman. Karena dongeng bergambar biasanya memiliki cerita yang lebih panjang yang dapat dibaca dan dipahami tanpa gambar, literatur tradisional sering dianggap sebagai buku cerita bergambar.



Gambar 2.50 *Picture Storybook*  
Sumber: Matulka (2008, hlm.5)

### 3) *Illustrated*

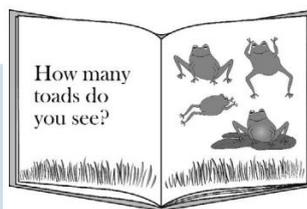
Teks menjadi pusat dalam *Illustrated book*, dengan gambar yang berfungsi sebagai pendukung. Ilustrasi sebagian besar digunakan sebagai hiasan. Gambar juga cenderung tidak mempengaruhi teks, jadi konflik akan hilang saat halaman dibalik. Tetapi kadang-kadang bisa juga sebaliknya. Salah satu contohnya adalah *Middle Passage* (1995), karya agung Tom Feelings, yang menggabungkan seni hitam putih yang tajam. Tidak peduli seberapa hebat ceritanya, ilustrasinya mampu menggambarkan keputusan dan ketakutan yang luar biasa dari keadaan tersebut.



Gambar 2.51 *Illustrated*  
Sumber: Matulka (2008, hlm.5)

### 4) *Informational Picture Books*

Buku bergambar informatif biasanya digunakan untuk tujuan instruksional dan seringkali sama menarik dan menariknya dengan buku gambar biasa. Buku konsep, termasuk buku abjad dan penghitungan, sebagian besar berisi gambar informatif. Meskipun kebanyakan buku konsep menampilkan teks berima atau hanya satu atau dua kata per halaman, tujuan mereka adalah untuk menyertakan abjad atau angka. Gambar dibawah ini menunjukkan kalimat singkat di halaman sebelah kiri yang meminta pembaca menggunakan ilustrasi untuk menjawab pertanyaan yang diajukan dalam cerita.



Gambar 2.52 *Informational Picture Books*  
Sumber: Matulka (2008, hlm.5)

### 2.3.2 Buku Ilustrasi Anak

Ghozalli (2020, hlm. 3-5) menyatakan bahwa budaya bercerita Indonesia memiliki karakteristiknya sendiri. Namun, karena kebutuhan zaman sekarang telah berubah menjadi lebih praktis dan mudah diakses, beberapa cerita kuno menjadi kurang Populer. Di Barat, buku ilustrasi anak sering digunakan sebagai sumber teori; karena itu, untuk mengikuti perkembangan buku anak-anak di Indonesia, diperlukan panduan untuk menjadi dasar pembelajaran. Penulis buku anak mulai muncul secara bertahap dengan menawarkan literatur yang berkualitas tinggi untuk anak-anak. Penulis-penulis tersebut biasanya menggunakan berbagai buku dari dunia Barat yang digunakan sebagai referensi.

#### 2.3.2.1 Target Pembaca

Menurut perbedaan, buku gambar dan buku cerita anak ditujukan untuk audiens yang berbeda. Meskipun buku gambar juga dapat ditargetkan untuk pembaca dari semua usia, pembahasan ini akan berfokus pada pembaca yang berusia di bawah enam tahun. Idealnya, pembuatan buku anak tidak perlu ditujukan kepada audiens tertentu. Pengguna buku seperti pembaca, pustakawan, guru, dan lainnya biasanya menetapkan target pembaca. Namun, untuk memenuhi kebutuhan tersebut, Anda harus menentukan sasaran pembaca. Ini diperlukan karena tidak ada materi cerita anak yang berkualitas. Melihat buku anak sebagai gerbang ke dunia literasi, perbandingan ilustrasi, kepadatan konten, jumlah kata, jenis teks, dan ukuran huruf dapat menentukan perbedaan buku anak.

Buku gambar yang memiliki perbandingan ilustrasi dan teks yang seimbang, atau bahkan lebih menekankan ilustrasi, biasanya ditujukan untuk pembaca yang belum lancar membaca. Sebaliknya, buku cerita yang memiliki lebih banyak teks daripada ilustrasi biasanya ditujukan untuk pembaca yang sudah lancar membaca.

### 1) Jenjang PRABACA 2

- a. **Usia** : 4-6 tahun (Masa PAUD lanjut)
- b. **Karakteristik** : Difokuskan untuk membimbing anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis sederhana dan kemampuan bersosialisasi.
- c. **Jenis Buku** : Wordless picture book, buku kain, *board book* (Berisi 1-3 kata per halamannya, tidak mengikuti aturan ejaan, ilustrasi bergambar)
- d. **Format Buku** : Ukuran dan bentuk bebas dengan 8-16 halaman, 90% bergambar, warna primer dan sekunder dan netral, jenis *font* sanserif (minimal 28 pt).

### 2.3.2.2 Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Struktur anatomi biasa digunakan dalam industri penerbitan buku cerita anak. Situasi dan kondisi yang berlaku untuk tiap jenis buku akan diterapkan saat menggunakannya. Berikut adalah beberapa catatan yang perlu diperhatikan untuk menyesuaikan keadaan dan kondisinya (Ghozalli, 2008)

- 1) Daftar isi hanya digunakan bila jenis buku tersebut memiliki bab seperti story book atau chapter book.
- 2) Halaman Bio berisi mengenai biodata penulis, ilustrator, dan lainnya (*editor* atau penerjemah).
- 3) Halaman judul atau half title page didalam isi buku biasanya hanya berisi judul saja.
- 4) Halaman judul penuh, berisi judul dan nama pembuat buku, logo penerbit, ISBN, hak cipta.

### 2.3.3 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar yang mengandung cerita. Dalam definisi lebih luas, ilustrasi mencakup semua jenis karya yang dibuat, dituangkan, atau dikreasikan oleh ilustrator menggunakan berbagai teknik, termasuk digital, manual, media campuran, dan teknologi baru. Gambar digunakan untuk menyampaikan tujuan sesuai dengan naskah dan pembaca yang dituju. Ilustrasi dan fotografi dapat dimasukkan ke dalam kelas yang sama jika mereka memiliki bentuk dan jenis lisensi yang sama. Meskipun keduanya melakukan tugas yang sama, mereka menggunakan ilmu dan media yang berbeda. Setiap ilustrator, baik secara digital maupun manual, atau dengan media apa pun, berfokus pada ide dan kreativitas. Pendapat yang relatif selalu ada di dunia seni. Namun, inilah yang membedakan nilai ilustrator (Ghozalli, 2008).

#### 2.3.3.1 Proses Ilustrasi

Ghozalli (2020, hlm. 30) Ilustrasi buku anak sering dianggap remeh dan dilakukan tanpa pengetahuan dunia seni, seperti yang dijelaskan Martin Slisbury dalam buku *Illustrating Children's Books—Creating Pictures for Publication* (2004). Ini menanggapi beberapa contoh dan referensi dari buku internasional yang kadang-kadang menggambarkan ilustrasi yang mirip dengan ilustrasi naif yang dibuat oleh anak-anak sendiri. Tidak berbeda di Indonesia: setiap orang yang tidak memiliki dasar ilmu merasa bisa menjadi ilustrator buku anak. Pendapat ini tidak dapat disalahkan karena di Indonesia sendiri tidak ada lembaga pendidikan *formal* yang mengajarkan ilustrasi buku anak, setidaknya dalam bentuk program studi. Akibatnya, kebanyakan ilustrator masih menggunakan pembelajaran sendiri atau autodidak.

##### 1) Prasketsa

Fase ini merupakan tahap persiapan untuk naskah yang akan diproses. Editor dan penulis telah menyunting naskah

tersebut. Untuk menjamin efisiensi proses, minimal 80% naskah telah selesai dan plot sudah *final*, dengan beberapa ruang untuk penyesuaian jika diperlukan. Selain menyediakan naskah, penulis dan editor juga memberikan arahan, referensi, dan konsep dasar cerita. Diharapkan editor tidak memberikan instruksi ilustrasi langsung kepada ilustrator; sebaliknya, editor harus memahami instruksi ilustrasi untuk memahami cerita dan kemudian menjelaskannya kepada ilustrator. Dengan demikian, ilustrator diizinkan untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri dari teks yang telah disusun. Setelah mempelajari naskah, ilustrator akan melakukan penelitian referensi, mengidentifikasi nada cerita, membuat ide, dan merancang gaya ilustrasi yang sesuai dengan konten, jenis buku, dan target audiens.

## 2) Pembuatan Sketsa

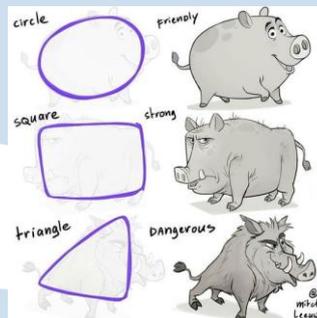
Setelah memahami cerita secara menyeluruh sesuai dengan nada dalam cerita, ilustrator kemudian harus mengembangkan karakter utamanya. Karakter yang kuat sangat penting untuk membuat cerita yang berkesan khususnya anak-anak. Ilustrator dapat mengembangkan karakter tersebut secara visual, selain dari perencanaan karakter tiga dimensi yang diberikan oleh penulis. Namun, secara umum, setiap ilustrator memiliki cara mereka sendiri untuk menggali karakter secara visual.

Langkah pertama adalah mempelajari karakter berdasarkan detail yang diberikan oleh penulis dan editor, seperti waktu, lokasi, dan aspek karakter yang ada dalam naskah. Ini dilakukan meskipun nantinya jika ilustrator ingin mengubah detail pada karakter diperbolehkan. Detail karakter termasuk

jenis kelamin, usia, dan latar waktu dan lokasi. Selain itu, penulis juga harus memperhatikan sifat karakter yang tercermin dalam cerita dan kebiasaan yang relevan. Waktu, budaya, dan lokasi juga memainkan peran penting dalam pembentukan karakter karena membantu mereka menjadi lebih hidup.

### 2.3.3.2 Aspek Visual Karakter

Ghozalli (2020, hlm. 34) Pilihan gaya gambar realis atau yang tidak terlalu bermain bentuk diperlukan untuk memvisualisasikan cerita jika nada pada naskah menuntut ilustrasi yang lebih serius. Beberapa bentuk dasar geometris dapat membantu dalam pencarian bentuk karakter, selain bentuk-bentuk yang lebih mirip dengan bentuk realis.



Gambar 2.53 Gambar Aspek Visual Karakter

Sumber: <https://artprof.org/learn/tutorials-topic/character-design/character-design-track-lesson-1/>

#### 1) Bulat

Seperti bola yang bergerak memantul atau awan yang terlihat empuk dan melambung, bentuk bulat dianggap memiliki nilai psikologis yang ramah, bermain, dan kekanak-kanakan. Jika diperhatikan, bentuk dasar bulat menunjukkan karakter anak yang ramah dan menggemaskan. Sangat mirip dengan gambaran umum ibu.

#### 2) Segitiga

Dengan sudut-sudutnya yang tajam, segitiga mengingatkan pada anak panah, ujung pisau, atau taring yang tajam. Secara psikologis, karakter dengan sudut tajam menunjukkan bahwa mereka agresif dan cenderung menjadi karakter yang dominan licik yang harus dihindari. Namun, tiba-tiba sudah tidak begitu mengancam jika sudut-sudut tajamnya dibulatkan. Selain itu, segitiga memiliki efek yang berbeda. Segitiga dengan sisi yang sama memiliki efek yang lebih stabil dan tidak begitu mengancam, dibandingkan dengan segitiga dengan sudut yang tajam yang memiliki efek statis juga.

### 3) Kotak

Kotak secara psikologis menunjukkan stabilitas, kekuatan, dan ketenangan. Karakter dengan bentuk dasar kotak biasanya lebih pendiam dan tenang, dan mereka yang memiliki nilai kekuatan atau keinginan yang kuat juga sering menggunakan bentuk ini. Orang tua yang sudah berumur sering kali digambarkan menggunakan bentuk ini.

#### 2.3.3.3 Pengerjaan Ilustrasi

Ghozalli (2020, hlm. 76) Proses pewarnaan terdiri dari beberapa langkah. Dalam beberapa studio ilustrasi, mulai dari pembuat sketsa (*penciler*) hingga pemberi warna (*colorist*), proses ilustrasi dibagi menjadi beberapa peran. Untuk memastikan produksi berjalan lancar, proses-proses ini dilakukan secara sistematis. Proses pewarnaan biasanya terdiri dari beberapa tahap yaitu:

#### 1) Perapian Bentuk

Perapian sketsa adalah langkah pertama yang dilakukan ilustrator sebelum mewarnai. Itu bergantung pada media dan konsep pewarnaan yang digunakan oleh ilustrator

#### 2) Pewarnaan karakter

Selanjutnya setelah sketsa sudah dirapihkan, ilustrator akan menuangkan warna dasar dan kemudian memprosesnya lebih lanjut sesuai dengan konsep cerita dan gaya gambar. Ilustrator dapat mewarnai dahulu dengan kasar dengan menandai warna apa saja yang dapat mereka tuangkan untuk mendapatkan nada cerita yang sesuai.

### **3) Pewarnaan Detail**

Setelah sketsa selesai, ilustrator dapat melanjutkan dengan proses pewarnaan yang lebih detail untuk mendapatkan nada yang sesuai dengan cerita.

## **2.4 Penyakit Diare pada Anak**

Organisasi Kesehatan Dunia (*WHO*) mengatakan diare adalah ketika seseorang buang air besar dengan frekuensi yang tidak normal, yaitu lebih sering dari biasanya dengan kotoran yang lembek atau cair. Kondisi ini disebabkan oleh infeksi virus atau bakteri di saluran pencernaan. *WHO* (2019) menyatakan bahwa penyakit ini dapat ditularkan dari orang ke orang yang memiliki kebersihan buruk atau melalui makanan atau minuman yang terkontaminasi.

Menurut Departemen Kesehatan Republik Indonesia, diare adalah "kondisi buang air besar dengan konsistensi lembek atau cair serta frekuensi lebih sering dari biasanya" (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2011). Diare adalah kondisi yang ditandai dengan buang air besar lebih sering, yaitu 3 kali atau lebih per hari, dalam tinja cair. Ini dikenal sebagai infeksi saluran pencernaan (Sumampow, 2017). Diare adalah salah satu penyakit menular yang disebabkan oleh infeksi bakteri atau virus pada saluran pencernaan. Buang air besar lebih sering dalam bentuk cair atau lembek karena diare.

### **2.4.1 Etiologi Diare**

Empat penyebab diare terdiri dari faktor infeksi dan terdiri dari infeksi internal dan parenteral (Manalu, 2021). Diantaranya yaitu:

#### **1) Infeksi**

yang terjadi di luar saluran pencernaan, seperti otitis media akut (OMA) atau tonsiloparingitis, disebut infeksi parenteral. Infeksi internal terjadi karena infeksi bakteri, virus, atau parasit yang menyerang saluran pencernaan. Anak di bawah dua tahun sering mengidap infeksi parenteral.

**2) Malabsorpsi**

Kelainan dalam penyerapan nutrisi seperti karbohidrat, lemak, dan protein dikenal sebagai malabsorpsi. Namun, sebagian besar bayi mengalami intoleransi disakarida terhadap laktosa dalam susu.

**3) Makanan**

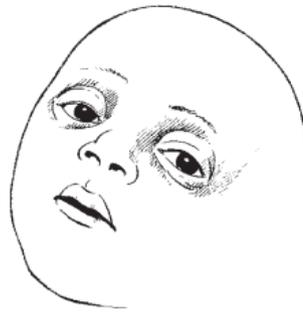
makanan yang dikonsumsi basi, beracun, atau alergi makanan.

**4) Psikologis**

Faktor psikologis juga dapat berhubungan dengan diare pada balita, seperti rasa takut dan cemas.

#### **2.4.2 Gejala Diare**

Diare dapat dikategorikan berdasarkan durasi, masalah, dan tingkat dehidrasi. Jika diare tidak berlangsung lebih dari 14 hari, itu disebut diare akut. Jika berlangsung lebih dari 14 hari, itu disebut diare kronis. Diare juga dapat diklasifikasikan menjadi disentri dan diare yang terus-menerus atau jangka panjang. Pengklasifikasian diare balita juga dikaitkan dengan tingkat dehidrasi. Diare terjadi ketika anak kehilangan cairan kurang dari 5% dari berat badannya; diare dehidrasi ringan/sedang terjadi ketika kehilangan cairan antara 5–10%; dan diare dehidrasi berat terjadi ketika kehilangan cairan lebih dari 10% dari berat badan. Gejala yang dapat dilihat adalah mata cekung, gelisah, rasa haus yang terus-menerus, dan turgor kulit yang berkurang adalah beberapa tanda dehidrasi.



*Sunken eyes*

Gambar 2.54 Gejala Diare pada Anak  
Sumber: *World Health Organization* (2012)

### 2.4.3 Dampak Diare

(Widjaja, 2002) Dampak jika terkena diare pada anak adalah:

#### 1) Dehidrasi

Kematian dapat terjadi karena metabolisme tubuh terganggu dan dehidrasi. Gejala dehidrasi pada balita termasuk kulit berkerut, mata cekung, ubun-ubun cekung, dan mulut dan bibir kering.

#### 2) Gangguan Pertumbuhan

Diare menyebabkan tubuh balita mengeluarkan zat gizi (tidak dapat menyerap gizi dari makanan) sementara asupan makanan berhenti, yang menyebabkan kekurangan gizi yang akan menyebabkan gangguan pertumbuhan.

UIN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA