

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Putra (2020), Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah ilmu yang mempelajari bagaimana proses kreatif dalam menyatukan seni dengan teknologi untuk menyampaikan sebuah pesan dan ide. Proses dalam menyampaikan pesan tersebut kepada audiens yang dituju dilakukan dengan beragam alat komunikasi yang menggunakan gambar dan tulisan. Ilmu DKV ini didasarkan pada tiga makna kata, yang pertama adalah kata desain yang membahas terkait perancangan inovasi kreatif, preferensi dalam penilaian dan estetika. Kedua adalah komunikasi, yang merupakan sebuah ilmu dalam menyampaikan sebuah pesan kepada audiens yang dituju. Ketiga dan terakhir yaitu visual, adalah suatu hal yang dapat dilihat oleh audiens tersebut.

2.1.1 Desain Grafis

Kilala (2013) mengatakan untuk penulisan *caption* tabel agak sedikit berbeda dengan penulisan *caption* gambar. Ia menyatakan perbedaannya adalah pada letak *caption* yang berada di atas tabel. Desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan kepada audiens secara luas dan dapat dilakukan secara persuasif, informatif, dan pembentukan identifikasi. Pesan dan ide yang ingin disampaikan pada sebuah desain grafis di representasikan melalui visual (Landa, 2014).

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), dalam membangun sebuah visualisasi dan karya desain yang efektif pada suatu perancangan maka diperlukannya elemen-elemen sebagai komponen pada perancangan tersebut.

1) Garis

Garis terbentuk dari kumpulan titik yang memanjang dan memiliki beragam bentuk yaitu lurus, melengkung, dan

menyudut. Selain bentuk, garis juga memiliki berbagai macam kualitas seperti halus, tebal, tipis, pecah, biasa, dan berubah-ubah. Semua ini disesuaikan berdasarkan informasi yang ingin disampaikan melalui visual (Landa, 2014).



Gambar 2.1 Contoh Penggunaan Garis

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/89051779/Line-Lovers-illustrationADV-more-part-2>

2) Bentuk

Bentuk adalah gambaran 2 dimensi yang dibentuk melalui kumpulan garis dan elemen lainnya seperti warna, tekstur serta nada. Bentuk tersendiri memiliki 3 bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap dari ketiga bentuk dasar tersebut memiliki bentuk 3 dimensinya yaitu kubus, piramida, dan bola (Landa, 2014).



Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Bentuk

Sumber: <https://www.shutterstock.com/image-vector/set-various-bright-basic-geometric-figures-1996760813>

3) Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang sangat penting dan adalah hasil yang diciptakan ketika adanya pantulan cahaya

yang menyentuh suatu objek. Elemen pada warna dikategorikan menjadi tiga, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* (Landa, 2014).

- a) *Hue* hanya merupakan penamaan pada sebuah pigmen warna.
- b) *Value* merupakan tingkat kecerahan dan kegelapan pada suatu warna, dan dalam *value* itu sendiri terdapat istilah lain seperti *tint*, *tone*, dan *shade* yang berasal dari pencampuran *hue* dengan warna putih, hitam, dan abu-abu.
- c) *Saturation* adalah tingkatan kepekatan pada suatu warna.

Dalam buku Adams (2018), yang berjudul *Color Design Workbook: New, Revised Edition*, terdapat enam konsep hubungan pada warna dasar yang dapat diterapkan menjadi berbagai jumlah kombinasi warna yang tak terbatas, yaitu sebagai berikut:

- a) *Complementary* adalah sepasang warna yang saling berhadapan pada *color wheel*, dan bersifat kontras satu dengan lainnya tetapi kedua warna tetap saling melengkapi.



Gambar 2.3 Contoh Penggunaan Warna *Complementary*
Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

UNN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

- b) *Split Complementary* adalah gabungan antar tiga warna dimana dua warna lainnya menjadi pendukung dan berjarak sama dengan warna utamanya.



Gambar 2.4 Contoh Penggunaan Warna *Split Complementary*
Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

- c) *Double Complementary* adalah kombinasi antar dua pasang warna yang saling melengkapi, namun hal ini meningkatkan intensitas warna satu sama lain sehingga tidak semua kombinasi warna yang ada akan terlihat menyenangkan.



Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Warna *Double Complementary*
Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

- d) *Analogous* adalah kombinasi dari dua warna atau lebih yang berjarak saling bersebelahan pada *color wheel*. Warna-warna tersebut memiliki gelombang sinar cahaya yang serupa, sehingga paling mudah dilihat oleh mata.



Gambar 2.6 Contoh Penggunaan Warna *Analogous*

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

- e) *Triadic* adalah kombinasi antara tiga warna yang memiliki jarak yang merata pada *color wheel*. *Triad* dengan penggunaan warna primer akan terlihat norak, tetapi *triad* dengan warna yang sekunder dan tersier akan memberikan kesan kontras yang lebih lembut. Lalu, *triad* dimana kedua warnanya berasal dari warna primer yang sama akan tampak lebih menyenangkan.



Gambar 2.7 Contoh Penggunaan Warna *Triadic*

Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

- f) *Monochromatic* adalah skema warna yang terdiri dari berbagai *shades* dan *tints* dari suatu warna.



Gambar 2.8 Contoh Penggunaan Warna *Monochromatic*
Sumber: <https://www.clipstudio.net/how-to-draw/archives/156922>

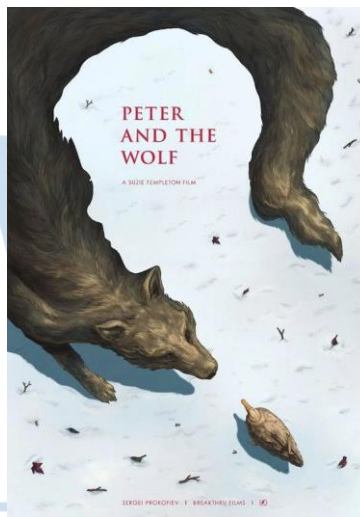
Ia lalu mengatakan bahwa di mata manusia, warna dikenali dengan mengasosiasikannya secara emosional, mental, dan fisik. Maka itu, setiap warna memiliki maknanya tersendiri. Berikut merupakan beberapa macam psikologi warna menurut buku Adams:

- a) Warna merah identik dengan api dan darah. Memiliki makna positif seperti kekuatan, kehangatan, dan energi. Namun memiliki makna negatif seperti agresif, kemarahan, dan kekejaman.
- b) Warna kuning identik dengan sinar matahari. Memiliki makna positif seperti kebahagiaan, kehangatan, dan kepositifan. Namun memiliki makna negatif seperti kecemburuan, kepengecutan, dan penipuan.
- c) Warna biru identik dengan langit dan lautan. Memiliki makna positif seperti ketenangan, pengetahuan, dan ketentraman. Namun memiliki makna negatif seperti kesedihan, dan kekelaman.

- d) Warna hijau identik dengan tanaman, lingkungan, dan alam. Memiliki makna positif seperti keharmonisan, kesuburan, dan kejujuran. Namun memiliki makna negatif seperti ketamakan.
- e) Warna ungu identik dengan spiritualitas dan loyalitas. Memiliki makna positif seperti kekayaan, martabat, dan keanggunan. Namun memiliki makna negatif seperti kegilaan dan apa pun yang berlebihan.
- f) Warna oranye identik dengan musim gugur. Memiliki makna positif seperti kreativitas, keunikan, dan kesehatan. Namun memiliki makna negatif seperti kasar dan kegaduhan.

4) Figur

Figur adalah suatu persepsi yang terbentuk dengan kehadiran *positive* dan *negative space* yang memiliki kaitan dengan bentuk 2 dimensi (Landa, 2014). Sehingga terbentuk sebuah persepsi yang memisahkan sebuah figur dengan latar belakangnya, dan hal ini dikarenakan adanya hubungan antar bentuk 2 dimensi.



Gambar 2.9 Contoh Penggunaan Figur
 Sumber: <https://www.canva.com/learn/gestalt-theory/>

UIN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

5) Tekstur

Tekstur dapat dipersepsi sebagai simulasi pada sebuah kualitas permukaan. Dalam seni visual, tekstur dapat dikategorikan menjadi dua yaitu visual dan taktil. Tekstur visual adalah jenis tekstur yang dibuat melalui pemindahan dari tekstur sebenarnya, dan hal ini dapat dilakukan melalui fotografi, lukisan, dan beragam macam metode lainnya dalam membuat sebuah gambar. Sementara tekstur taktil adalah tekstur dengan kualitas sentuhan yang sesuai dengan yang sebenarnya. Hal ini dapat dicapai dengan melakukan berbagai teknik seperti *embossing*, *stamping*, *carving*, dan *letterpress* (Landa, 2014).



Gambar 2.10 Contoh Penggunaan Tekstur

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/316589048816189817/>

2.1.3 Prinsip Desain

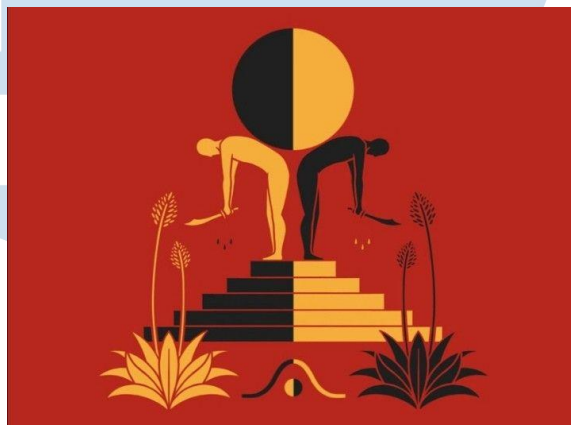
Menurut Landa (2014), prinsip desain adalah prinsip yang menjadi fondasi dalam perancangan sebuah karya desain komunikasi visual, dan dengan menerapkan prinsip desain tersebut maka dapat menciptakan desain yang menarik namun tetap mudah dimengerti. Prinsip desain meliputi format, keseimbangan, hierarki visual, irama, dan kesatuan

1) Format

Format adalah suatu batasan dalam menentukan suatu bidang, dan sering digunakan dalam menggambarkan berbagai jenis media seperti poster, *banner*, brosur, dan lainnya. Hal ini sangat penting agar dapat menghasilkan berbagai format yang bervariasi sesuai kebutuhan (Landa, 2014).

2) Keseimbangan

Keseimbangan pada desain cenderung akan selaras dengan tingkat perasaan audiens karena memberikan rasa harmonis. Hal ini didukung dengan adanya stabilitas pada pembagian atau pemerataan elemen visual dalam desain tersebut (Landa, 2014).



Gambar 2.11 Contoh Penggunaan Prinsip Keseimbangan dalam Ilustrasi
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/135459901284674188/>

3) Hierarki Visual

Hierarki visual memiliki peran yang penting dalam menyusun elemen desain pada sebuah visual agar informasi yang ingin disampaikan mudah dipahami. Agar informasi tersebut dapat tersampaikan dengan baik, sebuah urgensi harus ditemukan terlebih dahulu agar menjadi panduan dalam penyusunan elemen desain yang ada secara teratur (Landa, 2014).



Gambar 2.12 Contoh Penggunaan Prinsip Hierarki Visual dalam Ilustrasi
Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/visual-hierarchy-examples>

4) Irama

Irama dalam sebuah desain adalah repetisi elemen yang teratur dan konsisten sehingga menghasilkan visual yang kuat. Kehadiran irama visual akan membuat audiens membayangkan sebuah pola saat melihatnya. Prinsip ini biasa digunakan pada berbagai media seperti buku, *website*, majalah agar menciptakan keharmonisan. Beberapa faktor yang ikut berperan dalam irama visual terdapat warna, tekstur, *emphasis*, dan keseimbangan (Landa, 2014).

5) Kesatuan

Kesatuan adalah bagaimana penempatan elemen visual dalam sebuah desain saling melengkapi satu sama lainnya agar menciptakan keserasian. Kesatuan memiliki hubungan erat dengan teori *Gestalt*. Berdasarkan teori *Gestalt*, penggunaan bentuk, rupa, warna, penempatan, dan orientasi pada elemen visual menurut kategorinya akan mempermudah bagaimana seseorang memahami pesan (Landa, 2014).

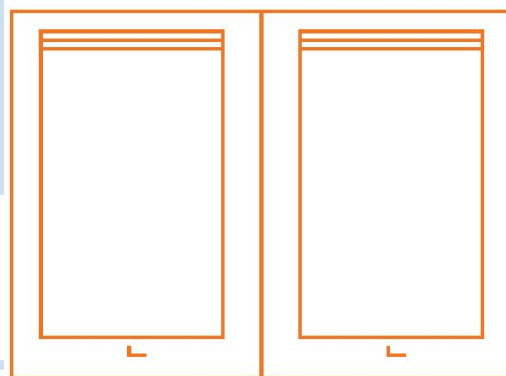
2.1.4 Layout

Menurut Poulin (2018), *layout* adalah bagaimana cara penataan berbagai elemen seperti teks, gambar, warna, dan lainnya dalam sebuah komposisi. Penggunaan *layout* yang baik dan benar akan memudahkan penyampaian pesan dan konsep pada sebuah karya. Sehingga seorang desainer diharuskan untuk memahami bentuk, nuansa, dan struktur yang telah dibuat. Selain itu, pembuatan *layout* yang baik dapat dibantu dengan sistem *grid*.

1) Grid

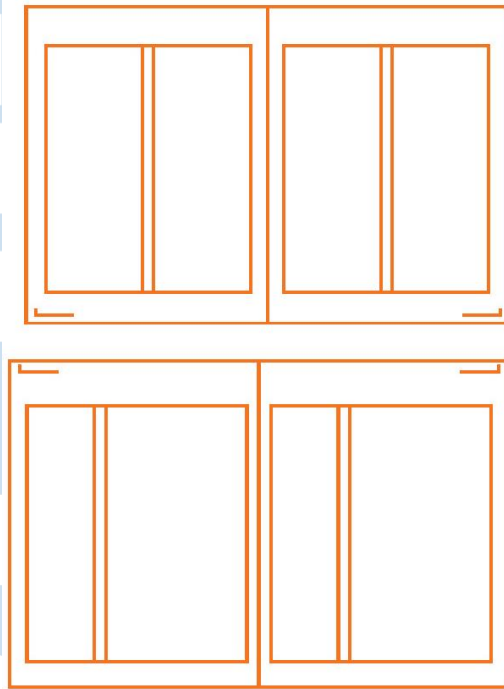
Menurut Landa (2014), *grid* adalah panduan yang menggunakan bentuk garis vertikal dan horizontal untuk membentuk kolom agar membantu desainer dalam menyusun objek dengan baik sehingga dapat menghasilkan desain yang harmonis. Menurut Tondreau (2019), terdapat lima macam jenis sistem *grid*:

- a) *Single Column Grid* adalah sistem *grid* menggunakan *block* pada 1 halaman maupun 2 halaman (*spread*), yang berisi gambar maupun tulisan. Jenis sistem *grid* ini biasa digunakan untuk tulisan yang banyak seperti esai, laporan, dan buku.



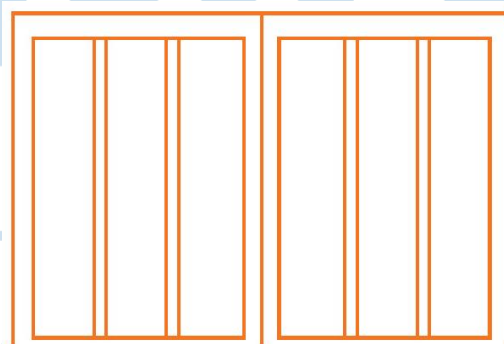
Gambar 2.13 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

- b) *Two Column Grid* adalah sistem *grid* yang lebih membantu untuk konten dengan banyak tulisan ataupun yang memiliki informasi berbeda. Lebar kolom pada halaman dapat diubah ataupun tidak sesuai dengan kebutuhan.



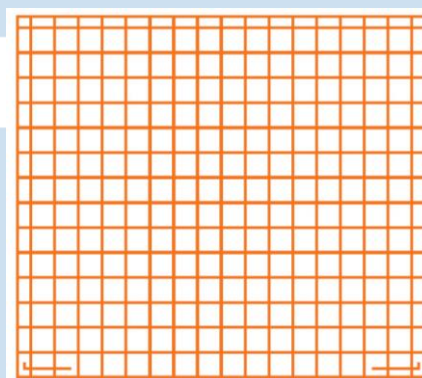
Gambar 2.14 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

- c) *Multi Column Grid* adalah sistem *grid* yang dimana penggunaan ukuran dan jumlah kolom bisa lebih fleksibel sehingga cocok digunakan untuk media seperti majalah dan *website*.



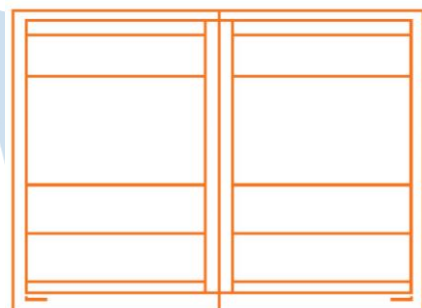
Gambar 2.15 *Multi Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

d) *Modular Grid* adalah sistem *grid* yang menggunakan pengukuran kolom dan baris, lalu memudahkan penyesuaian area untuk menyusun informasi kompleks dan rumit. Sehingga biasa digunakan pada bagan, tabel, koran, dan kalender.



Gambar 2.16 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

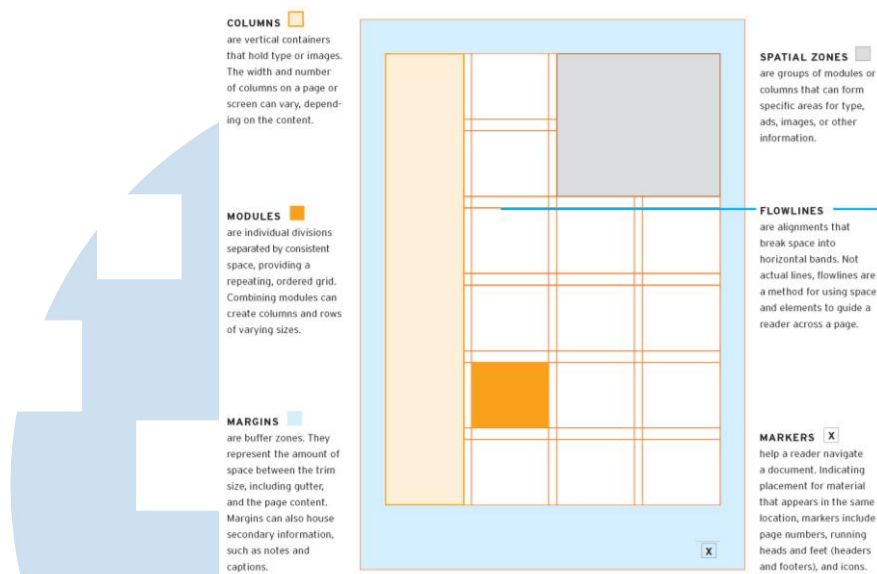
e) *Hierarchical Grid* adalah sistem *grid* yang dimana informasi pada halaman terbagi menjadi beberapa area sesuai dengan kepentingannya, dan ukuran baris yang terbentuk digunakan menjadi acuan.



Gambar 2.17 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2) **Margin**

Margin merupakan area pada halaman yang menentukan jarak antara area konten dengan garis potong, dan dapat digunakan untuk mengisi informasi yang bersifat sekunder seperti catatan maupun keterangan (Tondreau, 2019).



Gambar 2.18 Margin dalam Grid
Sumber: Tondreau (2019)

3) Alignment

Menurut Landa (2014), *alignment* merupakan penyusunan teks yang terbagi menjadi enam jenis *alignment* yaitu:

- a) *Left-aligned* atau rata kiri adalah komposisi penyusunan teks yang sejajar di sisi kiri, namun tidak sejajar di sisi kanan.
- b) *Right-aligned* atau rata kanan adalah komposisi penyusunan teks yang sejajar di sisi kanan, namun tidak sejajar di sisi kiri.
- c) *Justified* atau rata kanan kiri adalah komposisi penyusunan teks yang sejajar di kedua sisi kanan dan kiri.
- d) *Centered* atau rata tengah adalah komposisi penyusunan teks yang berpatok di tengah bidang sehingga kedua sisi kanan dan kiri tidak rata.
- e) *Runaround* adalah komposisi penyusunan teks yang mengelilingi sebuah elemen grafis, gambar, dan foto.
- f) *Asymmetrical* adalah komposisi penyusunan teks yang tetap seimbang meskipun tidak simetris.

2.1.5 Tipografi

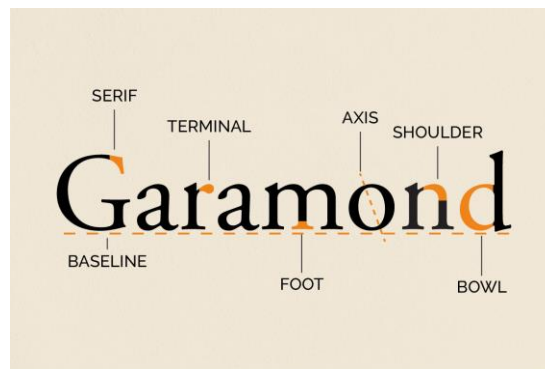
Berdasarkan Landa (2014) yang membahas mengenai *typeface* dan *font*, didefinisikan bahwa *typeface* adalah satu kesatuan yang terbentuk dari sekumpulan rangkaian angka, huruf, simbol, dan tanda baca yang konsisten. Sehingga suatu *typeface* yang telah dimodifikasi tetap dapat dikenali karena kualitas visualnya sudah menjadi esensi dari setiap karakter. Sementara, *font* adalah satu kesatuan yang terbentuk dari satu *typeface* atau lebih dengan beragam ukuran, berat, dan *style*.

Menurut Carter et al. (2014), *typeface* tersendiri dibedakan menjadi dua jenis yaitu serif dan sans serif.

1) Serif

Serif adalah sebuah elemen berbentuk *stroke* kecil yang terletak di setiap ujung pada bentuk huruf. Setiap *typeface* serif memiliki ciri khasnya masing-masing dengan panjang dan ketebalan yang bervariasi. Berikut adalah beberapa jenis *style typeface* serif:

a) Old Style (contoh: Garamond)



Gambar 2.19 Anatomi Garamond

Sumber: <https://www.stimulusadvertising.com/our-blog/265-garamond-font-pairing>

b) Italic (contoh: Garamond Italic)

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

c) Transitional (contoh: Baskerville)



Gambar 2.20 *Typeface* Baskerville

Sumber: <https://ahnair.medium.com/baskerville-2b081d553f9b>

d) Modern (contoh: Bodoni)



Gambar 2.21 *Typeface* Bodoni

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bodoni>

e) Egyptian (contoh: Serifa)



Gambar 2.22 *Typeface* Serifa

Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Serifa>

2) Sans Serif

Sans serif adalah jenis *typeface* yang tidak memiliki serif pada bentuk hurufnya. Karakteristik pada sans serif adalah bentuk geometris dan ketebalannya yang konsisten. Berikut adalah beberapa jenis *style typeface* sans serif:

a) Grotesque (contoh: Franklin Gothic)



Gambar 2.23 *Typeface* Franklin Gothic
Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/Franklin_Gothic

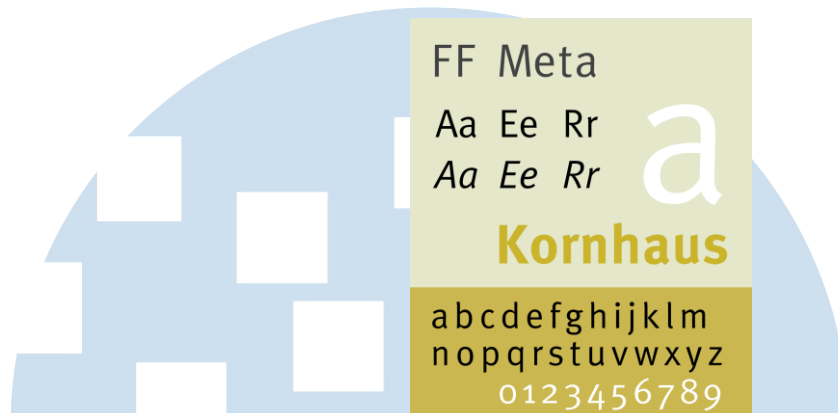
b) Neo-grotesque (contoh: Helvetica)



Gambar 2.24 *Typeface* Helvetica
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Helvetica>

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

c) Humanist (contoh: FF Meta)



Gambar 2.25 *Typeface* FF Meta

Sumber: https://en.wikipedia.org/wiki/FF_Meta

d) Geometric (contoh: Futura)



Gambar 2.26 *Typeface* Futura

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Futura_\(typeface\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Futura_(typeface))

2.1.6 Ilustrasi

Menurut Ghozalli (2020), ilustrasi adalah hasil karya yang diciptakan melalui penggunaan berbagai macam teknik dengan unsur cerita dan konteksnya tersendiri. Ilustrasi digunakan sebagai pendukung dan penjelasan sebuah konteks dalam bentuk visual pada media.

Berdasarkan Soedarso (2014), terdapat tujuh jenis ilustrasi berdasarkan tampilannya sebagai berikut ini:

1) Naturalis

Naturalis merupakan jenis ilustrasi yang digambarkan dengan bentuk benda nyata atau yang sering disebut sebagai gaya realis, dan hasil ilustrasi tersebut hanya berdasarkan fakta yang ada.



Gambar 2.27 Ilustrasi Naturalis

Sumber: https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AJules_Bastien-Lepage_-_October_-_Google_Art_Project.jpg

2) Dekoratif

Dekoratif adalah jenis ilustrasi yang berbentuk sederhana tanpa dlebih-lebihkan dan berfungsi sebagai hiasan.



Gambar 2.28 Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-gambar-ilustrasi-dekoratif/26788>

3) Kartun

Kartun adalah jenis ilustrasi yang digambarkan dengan gaya yang unik dan lucu, dan biasa dapat digunakan sebagai hiasan pada buku anak-anak.



Gambar 2.28 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://www.orami.co.id/magazine/kartun-anak-yang-mendidik>

4) Karikatur

Karikatur adalah jenis ilustrasi dengan gaya gambar yang dengan sengaja menyimpang dari proporsi tubuh, dan biasa digunakan dalam majalah atau koran untuk menyampaikan sebuah kritikan ataupun sindiran.



Gambar 2.28 Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://twitter.com/pinterpolitik/status/1017959391021207552>

0

5) **Cerita Bergambar**

Cerita bergambar adalah jenis ilustrasi yang menggabungkan gambar dengan teks berupa naskah cerita dan disampaikan melalui sudut pandang yang menarik.

6) **Ilustrasi Buku Pelajaran**

Ilustrasi pada buku pelajaran adalah jenis ilustrasi yang biasa digunakan dalam menerangkan sekumpulan teks bersifat ilmiah atau berhubungan dengan bahan pelajaran.

7) **Ilustrasi Khayalan**

Ilustrasi khayalan adalah jenis ilustrasi dengan gaya yang imajinatif dan biasa digunakan dalam komik dan ilustrasi novel.

2.2 **Media Informasi**

Menurut Braesel dan Karg (2017), media informasi adalah sebuah media yang digunakan sebagai alat untuk penyampaian informasi dan pesan, serta bisa digunakan sebagai sarana hiburan juga. Informasi yang ingin disampaikan dapat berupa pengetahuan, data, atau pun instruksi. Hal ini berguna bagi masyarakat untuk lebih memahami dan mengetahui fenomena yang terjadi di berbagai tempat. Selain itu, masyarakat bisa dimudahkan dalam mengidentifikasi masalah yang ada dan bagaimana mengatasinya.

2.2.1 **Jenis-Jenis Media Informasi**

Menurut Coates dan Ellison (2014), media informasi terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) ***Print-based Information Design***

Jenis media informasi cetak sangat bergantung pada tampilan visual media yang bisa berupa diagram atau bagan, fotografi, ilustrasi, dan teks dalam menyampaikan suatu pesan. Dalam media informasi cetak, pengguna yang akan menavigasi sendiri visual dan pesan dalam media tersebut.

2) ***Interactive Information Design***

Jenis media informasi interaktif memiliki pendekatan yang berbeda dengan media informasi cetak, karena navigasi pesan

akan lebih bergantung pada desainer yang membuatnya. Dengan tujuan agar penyampaian pesan yang diinginkan akan lebih mudah dan jelas bagi pengguna.

3) *Environmental Information Design*

Jenis media informasi lingkungan sangat bergantung pada konteks dan visibilitas pada media yang dihasilkan. Desainer akan perlu merancang sebuah media.

2.2.2 Media Belajar

Menurut Muinnah (2019), media pembelajaran adalah sarana yang biasa digunakan oleh pendidik sebagai materi pembelajarannya dan menjadi pendukung untuk menarik minat belajar pada peserta didik. Sementara Fitriana (2018) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat penunjang yang digunakan guru agar dapat penyampaian informasi dapat diterima dengan baik. Sehingga berdasarkan kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana digunakan oleh guru sebagai bahan dan materi pendukung dalam proses pembelajarannya, dengan tujuan agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan peserta didiknya untuk lebih mudah memahami materinya.

Berdasarkan Susanti dan Zulfiana (2018), media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis yaitu:

1) **Media Audio**

Media audio merupakan jenis media yang bergantung pada indra pendengaran seseorang dalam mendengar materi pembelajarannya. Contoh: radio, alat perekam, laboratorium

bahasa

2) **Media Visual**

Media Visual merupakan jenis media yang bergantung pada indra penglihatan seseorang dalam melihat materi pembelajarannya. Contoh: buku, gambar, foto, diagram, peta konsep

3) Media Audio Visual

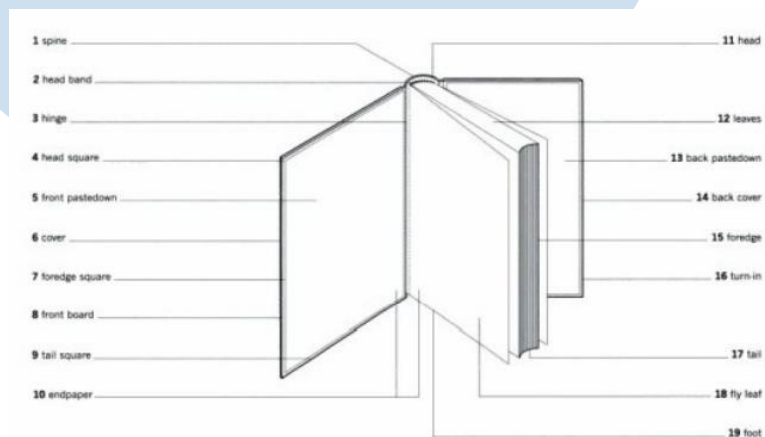
Media audio visual merupakan jenis media yang bergantung pada kedua indra pendengaran dan penglihatan dalam memahami sebuah materi pembelajaran. Contoh: televisi, film suara

2.2.3 Buku

Buku adalah sebuah media pengarsipan yang bersifat portabel yang dapat dibaca kapan saja dan di mana saja, dengan fungsi untuk menyimpan dan menyebarkan informasi dan wawasan kepada pembaca (Haslam, 2006).

1) Komponen Buku

Dijelaskan oleh Haslam (2006), bahwa sebuah buku memiliki 19 bagian dengan istilah masing-masing yang umum digunakan pada dunia percetakan yaitu sebagai berikut ini:



Gambar 2.29 Komponen Buku
Sumber: *Book Design* (Haslam, 2006)

- a) *Spine* adalah bagian luar yang menutupi bagian sisi samping pada buku.
- b) *Head band* adalah lapisan benang pengikat pada buku yang sering diwarnai.
- c) *Hinge* adalah lipatan pada *endpaper* yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*.

- d) *Head square* adalah bagian pelindung atau penopang di atas buku dan membuat ukuran sampul menjadi lebih besar dibandingkan isi buku.
- e) *Front pastedown* adalah lapisan lembaran tebal di bagian *endpaper* yang ditempel pada sisi dalam *cover*.
- f) *Cover* adalah kertas atau papan berbahan tebal yang berfungsi untuk melindungi isi buku.
- g) *Foreedge square* adalah pelindung berbentuk benjolan kecil yang berfungsi untuk melindungi pinggiran buku bagian depan dan terbentuk dari sampul pada sisi buku.
- h) *Front board* adalah kerangka papan yang menutupi bagian depan buku.
- i) *Tail square* adalah pelindung terletak di bagian bawah buku dan terbuat dengan membuat ukuran kerangka dan sampulnya lebih besar dari pada isinya.
- j) *Endpaper* adalah sekumpulan kertas yang menjadi tebal dan berguna sebagai pelapis yang menutupi bagian dalam kerangka sampul dan dapat menopang *hinge*.
- k) *Head* adalah bagian sisi atas pada buku.
- l) *Leaves* adalah sekumpulan lembaran kertas yang terdiri dari halaman dua sisi.
- m) *Back pastedown* adalah bagian *endpaper* yang ditempel pada sisi dalam dari buku.
- n) *Back cover* adalah bagian sampul berbentuk papan tebal pada buku bagian belakang.
- o) *Foreedge* adalah bagian sisi samping depan dari isi buku.
- p) *Turn-in* adalah lembaran kertas yang dilipat dari luar ke dalam *cover* buku.
- q) *Tail* adalah bagian sisi bawah pada sebuah buku.
- r) *Fly leaf* adalah bagian yang dapat dibalik dan terletak pada *endpaper*.

s) *Foot* adalah bagian sisi bawah dari halaman sebuah buku.

2) Jenis-Jenis Buku

Bambang Trim (dalam Chaniago, 2018), mengatakan bahwa buku terbagi menjadi 11 jenis yaitu:

- a) Novel adalah sebuah karya fiksi berisi cerita yang lebih kompleks dari cerpen dan memiliki jumlah kurang lebih 4.000 kata.
- b) Ensiklopedia merupakan buku yang disusun secara kategori atau abjad dan berisi berbagai penjelasan ilmu pengetahuan.
- c) Antologi adalah sebuah buku yang berisi karya sastra seperti puisi, syair, pantun.
- d) Biografi dan Autografi adalah sebuah buku berisi tentang kisah perjalanan pada kehidupan seseorang.
- e) Catatan harian adalah buku yang berisi mengenai keseharian seseorang.
- f) Buku panduan adalah buku berisi langkah-langkah dalam mengerjakan sesuatu hal.
- g) Buku fotografi adalah sebuah buku berisi berbagai kumpulan cuplikan foto yang dihasilkan melalui kamera.
- h) Atlas merupakan buku yang berisi kumpulan peta.
- i) Komik adalah sebuah buku yang memiliki berbagai susunan gambar yang dilengkapi dengan teks agar menjadi sebuah cerita.
- j) Dongeng adalah buku cerita fiksi yang mengandung sebuah pesan, moral, hiburan yang ingin disampaikan.
- k) Cergam memiliki kemiripan dengan komik, yang berisi kumpulan gambar yang dibentuk untuk menjadi sebuah cerita.

2.2.4 *Activity Book*

Activity book merupakan sebuah media visual interaktif yang sering disebut sebagai *busy book* atau *quiet book*, dan berisi berbagai aktivitas belajar berbentuk tugas, latihan, dan pertanyaan. Biasa digunakan sebagai alat pendukung pembelajaran anak-anak dengan memadukan konsep bermain dan beraktivitas. Melalui ini, anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dalam memecahkan masalah, bekerja sama, dan berkreasi (Ftiriani dan Adawiyah, 2018).

2.2.5 **Buku Cerita Anak**

Menurut Ghozalli (2020), penggunaan ilustrasi dalam buku cerita anak menjadi suatu hal yang penting karena dapat meningkatkan minat baca pada anak untuk lebih mengamati, memahami, mendalami, dan menyelesaikan cerita tersebut. Sehingga akan sangat berguna bagi dunia literasi agar bisa semakin maju.

1) **Jenis Buku Cerita Anak**

Uri Shulevitz (dalam Ghozalli, 2020) mengatakan bahwa buku cerita anak dapat dijabarkan menjadi beberapa jenis berdasarkan esensinya yaitu sebagai berikut:

- a) *Storybook* adalah buku cerita anak yang mayoritas berisi teks, dimana ilustrasi hanya menjadi pelengkap dan penghias dalam mendukung keterangan teks tersebut. Teks dalam *storybook* dapat berdiri sendiri karena dijabarkan dengan detail, sehingga mudah dipahami tanpa harus melihat ilustrasi yang ada.
- b) *Picture book* adalah buku cerita anak yang dimana adanya keseimbangan pada komposisi penggunaan teks dan ilustrasi, sehingga keduanya saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan. Berbeda dengan *storybook*, ilustrasi dalam *picture book* tidak hanya sebagai elemen penghias, namun dapat mengandung suatu makna pada suatu cerita.

2) Bentuk Dasar Ilustrasi pada Picture Book

Ghozalli (2020) menjabarkan bahwa dalam sebuah *picture book* terdapat beberapa jenis bentuk dasar yaitu sebagai berikut:

- a) *Spread* adalah jenis ilustrasi yang memuat dua halaman atau satu bukaan pada buku dan sangat berguna agar pembaca lebih lama mengamati ilustrasinya. Jenis ilustrasi tersebut biasa digunakan untuk menunjukkan suasana pada latar cerita.



Gambar 2.30 Contoh *Spread* Dengan Bingkai

Sumber: <https://repositori.kemdikbud.go.id/17613/1/Mustika%20Desi-Dina%20Bisa%20Cerita.pdf>

- b) *Single* adalah jenis ilustrasi yang hanya memuat satu halaman pada buku, dan berguna bagi pembaca untuk dapat memperhatikan dan membedakan adegan antar halaman. Hal ini dapat dilakukan dengan penggunaan sudut pandang berbeda atau mengubah bentuk latar pada ilustrasinya.

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



Dina pernah bercerita kepada Ayu.
Tapi Ayu malah ketiduran.

Dina pernah bercerita kepada kakak.
Tapi kakak sibuk sendiri.

Gambar 2.31 Contoh Satu Halaman atau *Single*
Sumber: <https://repositori.kemdikbud.go.id/17613/1/Mustika%20Desi-Dina%20Bisa%20Cerita.pdf>

- c) *Spot* adalah jenis ilustrasi yang bersifat variatif dari segi bentuk dan ukurannya, dan adegan yang diperlihatkan lebih ditekankan pada aktivitas yang sedang dilakukan.
- d) *Variasi* adalah hasil gabungan atau kombinasi dari ketiga jenis ilustrasi yang dijelaskan sebelumnya untuk menyesuaikan bagaimana ceritanya ingin disampaikan.

3) Target Pembaca

Berdasarkan Ghozalli (2020), adanya pembagian jenjang usia pada target pembaca buku cerita anak karena usia anak akan berhubungan dengan perkembangannya, sehingga bahan literasi yang dihasilkan harus diperhatikan agar sesuai dengan sasaran.

Berikut adalah pembagian target pembaca buku cerita anak:

- a) Jenjang PRABACA 1: Jenjang tersebut dituju bagi anak berusia 1 – 3 tahun, yang ideal dalam menstimulasi dan mengembangkan aspek fisiologis serta psikologis dasar anak. Buku pada kategori ini terdiri atas 8 – 12 halaman, proporsi gambar sebanyak 90%, dan menggunakan jenis *font sans*

serif. Contoh: *board book*, buku kain, buku bergambar tanpa kata

- b) Jenjang PRABACA 2: Jenjang tersebut dituju bagi anak berusia 4 – 6 tahun, yang ideal untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dan berpikir dengan sederhana. Buku pada kategori ini terdiri atas 8 – 16 halaman, memiliki proporsi gambar sebanyak 90%, dan menggunakan jenis *font* sans serif minimal 28 pt. Contoh: buku bergambar, *board book*, *pop-up book*
- c) Jenjang MEMBACA DINI: Jenjang tersebut dituju bagi anak berusia 7 tahun, yang ideal untuk mengenalkan penggunaan simbol untuk mengembangkan kemampuan belajarnya. Buku pada kategori ini terdiri atas 16 – 32 halaman, dengan proporsi gambar kurang lebih 70%, dan menggunakan *font* sans serif minimal 18 pt. Contoh: buku aktivitas sederhana dan buku bergambar tanpa teks maupun bab
- d) Jenjang MEMBACA AWAL: Jenjang tersebut dituju bagi anak berusia 8 – 9 tahun, yang ideal untuk mengembangkan kemampuan membacanya lebih baik lagi. Buku dalam kategori ini dapat berupa ukuran A5, A4, B4 atau pun ukuran lain yang masih proporsional, yang terdiri atas 16 – 48 halaman, dengan proporsi gambar sebanyak 50 – 70%, dan menggunakan *font* sans serif minimal 14pt. Contoh: buku teks bergambar, komik, *chapter book*, novel awal
- e) Jenjang MEMBACA LANCAR: Jenjang tersebut dituju bagi anak berusia 10 – 12 tahun, yang ideal dalam mengembangkan kemampuannya dalam berpikir secara logis, mampu untuk belajar mandiri, dan menguasai ilmu pengetahuan umum. Buku dalam kategori tersebut dapat berupa ukuran A5, A4, B4 atau pun ukuran lain yang masih proporsional, yang terdiri atas 32 – 96 halaman, dengan

proporsi gambar sebanyak 20 – 70%, dimana gambar juga sudah dapat berupa foto, dan dapat menggunakan variasi dari kedua jenis *font* serif dan sans serif dengan minimal 12 pt. Contoh: buku pengetahuan sederhana, antologi puisi atau cerpen anak, biografi sederhana

- f) Jenjang MEMBACA LANJUT: Jenjang tersebut dituju bagi anak remaja berusia 13 – 15 tahun, yang ideal dalam mengembangkan penguasaannya terhadap konsep dasar dan mengeksplorasi bakat minatnya. Proporsi gambar pada buku kategori ini disesuaikan dengan jenis bukunya, gambar sudah dapat berupa grafik, dan dapat menggunakan variasi kedua jenis *font* serif dan sans serif sesuai keperluan dengan ukuran minimal 12 pt. Contoh: buku pengetahuan, biografi, antologi puisi remaja, komik
- g) Jenjang MEMBACA MAHIR: Jenjang tersebut dituju bagi anak remaja berusia 16 – 18 tahun, yang ideal untuk mengembangkan kompetensi analisis dan ilmu dasar, serta menguatkan minat bakatnya. Buku dalam kategori tersebut sudah dapat menggunakan ilustrasi berupa infografik, dan menggunakan jenis *font* yang sesuai dengan kebutuhannya dengan ukuran minimal 11 pt. Contoh: novel grafis, buku pengetahuan, buku referensi
- h) Jenjang MEMBACA KRITIS: Jenjang tersebut dituju bagi remaja dewasa yang berusia di atas 18 tahun, yang ideal dalam mengembangkan lebih lanjut penguasaan ilmu pengetahuannya, kompetensi kerja, kecakapan hidup, dan dapat bermasyarakat. Buku dalam kategori ini memiliki ciri-ciri dan ketentuan yang sama dengan sebelumnya. Contoh: buku puisi

4) Struktur Anatomi Buku Cerita Anak

Ghozalli (2020) membagi struktur anatomi pada buku cerita anak berdasarkan isinya, sebagai berikut ini:

- a) Daftar isi adalah bagian yang muncul pada jenis buku yang mempunyai bab.
- b) Halaman bio adalah bagian yang memuat berbagai informasi biodata pembuat buku yang meliputi penulis, ilustrator, desain grafis, editor, penerjemah, dan lainnya.
- c) Halaman judul adalah bagian yang menerangkan judul dari buku tersebut.
- d) Halaman judul penuh adalah bagian yang meliputi judul, nama pembuat buku, hak cipta, ISBN, dan logo penerbit.

2.2.6 Struktur Cerita

Menurut Glatch (2020) dalam menjabarkan struktur cerita milik *Freytag's Pyramid* yang merupakan salah satu jenis struktur yang banyak dipakai yaitu sebagai berikut:

- 1) *Exposition* adalah bagian awal dari sebuah cerita yang memperkenalkan latar dan karakter dalam dunia cerita tersebut.
- 2) *Rising Action* adalah bagian di mana permasalahan atau konflik yang terjadi mulai timbul.
- 3) *Climax* adalah bagian penting karena merupakan puncak dari konflik yang telah terjadi dan akan menentukan bagaimana nasib dari karakter yang menyelesaikan konflik tersebut.
- 4) *Falling Action* adalah bagian setelah klimaks dengan adanya lanjutan kejadian-kejadian seperti masalah baru, konflik yang ada telah terselesaikan, dan lain sebagainya.
- 5) *Resolution* adalah bagian akhir dari sebuah cerita dengan hadirnya solusi terakhir dan keadaan *final* dari ceritanya secara keseluruhan.

2.2.7 Perancangan Karakter

Menurut Ghozalli (2020), tahap perancangan karakter dilakukan setelah menentukan bagaimana alur cerita dan dengan adanya visual karakter yang kuat akan membuat cerita tersebut lebih berkesan. Berikut adalah beberapa tahapan dalam menggali visual karakter:

- 1) Riset karakter meliputi riset pada jenis karakternya apakah berbentuk manusia, hewan, atau benda mati, apa jenis kelaminnya, usia, latar waktu, budaya, dan lokasi yang berhubungan dengan atribut karakter tersebut. Detail-detail lain yang penting pada karakter terdapat sifat dan kebiasaannya.
- 2) Bermain bentuk adalah bagaimana menentukan bentuk dasar dari karakternya yang disesuaikan melalui hasil riset agar tepat sasaran. Bentuk dasar bulat akan memberi kesan ramah, suka bermain, menggemaskan, dan kekanakan. Lalu bentuk dasar segitiga akan menunjukkan kesan yang licik, dominan, agresif dan seterusnya. Sementara, bentuk dasar kotak memberikan kesan yang tenang dan bersifat pendiam, serta memiliki keinginan yang kuat.
- 3) Ciri khas karakter ditentukan dengan bagaimana keunikan pada karakter utamanya agar membuatnya lebih mencolok dibandingkan karakter lainnya, dengan adanya permainan warna atau atribut-atribut karakter tersebut.
- 4) Sketsa emosi dan posisi merupakan langkah berikut dengan membuat sketsa dari karakter-karakter yang telah dirancang yang meliputi emosi dan berbagai posisi untuk, agar karakter tersebut terlihat hidup.
- 5) Permainan gaya gambar dan warna adalah tahap terakhir di mana ilustrator mengaplikasikan gaya menggambar dengan menyesuaikan pada nada cerita yang ingin disampaikan.

2.3 Sikap Asertif

Menurut Alberti dan Emmons (2017), sikap asertif adalah bagaimana seorang individu dapat bertindak secara terbuka, langsung, dan tegas agar membentuk hubungan antar individu yang seimbang dan positif. Ia melanjutkan bahwa dalam mengembangkan perilaku asertif, individu harus terlebih dahulu memahami bahwa setiap orang memiliki keunikannya tersendiri. Sementara menurut Stein dan Book (2002), asertivitas adalah bagaimana seseorang dapat menyatakan pendapatnya dengan tegas. Dikatakan bahwa aspek-aspek pada asertivitas meliputi kemampuan dalam menyatakan perasaan secara jujur dan langsung, menyampaikan isi pikirannya secara terbuka, baik diterima maupun tidak, dan mampu mempertahankan hak-hak pribadinya agar tidak dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa seseorang dengan perilaku asertif mampu bertindak dan mengkomunikasikan isi pikirannya secara terbuka, langsung, jujur dan tegas. Namun di saat yang sama mampu menghormati dan mempertimbangkan keadaan orang lain mau pun diri sendiri, sehingga terbentuknya hubungan positif dan seimbang antar individu.

2.3.1 Ciri-Ciri Sikap Asertif

Menurut Fensterheim dan Baer (1980), seseorang yang bersikap asertif mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Bebas dalam menyampaikan pikiran dan pandangan melalui kata-kata mau pun tindakannya.
- 2) Mampu berkomunikasi secara terbuka dan langsung.
- 3) Dapat memulai, melanjutkan, dan mengakhiri percakapan dengan baik
- 4) Mampu menentang atas ketidaksetujuan terhadap pandangan orang lain tanpa menyinggung perasaannya.
- 5) Berani untuk meminta bantuan kepada orang lain saat dibutuhkan.
- 6) Mampu mengungkapkan perasaannya, baik menyenangkan mau pun tidak.

- 7) Mempunyai sikap dan pandangan secara aktif terhadap kehidupan.
- 8) Mampu menerima adanya kekurangan dalam diri sendiri, namun berupaya untuk memperbaikinya.

2.3.2 Faktor-Faktor Mempengaruhi Sikap Asertif

Berdasarkan Rathus dan Nevid (1983), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sikap asertif yaitu:

1) Jenis Kelamin

Pada umumnya, bila dibandingkan dengan laki-laki maka wanita akan lebih sulit dalam berperilaku asertif seperti menyampaikan perasaan dan pikirannya. Wanita lebih diharapkan untuk mampu menuruti perkataan orang dan kurang diperkenankan untuk mengungkapkan apa pun. Hal ini dikarenakan budaya yang sudah terbentuk sejak dahulu, sehingga membuat wanita mengalami kesulitan dalam mengembangkan sikap asertif pada lingkungan seperti itu.

2) Harga diri

Kemampuan seorang individu dalam menyesuaikan dirinya terhadap lingkungan dipengaruhi oleh harga diri pada individu. Dengan harga diri yang tinggi, maka seseorang mampu menyampaikan perasaan dan pendapatnya tanpa merugikan dirinya mau pun orang lain.

3) Kebudayaan

Batasan perilaku setiap individu berdasarkan umur, jenis kelamin, dan status sosial seseorang ditentukan oleh tuntutan lingkungannya.

4) Tingkat pendidikan

Tingkat pendidikan berperan penting dalam bagaimana seorang individu mampu bersikap terbuka dalam mengembangkan dirinya. Semakin tinggi tingkat pendidikannya, maka semakin luas wawasan berpikirnya untuk mampu mengembangkan diri.

5) Situasi-situasi tertentu di sekitarnya

Situasi atau kondisi yang dimaksud dapat berupa banyak hal, seperti posisi kerja antara bawahan dengan atasannya, ketakutan pada suatu hal, atau berada dalam keadaan yang mengkhawatirkan dan dapat mengganggu isi pikiran.

2.4 Anak Usia 4-6 Tahun

Menurut UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 28 Ayat 1, rentang anak usia dini yaitu dimulai dari sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun. Pada rentang usia tersebut, anak harus diberikan bimbingan dan stimulasi pendidikan agar membantu mengembangkan aspek jasmani dan rohani sebagai bentuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut (Tatminingsih dan Cintasih, 2016).

2.4.1 Teori Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2007), perkembangan intelektual manusia terbagi menjadi empat tahapan yaitu sensorimotor, pra-operasional, operasional konkrit, dan operasional format. Anak berusia 4 – 6 tahun masuk dalam kategori tahapan kedua yaitu pra-operasional (usia 2 – 7 tahun). Dalam tahap ini, anak mampu lebih mengenali lingkungan di sekitarnya dengan bantuan penggunaan bahasa dan simbol-simbol.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA