

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2019), desain grafis merupakan sebuah bentuk dari komunikasi yang memanfaatkan unsur visual untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi. Dalam desain grafis, terdapat konsep yang terlibat untuk menjadi sebuah landasan dalam kreasi pembuatannya. Desain grafis juga memiliki berbagai solusi untuk mempersuasi, memberikan informasi, dan mengidentifikasi. Selain itu juga dapat mempengaruhi ataupun memotivasi perilaku target masyarakat (Landa, 2019, hlm. 1).

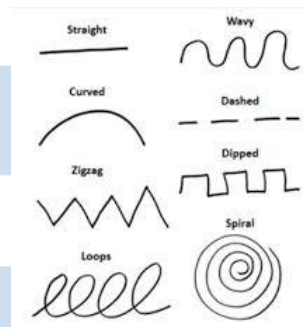
2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2019) Elemen desain merupakan komponen-komponen yang mampu saling melengkapi suatu desain visual. Elemen desain meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen-elemen tersebut dapat dikorelasikan satu sama lain untuk membentuk sebuah gambar, pola, diagram, ataupun animasi yang mampu menampilkan konsep desain yang dibuat (Landa, 2019, hlm. 19).

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan salah satu elemen yang mampu mendefinisikan dan memperjelas sebuah bentuk atau wujud. Kualitas atau keterlihatan dari garis dapat diklasifikasikan melalui ketebalannya. Garis dapat menjadi beberapa jenis diantaranya garis lurus dan garis lengkung

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



Gambar 2.1 Garis

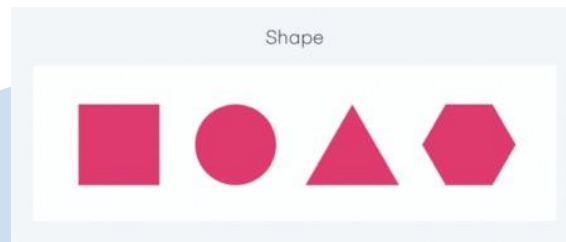
Sumber: https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQYOBdk0U46QSbQC_qm4eDGC6alMQP7bsu0aQ&usqp=CAU (2023)

Garis dapat dibuat dari berbagai alat yaitu pensil, kuas, ranting pohon, dan alat-alat perangkat visual lainnya. Dalam sebuah desain, garis mampu menciptakan sebuah tanda yang memerankan komposisi dan kualitas. Selain itu garis juga memiliki berbagai fungsi diantaranya untuk membantu mengatur komposisi visual, menggambarkan batasan, dan membuat mode ekspresi linear serta gaya linear (Landa, 2019, hlm. 19).

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan komposisi yang digambarkan pada permukaan dua dimensi. Pada dasarnya bentuk itu datar dan dapat diukur melalui panjang serta lebarnya. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai wujud yang tertutup dan digambarkan sebagai area yang terbuat dari garis, warna, dan tekstur. Bentuk memiliki tiga dasar yaitu persegi, lingkaran, dan segitiga. Tiap bentuk tersebut bila diisi dengan volume akan menjadi bentuk kubus, piramid, dan bola.

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



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1orcar/marketing-pages/4db3825d806e9f7d719ebf8604d97865c8520b54-1439x600.png?w=2000&fm=jpg&q=90> (2021)

Selain itu, bentuk juga ada yang berjenis non-representatif. Bentuk non-representatif yang dimaksud adalah bentuk kiasan yang tidak mewakili hal-hal seperti orang, tempat, ataupun benda. Bentuk ini lebih bersifat dinamis dikarenakan berdasarkan pada objek yang kita lihat di alam. (Landa, 2019, hlm. 19-20).

2.1.1.3 *Figure / Ground*

Figure / Ground merupakan elemen yang saling berkesinambungan Ketika merujuk pada sebuah desain. Penerapan figure dan ground beremphasis pada keberadaan objek utama dan latar belakang. *Figure* dikenal sebagai objek positif atau bentuk yang paling dapat dilihat. Sedangkan *ground* merupakan objek yang berbentuk negatif dalam artian yang mengisi area di luar objek utama / *figure*. *Ground* juga memiliki korelasi peran yang penting untuk mengisi ruang di belakang *figure*.



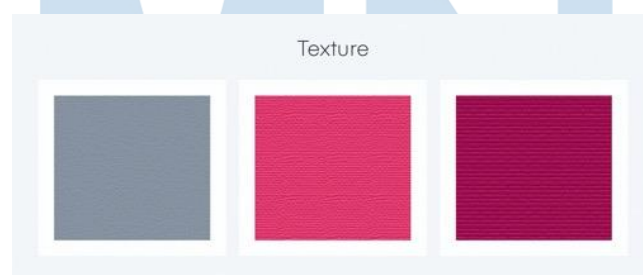
Gambar 2.3 *Figure / Ground*

Sumber: <https://shorturl.at/fmuyI> (2008)

Dalam prinsipnya, figure dan ground memiliki peran yang saling melengkapi. Hal ini dapat mempengaruhi bagaimana audiens melihat sebuah karya. Dengan adanya penempatan *figure* dan *grounds* maka audiens dapat menelaah objek yang berperan sebagai pesan utama dan objek yang berperan di area sekitarnya. Peran *figure* sebagai objek positif dan *ground* sebagai objek negative berkontribusi dalam menciptakan komposisi karya yang seimbang. (Landa, 2019, hlm. 21)

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah representasi dari kualitas sebuah permukaan. Tekstur dibagi menjadi dua yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil merupakan tekstur yang dapat disentuh dan diraba secara nyata. Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur nyata yang direkap oleh keterampilan tangan melalui melukis, fotografi, menggambar, dan berbagai media lainnya. Tekstur visual hanya menampilkan sebagaimananya sebuah tekstur nyata terlihat. Tekstur visual tersebut tidak dapat kita rasakan dengan saksama namun dapat kita pahami bagaimana kualitas atau representasinya melalui media yang disampaikan. (Landa, 2019, hlm. 22).



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1orcar/marketing-pages/7cef2af8e0db974b07c4d93393dd759a8a4a14f3-1439x600.png?w=2000&fm=jpg&q=90> (2021)

Menurut Putra (2021), tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan. Tekstur juga dapat dikategorikan sebagai motif ataupun sifat dari sebuah permukaan. Tekstur yang terdiri dari

berbagai macam corak, kedalaman, ukuran, ataupun sifatnya mampu menghasilkan sebuah dimensi yang berbeda-beda pada tiap permukaan. Dengan adanya tekstur, sebuah karya seni mampu menampilkan emosi dan pembawaan yang lebih dalam.

2.1.1.5 Pola

Pola merupakan pengulangan dari sebuah elemen atau unit yang memiliki arah jelas dan tertuju pada suatu area tertentu. Dalam sebuah pola, terdapat tiga struktur yang menjadi dasar penyusunan konfigurasinya yakni titik, garis, dan kisi / *grid*. Pola juga dapat menciptakan sifat yang non-objektif sehingga tidak merepresentasikan bentuk-bentuk tertentu, Pola juga dapat bersifat dinamis namun tetap berkesinambungan antar repetisinya. Pola juga dapat menyimpan pesan ataupun makna-makna tersembunyi dalam sebuah karya.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain meliputi berbagai hal yang sangat dibutuhkan oleh seorang desainer. Tanpa prinsip-prinsip desain, tidak akan ada keselarasan akan konten dan elemen visual yang ditampilkan. Prinsip desain menggabungkan berbagai komposisi yang mampu menciptakan kombinasi antar pesan serta kajian visual. Prinsip-prinsip desain meliputi empat hal penting yakni hierarki, keselarasan, kesatuan, dan ruang (Landa, 2019, hal. 25).

2.1.2.1 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan penataan elemen visual agar terlihat tersusun dan selaras. Elemen-elemen grafis tersebut disusun dan dikategorikan sesuai dengan kepentingannya. Hierarki visual juga menciptakan penekanan untuk mengatur keseluruhan tata letak elemen grafis. Dengan adanya *emphasis* / penekanan, maka elemen grafis dapat terlihat lebih terorganisir dan membuat beberapa elemen yang lebih penting terlihat dominan.



Gambar 2.5 Penerapan Hierarki Visual

Sumber: <https://niagaspaces.sgp1.cdn.digitaloceanspaces.com/blog/wp-content/uploads/2016/10/East-Room-Home.png> (2016)

Dalam mengaplikasikan hierarki visual, sebuah desain dapat mengkomunikasikan pesan dengan urutan paling penting terdahulu. Hal ini dikarenakan penempatan unsur atau objek utama yang paling penting harus menjadi *point of view* utama dari target. Penempatan elemen grafis mampu memberikan kesan dominan, subdominan, dan subordinat pada elemen-elemen tertentu. Hal ini juga mampu mempermudah tampilan visual antara elemen grafis dengan ruang diantaranya (Landa, 2019, hlm. 25).

2.1.2.2 Keselarasan

Keselarasan merupakan komposisi dasar dalam penyusunan elemen-elemen grafis. Keselarasan mengatur seluruh keterikatan elemen visual satu sama lain. Hal ini bertujuan untuk menciptakan komposisi yang optimal dan setiap elemen dapat menciptakan korelasi yang baik.



Gambar 2.6 Keselarasan

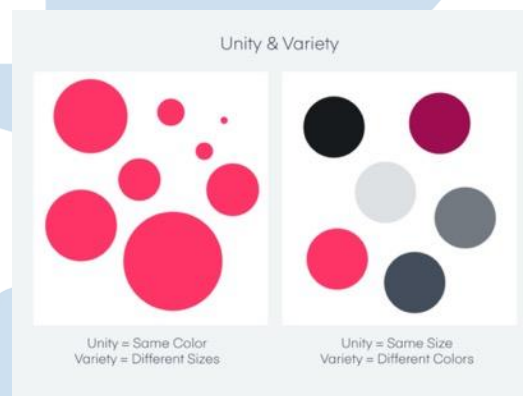
Sumber: <https://254-online.com/wp-content/uploads/alignment-principle-blog-post-pic.jpg> (2016)

Keselarasan dapat diciptakan melalui penempatan elemen grafis atau struktur yang berulang. Tiap elemen yang diaplikasikan harus berhubungan dan mengalir ke elemen berikutnya. Keselarasan

dapat didasari melalui penggunaan warna, penataletakan objek, keseimbangan, dan masih banyak lagi. Dengan adanya keselarasan, sebuah karya mampu menghasilkan hubungan struktural visual yang optimal (Landa, 2019, hlm. 26).

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan merupakan penggabungan dari seluruh elemen desain yang menciptakan komposisi yang harmonis dan jelas satu sama lain. Dengan adanya kesatuan, hasil dari sebuah karya desain tidak akan tampak janggal. Kesatuan dapat diraih dengan mewujudkan pengulangan dan konfigurasi antar elemen. Dengan melakukan pengulangan terhadap elemen warna, bentuk, tekstur, pola, tipografi, dan elemen grafis lainnya maka akan menciptakan keterkaitan antara keseluruhan elemen yang bersatu.



Gambar 2.7 Kesatuan

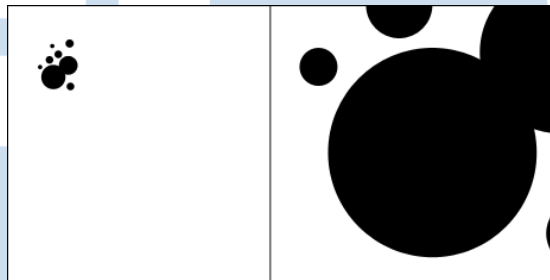
Sumber: <https://marketing.invisionapp-cdn.com/cms/images/lr1orcar/marketing-pages/19df5a16708ce558f463b6144c5cee396ff6ec9f-2881x2161.png?w=2000&fm=jpg&q=90> (2015)

Dalam membangun kesatuan dalam komposisi diperlukan ketertiban, koneksi, dan mencari keseluruhan dengan pengelompokan unit visual. Unit visual tersebut dapat didasari pada lokasi, orientasi, rupa, bentuk, dan warna. Maka dari itu diperlukanlah sebuah struktur sistematis yang mampu menghubungkan elemen satu dengan

yang lain agar komposisi yang dihasilkan tampak menyatu. (Landa, 2019, hlm. 26-27).

2.1.2.6 Ruang

Ruang merupakan celah yang ada pada permukaan dua dimensi. Ruang grafis mampu memberikan peran penting dalam komposisi visual. Konfigurasi dari ruang mampu memberikan peran antara gambar dan kata.



Gambar 2.8 Ruang

Sumber: <http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2010/06/whitespace-circles1.png> (2010)

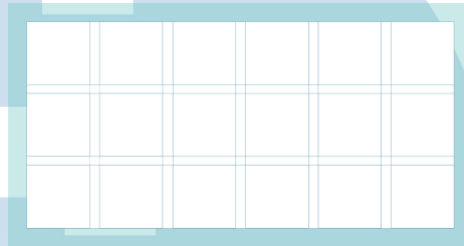
Hal ini juga dapat membantu audiens terpandu dari elemen grafis satu ke elemen grafis berikutnya. Dalam menciptakan ilusi ruang, dapat menciptakan variasi antar jarak dan garis. Ruang grafis mampu menciptakan jenis ilusi yang terlihat alami, berlapis, terputus-putus, dan sebagainya (Landa, 2019, hlm. 28)

2.1.3 Komposisi

Menurut Landa (2019), komposisi membawa peran penting dalam desain dikarenakan menganut berbagai unsur struktur dari keseluruhan elemen grafis. Setiap unsur grafis harus dapat berkaitan dan diorganisasikan sesuai dengan komponen yang baik agar mampu menyampaikan pesan komunikasi visual yang baik. Hal ini diperlukan agar menciptakan kesatuan unsur desain yang harmonis.

2.1.3.1 Margin

Margin merupakan sebuah batasan dalam karya desain. Margin merupakan ruang kosong yang menyelubungi karya. Berada di kanan, kiri, atas, dan bawah seperti bingkai.



Gambar 2.9 Margin

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Margin-01.png> (2020)

Margin diperuntukkan sebagai alat yang mampu memberikan penekanan kepada karya dan membuat terlihat lebih rapi. Margin juga sangat bermanfaat untuk karya yang akan dicetak agar posisinya sesuai dan tidak terpotong. (Landa, 2019, hlm. 133).

2.1.3.2 Format

Format merupakan perimeter yang menyelubungi bidang luar permukaan dan batasan pada desain. Format memiliki standar ukuran dan bentuk tergantung pada bidang yang digunakan. Berbagai istilah format digunakan untuk menjelaskan jenis proyek seperti poster, sampul cd, iklan seluler, dan sebagainya.



Gambar 2.10 Format

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/How-Grids-Can-Help-You-Create-Professional-Looking-Designs-Format-1.png> (2020)

Format mengacu pada ukuran yang akan digunakan dalam sebuah karya nantinya. Dengan penggunaan format yang berbeda, elemen-elemen desain tentu juga akan terlihat sedikit berbeda walau tidak signifikan (Landa, 2019, hlm. 134-135).

2.1.4 Grid

Menurut Landa (2019), grid merupakan komposisi gabungan antara garis vertikal dan horizontal yang membagi format menjadi kolom dan margin. Grid merupakan elemen krusial dalam pengaturan pondasi dan tata letak. Struktur kolom ini biasa digunakan dalam mendesain sebuah halaman agar terlihat seimbang dan selaras. Grid mampu mempermudah proses desain agar menghasilkan peletakan elemen-elemen grafis yang lebih mudah dibaca dan dipahami oleh audiens.



Gambar 2.11 Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/wp-content/uploads/2018/03/layout-design-grids-Column-Grid-symmetric.jpg> (2020)

2.1.5 Warna

Menurut Putra (2021), warna merupakan pantulan dari cahaya yang dipancarkan. Warna juga mampu dilihat dari panjangnya sebuah gelombang secara objektif. Pantulan dari warna dipengaruhi juga oleh pigmen sebuah permukaan sehingga mampu menghasilkan pantulan warna yang berbeda-beda. Penggunaan warna mampu memberikan pesan tersirat yang mempengaruhi psikologis manusia serta mewakili simbol dan kepribadian.

Selain itu dalam aplikasinya, warna mampu memberikan publikasi visual yang provokatif.

Klasifikasi warna dibedakan berdasarkan warna primer, warna sekunder, warna intermediate, warna tersier, dan warna kuartar. Melalui klasifikasi warna, desainer mampu lebih mudah mengkombinasikan warna sesuai dengan teorinya. (Putra, 2021, hlm. 27).

a) Warna primer

Warna primer merupakan warna pokok yang sifatnya tidak dapat dibentuk dari warna lain dan dapat digunakan sebagai campuran untuk menghasilkan warna lain.

b) Warna Sekunder

Warna sekunder merupakan hasil percampuran antara dua warna primer. Warna primer dan warna sekunder inilah yang sering dijadikan sebagai warna pada umumnya atau warna standard yang sering digunakan dalam roda warna.

c) Warna Intermediate

Warna intermediate adalah hasil dari warna primer dan sekunder dan merupakan warna perantara.

d) Warna Tersier

Warna tersier merupakan warna ketiga dari hasil penggabungan dua warna sekunder.

e) Warna Kuartar

Warna kuartar adalah hasil warna keempat yang merupakan percampuran dari dua warna tersier.

2.1.4.1 Properti Warna

Menurut Mollica (2018), *color properties* dibagi menjadi tiga yakni hue, saturation, dan value. Ketiga hal tersebut membawakan peran yang kuat dalam pengaplikasian warna. Dengan adanya hue, saturation, dan value maka pengkategorian warna dapat lebih mudah dilakukan.

a) Hue

Istilah “*Hue*” terkadang juga dapat dipahami sebagai rona warna. Namun lebih spesifiknya, *hue* merupakan pengelompokan warna tertentu. Warna memiliki tiap kelompoknya masing-masing dan tiap kelompok tersebut bercabang memiliki karakteristik rona yang berbeda.



Gambar 2.12 Hue
Sumber: Mollica (2018)

Seperti contoh warna burgundy, scarlet, dan maroon merupakan keluarga atau cabang dari warna merah. Tiap warna tersebut memiliki hasil rona yang berbeda-beda namun tetap memiliki dasar merah.

b) Saturation

Saturasi atau dapat juga disebut intensitas merupakan aspek yang mengatur tinggi dan rendahnya kekusaman warna. Semakin tinggi saturasinya maka warna yang dihasilkan akan terlihat lebih kontras dan cemerlang. Semakin rendah saturasinya maka hasil warnanya lebih kusam dan pucat.



Gambar 2.13 Saturation
Sumber: Mollica (2018)

c) Value

Value memiliki peran untuk memberikan keseimbangan warna gelap dan terang. Kontras dalam gelap dan terang mampu menonjolkan fitur-fitur penting dalam karakter. Hal ini memberikan dampak pada hasil warna.



Gambar 2.14 Penerapan Value
Sumber: <https://dribbble.com/shots/3456877-Character-value-study> (2023)

Penerapan value biasanya menggunakan skala warna abu-abu. Skala abu-abu digunakan untuk membantu mengatur hubungan komposisi warna satu dengan yang lain. Dengan menggunakan value, desainer mampu lebih mudah mengatur warna yang komposisinya lebih pas dan seimbang.

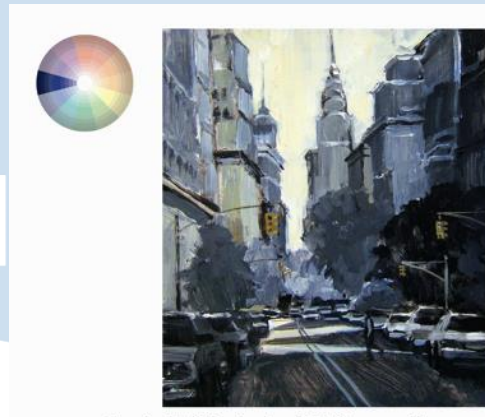
2.1.4.2 Skema Warna

Skema warna merupakan kombinasi antar warna yang menciptakan hasil yang saling melengkapi. Kombinasi warna mampu menciptakan rona yang harmonis. Skema pada warna dapat terdiri dari dua atau lebih warna yang mencangkup rona serta corak warna. Melalui skema warna, dapat ditemukan juga keseimbangan antar

warna yang terlihat hangat dengan warna dingin dan warna dengan saturasi tinggi hingga warna dengan saturasi rendah (Mollica, 2018, hlm. 58).

a) Monokromatik

Warna monokromatik merupakan warna yang menggunakan dasar dari satu warna secara keseluruhan. Warna monokromatik hanya mengkombinasikan seluruh corak dari warna yang digunakan. Hasil dari warna monokromatik meliputi warna yang cerah hingga gelap dari satu rona warna.



Gambar 2.15 Warna Monokromatik
Sumber: Mollica (2018)

b) Analogus

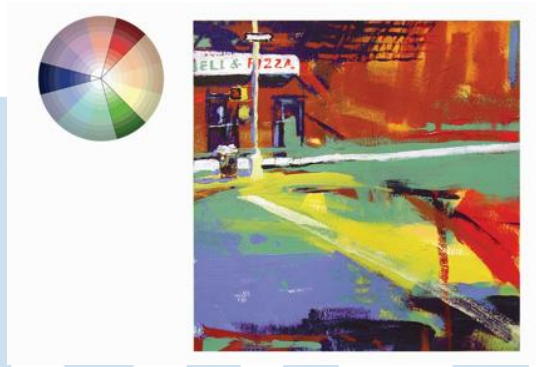
Warna analogus merupakan warna yang berdekatan satu sama lain pada *color wheel*. Terkadang penggunaan salah satu warna lebih dominan dibanding warna yang lain, sehingga warna yang lain bekerja sebagai warna yang menyempurnakan keseluruhan skema warna. Kombinasi warna ini dapat mudah ditemukan di alam.



Gambar 2.16 Warna Analogus
Sumber: Mollica (2018)

c) Triadik

Skema warna triadic menggunakan tiga warna yang memiliki jarak diantaranya. Jarak pada warna diibaratkan sebagai segitiga yang berada di roda warna. Warna-warna skema triadic cenderung lebih kontras dikarenakan penggunaan warna yang lebih luas dan seimbang.



Gambar 2.17 Warna Triadik
Sumber: Mollica (2018)

d) Komplementer

Skema komplementer merupakan gabungan antar dua warna yang berseberangan. Perpaduan warna yang dihasilkan cukup menonjol dan sangat kontras. Dikarenakan saling memiliki kontras visual yang

tinggi, kedua warna tersebut lebih baik bila tidak digunakan dalam intensitas saturasi yang sama. Hal ini bertujuan untuk memberikan keseimbangan pada karya.



Gambar 2.18 Warna Komplementer
Sumber: Mollica (2018)

e) Split-Komplementer

Skema split-komplementer merupakan perpaduan warna komplementer yang menambahkan warna yang berdekatan dengan komplementennya. Skema ini cenderung lebih variative dalam penggunaan warna namun tingkat kontras tidak setinggi skema komplementer.



Gambar 2.19 Warna Split-Komplementer
Sumber: Mollica (2018)

f) Analogus Komplementer

Skema ini merupakan penggabungan antara skema analog dan skema komplementer. Penggabungan warna dilakukan dengan mengkombinasikan tiga warna yang berdampingan dengan warna tengah.



Gambar 2.20 Warna Analogus Komplementer
Sumber: Mollica (2018)

g) Tetrad

Warna skema tetrad merupakan basis skema komplementer yang ditambahkan warna. Skema ini menggunakan dua rona warna yang berseberangan dan dipisahkan oleh satu warna. Skema ini mampu memberikan kesan yang sangat kuat satu sama lain atau *overpowering* sehingga alangkah baiknya memanfaatkan satu warna yang dominan dengan warna lain.



Gambar 2.21 Warna Tetrad
Sumber: Mollica (2018)

h) Netral

Skema netral merupakan kombinasi warna yang cenderung kusam dan pucat. Saturasi dari skema ini tidak seperti skema warna lainnya. Warna-warna pada skema ini cenderung abu-abu dan berkabut.



Gambar 2.22 Warna Netral
Sumber: Mollica (2018)

2.1.4.3 Psikologis Warna

Warna dapat membentuk persepsi visual pada manusia melalui rangsangan yang disalurkan dari mata ke otak. Manusia memiliki persepsi yang sangat kuat dan berbeda-beda dalam merespons warna. Persepsi warna juga dapat dibedakan melalui jenis kelamin, etnis, usia, budaya, dan berbagai faktor lainnya sehingga hal ini mampu mempengaruhi bagaimana seseorang berperilaku. Melalui keterlibatan warna dengan bagaimana cara otak menerimanya,

munculah psikologi warna dimana warna dapat mempengaruhi jiwa dan emosi manusia. Ungkapan perumpamaan mengenai warna yang dapat menggambarkan suasana hati manusia sudah sering muncul pada puisi, prosa, dan seni sastra (Mollica, 2018, hlm. 112).

2.1.6 Tipografi

Menurut Kristiyono (2020), tipografi merupakan sebuah ilmu dalam penataan huruf. Dalam tipografi ada nada klasifikasi dari berbagai hal diantaranya bentuk dan jenis dari huruf. Tipografi berperan penting dan juga merupakan elemen kunci dalam menyampaikan sebuah pesan. Dalam tipografi terdapat *typeface* yang merupakan susunan huruf-huruf atau kumpulan karakter yang digabungkan dan menjadi sebuah kesatuan visual. *Typeface* biasanya digunakan sebagai property atau asset dalam karya seni. *Typeface* mengandung huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan tanda aksen.



| | |
|--------------------|----------------|
| SERIF | MODERN |
| SANS SERIF | DISPLAY |
| SLAB SERIF | <i>SCRIPT</i> |
| BLACKLETTER | |
| OLD STYLE | |

Gambar 2.23 Jenis-jenis Typeface
Sumber: Dokumen Pribadi

Bentuk dari *typeface* dapat diklasifikasikan sesuai dengan karakternya. Keterbacaan *typeface* sangat mempengaruhi penyampaian pesan dalam sebuah karya. Jenis klasifikasi *typeface* terbagi menjadi *old style*, *serif*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display* (Landa, 2019, hlm. 38-39).

2.2 Media Informasi

Katz (2019), menyatakan bahwa media merupakan suatu yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan hiburan. Media juga mampu menjadi perantara antar sumber dan penerima. Peran media sangat penting dan signifikan dalam kehidupan kita. Terutama pada era perkembangan zaman dimana arus media informasi sangat cepat dan mudah didapatkan. Media yang dapat digunakan sebagai sarana informasi contohnya adalah berita dan media hiburan contohnya adalah film, drama, dan masih banyak lagi. Media juga berkembang dan dapat ditemukan dalam bentuk cetak maupun digital. Bentuk informasi yang disampaikan oleh media sangat kompleks dan tidak terbatas sehingga siapapun dapat mengakses atau mendapatkannya dengan mudah.

2.2.1 Jenis-jenis Media Informasi

Menurut Braesel & Karg (2017), jenis-jenis media informasi dikategorikan berdasarkan orientasinya yang mencakup berbagai media lainnya. Berbagai jenis media ini mampu menyampaikan informasi melalui medium yang digunakan namun dengan cara-cara yang berbeda. Terdapat empat jenis media diantaranya media cetak, media visual, media suara, dan media digital.

a) Media Cetak

Media cetak adalah media yang tehnik penyampaiannya dilakukan melalui medium percetakan. Media ini mengandung berbagai informasi yang ditulis ataupun penggambaran visual. Contoh dari media cetak adalah buku, koran, dan majalah.

b) Media Visual

Media visual memanfaatkan medium yang mampu menampilkan sesuatu. Media visual dapat merupakan kombinasi antara cetak dan digital. Media ini memanfaatkan indera penglihatan dalam penyampaiannya. Contoh media visual adalah film, acara televisi, foto, gambar.

c) **Media Audio / Suara**

Media audio memanfaatkan gelombang perantara yang mampu sampai ke indera pendengaran. Media audio cenderung memanfaatkan pesan verbal dalam penyampaian informasinya. Contoh media audio adalah radio, telepon, *tape recorder*.

d) **Media Digital**

Media digital merupakan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi dalam penyampaian informasinya. Medium yang digunakan dapat bervariasi seperti perangkat atau layar. Media ini sering ditemui dan merupakan media yang paling sering digunakan pada zaman ini. Contoh media digital adalah internet, *email*, *video games*, sosial media.

2.2.2 Media Pembelajaran

Media mampu menjadi wadah sarana perkembangan edukasi dan pendidikan bagi para generasi muda. Hal ini menyangkut perkembangan media yang sangat dinamis sehingga mampu beradaptasi dengan jalannya pendidikan. Media pembelajaran merujuk pada berbagai medium ataupun teknologi yang digunakan. Keunggulan dalam memanfaatkan media pembelajaran adalah kemampuan penyuguhan informasi yang lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran dapat lebih diperkaya, efektif, dan efisien (Mahmud, Isro'ani, Pebriana, et al., 2023).

2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Mahmud, Isro'ani, Pebriana, et al. (2023), berbagai jenis media pembelajaran memiliki peran yang penting masing-masing dalam pertumbuhan karakter anak-anak. Media pembelajaran menghasilkan berbagai fungsi yang mendasar dalam konteks pendidikan. Fungsi tersebut diantaranya fungsi perhatian, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi pengganti.

a) Fungsi Perhatian

Media pembelajaran mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa dalam belajar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, siswa dapat lebih memahami penyampaian informasi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam belajar. Pemahaman siswa juga dapat lebih berkembang. Berbagai media dapat dimanfaatkan seperti permainan edukatif, simulasi, alat-alat interaktif (hlm. 7).

b) Fungsi Afektif

Siswa mampu meningkatkan minat serta sikap mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu mempengaruhi perilaku siswa. Dengan adanya media pembelajaran yang lebih menari, siswa juga mampu lebih termotivasi (hlm. 8).

c) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif memegang peran penting dalam bagaimana seorang anak berkarakter dan mengaplikasikan tata nilai moral dalam kesehariannya. Media pembelajaran mampu meningkatkan kemudahan siswa dalam tujuan pembelajaran. Siswa dapat lebih memahami konsep melalui media yang disampaikan. Media yang digunakan dapat berupa visual, verbal, ataupun teks (hlm. 8).

d) Fungsi Pengganti

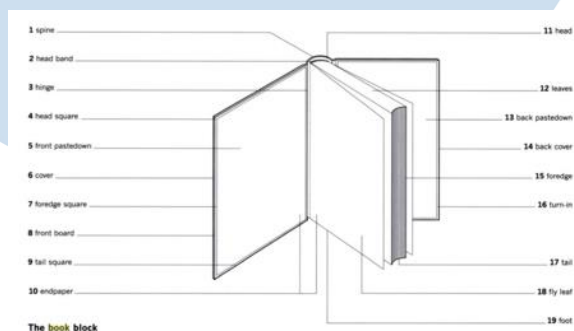
Fungsi pengganti dapat dimanfaatkan untuk anak-anak yang memiliki keterbatasan atau kekurangan. Media mampu berperan sebagai penunjang dalam keterbatasan anak. Hal ini memberikan mutualisme bagi kedua belah pihak anak maupun guru sehingga proses penyerapan edukasi tetap dapat berjalan dengan lancar (hlm. 8).

2.3 Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah bentuk dokumentasi yang mengandung berbagai pengetahuan, gagasan, dan keyakinan. Buku digunakan untuk memperoleh wawasan kolektif serta berbagai pemahaman yang ada di dalam buku itu sendiri. Secara sistematis, buku berisi berbagai lembaran atau halaman kertas yang dijilid menjadi sebuah kesatuan.

2.3.1 Komponen Buku

Komponen dari buku terdiri dari berbagai elemen bagian yang memiliki tehnik khusus untuk diterbitkan. Elemen komponen-komponen ini saling melengkapi dan menciptakan kesatuan berupa buku. Setiap struktur dari komponen buku menciptakan peran penting dalam terlahirnya sebuah buku yang baik (Haslam, 2006, hlm. 20).



Gambar 2.24 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2008)

Berbagai komponen dalam buku terdiri dari spine, head band, hinge, head square, front pastedown, cover, foreedge square, front board, tail square, endpaper, head, leaves, back pastedown, back cover, foreedge, turn-in, tail, fly leaf, foot, dan signature (elemen ini tidak digambarkan di foto).

- 1) *Spine* merupakan bagian tulang atau tepi ujung yang menutupi buku dapat juga disebut sebagai punggung buku. Spine berfungsi untuk menyeimbangkan seluruh isi buku dalam penjilidan

- 2) *Head Band* adalah benang atau pita punggung yang digunakan untuk mengikat bagian berwarna dan untuk melengkapi pengikatan penutup pada buku.
- 3) *Hinge* merupakan lipatan pada buku. Letak hinge berada di antara *pastedown* dan *fly leaf*
- 4) *Head Square* adalah pelindung yang letaknya berada di bagian atas buku. Bahannya dapat terbuat dari sampul atau papan yang berada di belakang *cover* buku. Ukurannya jauh lebih besar dari halaman di dalam buku.
- 5) *Front Pastedown* merupakan lembaran yang ditempelkan pada bagian dalam papan depan.
- 6) *Cover* merupakan bagian sampul buku yang berfungsi sebagai pelindung buku. Dapat terbuat dari berbagai material seperti kertas, kayu *laser cut*, ataupun papan tebal.
- 7) *Foreedge Square* adalah pelindung yang ukurannya kecil dan terletak di bagian tepi sampul depan dan belakang buku.
- 8) *Front Board* atau papan bagian depan berguna untuk melindungi dan memperkokoh bagian sampul buku.
- 9) *Tail Square* adalah sebuah penghubung kecil yang melindungi bagian bawah buku. Letaknya ada di sampul depan dan papan belakang.
- 10) *Endpaper* terdiri dari kertas tebal yang berguna untuk menutupi bagian dalam papan penutup, sampul, dan dapat juga digunakan untuk menopang punggung buku agar seimbang.
- 11) *Head* adalah bagian atas dari buku

- 12) *Leaves* merupakan kertas atau lembaran jilid yang terdiri dari dua sisi halaman
- 13) *Back Pastedown* merupakan bagian ujung dari kertas yang ditempelkan pada bagian papan belakang buku.
- 14) *Back Cover* adalah bagian papan atau penutup belakang yang berfungsi sebagai sampul buku di bagian belakang.
- 15) *Foredge* merupakan bagian tepi depan sebuah buku. Tersusun atas halaman-halaman yang menyatu di dalam buku.
- 16) *Turn-in* merupakan bagian tepi kertas yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah dari sebuah buku terdiri dari halaman-halaman buku yang menyatu.
- 18) *Fly Leaf* merupakan bagian halaman balik atau sisi belakang dari sebuah endpaper.
- 19) *Foot* adalah bagian bawah dari sebuah halaman buku.

2.3.2 Jenis-jenis Buku

Menurut Trim dalam Chaniago (2018), buku memiliki berbagai kategori jenis yang membuat isinya berbeda. Tiap klasifikasi buku memiliki premis dan tema yang berdasarkan kejadian nyata, tahayul, atau buatan. Jenis buku diklasifikasikan menjadi tiga yaitu buku fiksi, buku faksi, dan buku non fiksi.

a) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan kumpulan cerita yang berisi imajinasi atau khayalan dari penulis. Buku ini tidak berdasarkan pada kejadian nyata namun pembaca mampu merasa bahwa kejadian dan alur isi cerita di buku tersebut seolah-olah nyata. Jenis buku fiksi terbagi menjadi cerpen, puisi, drama, dan novel.

b) Buku Fiksi

Buku fiksi merupakan perpaduan antara fiksi dan nonfiksi. Buku jenis fiksi dapat dikategorikan sebagai buku yang berdasarkan kisah nyata namun pengemasannya dapat dikombinasikan dengan sisi imajinatif atau rekaan penulis. Buku fiksi terbagi menjadi biografi, kisah nyata, dan cerita kitab suci.

c) Buku Nonfiksi

Buku nonfiksi merupakan buku yang isi ceritanya dianggap benar terjadi dan berisi data-data valid. Buku nonfiksi berisi berbagai pengetahuan dan bersifat informatif yang dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Contoh dari buku nonfiksi adalah kamus, ensiklopedia, dan buku pelajaran.

2.3.3 Buku Cerita Anak-anak

Menurut Ghozalli (2020), buku cerita anak merupakan salah satu media yang digunakan untuk hiburan ataupun edukasi untuk anak-anak. Buku cerita termasuk ke dalam bagian dari karya sastra. Buku cerita anak-anak biasanya terdiri dari berbagai cerita dongeng, legenda, ataupun cerita rakyat. Biasanya buku cerita anak memiliki unsur visual yang kompleks dan penyampaian cerita yang mudah dipahami. Buku cerita anak mampu menambah intelektual anak dan meningkatkan moral serta kepribadian anak-anak. Biasanya buku cerita anak juga menyampaikan isi cerita atas perkembangan budaya pada tiap daerah sehingga memiliki ciri khas pada masing-masing penyampaian ceritanya.

2.3.3.1 Jenis Buku Cerita Anak-anak

Menurut Ghozalli (2020), buku cerita anak terbagi menjadi dua yaitu *storybook* dan *picture book*. Secara umum kedua buku ini hampir memiliki unsur elemen yang sama di dalamnya. Penerapan kedua buku ini sama-sama mengandung unsur ilustrasi dan unsur teks namun berbeda dalam komponen dan komposisinya.

a) *Storybook*

Storybook merupakan buku cerita yang memiliki komposisi lebih dominan pada kalimat/teks dan komposisi ilustrasi tidak terlalu banyak ditampilkan. Peran ilustrasi pada *storybook* mampu menjadi sebuah elemen yang menopang isi cerita. Tampilan ilustrasi juga membantu memberikan jeda pembaca agar tidak jenuh dengan kalimat atau teks yang panjang.



Gambar 2.25 Contoh *Storybook*
Sumber: Dokumen Pribadi

b) *Picture Book*

Picture book merupakan buku cerita bergambar. Elemen pada *picture book* biasanya didominasi oleh komposisi gambar. Peletakan ilustrasi dan teks biasanya cukup dekat dan tidak dapat dipisahkan sehingga alur cerita serta keterbacaannya jelas. Dalam *picture book*, elemen teks menjadi komposisi yang membantu audiens untuk memahami cerita dan tidak dapat dibaca begitu saja. Tanpa adanya ilustrasi, alur cerita tidak akan mudah dipahami. Sehingga korelasi antar teks dan ilustrasi sangat berperan penting dalam *picture book*.



Gambar 2.26 Contoh *Picture Book*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

2.3.3.2 Struktur Buku Anak

Menurut Ghozalli (2020), struktur buku anak terdiri dari anatomi-anatomi yang membantu dalam menciptakan komposisi yang baik khususnya dalam ranah konteks anak-anak. Struktur ini dapat mengikuti kondisi tergantung pada jenis buku yang akan dibuat.

- a) Halaman daftar isi yang digunakan untuk memuat berbagai konten dan bab. Halaman ini mempermudah dalam pencarian informasi buku dan pemuatan seluruh konten.
- b) Halaman bio yang berisi biodata pembuat buku. Halaman ini dapat memuat penulis, ilustrator, editor, penerjemah, dan orang-orang yang berpartisipasi dalam pembuatan buku. Halaman ini dapat digunakan ataupun tidak digunakan
- c) Halaman judul dimana halaman yang memuat hanya isi dari judul saja
- d) Halaman judul yang memuat informasi lebih lengkap dimana terdapat judul, nama pembuat, logo penerbit, dan hak cipta agar dapat diajukan ke pendaftaran ISBN.

2.4 Ilustrasi

Maharsi (2016), menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah proses kreatif pembentukan visual dari sebuah konsep cerita maupun ide yang abstrak. Karya yang diciptakan melalui ilustrasi mampu memberikan gambaran atau makna tersirat yang hendak diberikan ke audiens. Visualisasi dari ilustrasi mengandung aspek imajinatif, kreatifitas, estetika, dan komunikatif yang dapat dengan leluasa dieksplorasi sesuai dengan target dan tujuan yang ingin disampaikan. Ilustrasi mampu menjadi sebuah representasi visual agar dapat lebih memudahkan untuk memahami suatu konteks. Selain itu juga dapat menjadi daya tarik visual dimana

kreativitas dari berbagai gaya maupun bentuk dapat menjadi sebuah estetika yang menarik.

2.4.1 Karakteristik Ilustrasi

Menurut Putra (2020), ilustrasi memiliki karakteristik yang disesuaikan dengan konsep ataupun gaya visual yang akan disampaikan. Karakteristik dari ilustrasi mampu didasarkan melalui tujuan dari alasan ilustrasi tersebut dibuat. Karakteristik ilustrasi dibagi menjadi tiga yaitu komunikasi, hubungan antara kata dan gambar, dan faktor mengunggah.

a) **Komunikasi**

Ilustrasi merupakan karya berupa gambar yang mampu menyampaikan konsep dan pesan melalui komunikasi. Komunikasi berperan penting karena komunikasi merupakan jembatan antar tujuan ilustrasi dengan audiens. Ilustrasi juga mampu menjadi wadah dalam menyampaikan pemikiran dan komentar dari sebuah permasalahan.

b) **Hubungan Antara Kata dan Gambar**

Pada awalnya ilustrasi berfungsi dasar sebagai elemen pelengkap teks dikarenakan keselarasan akan teks dan gambar. Setelah berkembang peran ilustrasi menjadi lebih variatif dan tidak lagi hanya menjadi sebuah pelengkap. Namun ilustrasi dapat menjadi sebuah objek utama dalam menampilkan gabungan antara nilai estetika dan pesan. Bahkan teks dapat diterjemahkan dan dituangkan menjadi karya ilustrasi.

c) **Faktor Mengunggah**

Penyampaian pesan yang tersirat dalam ilustrasi mampu mengunggah keterikatan emosional dan batin dengan audiens. Karya ilustrasi yang mampu menghidupkan suasana dan menghadirkan perasaan tertentu pada audiens mampu

membuktikan bahwa hubungan komunikasi dan visual yang ditampilkan berhasil.

2.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Soedarso (2014), Ilustrasi memiliki berbagai jenis yang dispesifikasikan sesuai kebutuhan dan penampilannya. Jenis-jenis ilustrasi memuat gaya dan bentuk yang memiliki ciri khas masing-masing. Berbagai bentuk dan penggayaan yang variative tersebut digunakan terhadap keadaan tertentu. Seluruh jenis-jenis ilustrasi mampu menunjang berbagai karya desain sesuai dengan temanya.

a) Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi naturalis menekankan pada bentuk-bentuk dan warna yang mutlak tanpa adanya modifikasi terhadap kenyataannya. Ilustrasi naturalis biasanya memiliki kesan penampilan visual yang realistik dikarenakan menyerupai dengan keadaan asli suatu objek ataupun alam.



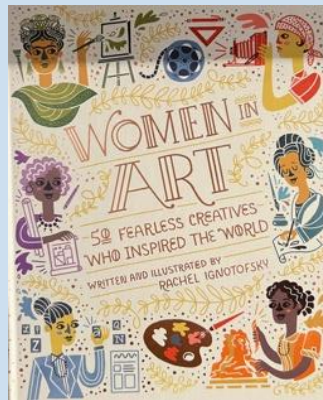
Gambar 2.27 Ilustrasi Naturalis

Sumber: <https://e0.pxfuel.com/wallpapers/982/742/desktop-wallpaper-pencil-drawing-nature-13-pencil-drawings-pencil-art-landscape.jpg> (2019)

b) Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif berfungsi sebagai unsur penghias yang mampu memberikan suasana yang lebih meriah. Ilustrasi dekoratif memanfaatkan berbagai elemen bentuk-bentuk yang dibuat berdasarkan gaya tertentu. Penggunaan bentuk-bentuk ini

dapat diperbanyak dan dimodifikasi sehingga memberi kesan yang meningkatkan penampilan karya. Ilustrasi ini dapat mencakup berbagai tema dan gaya yang berunsurkan flora, fauna, dunia kartun, abstraksi, geometris, maupun hal-hal fantasi. Ilustrasi ini mampu menggabungkan berbagai elemen yang menciptakan suasana tertentu.



Gambar 2.28 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: Dokumen Pribadi

c) Ilustrasi Kartun

Kartun memiliki gaya visual yang lucu dan dengan memiliki ciri khas yang menarik. Ilustrasi kartun dapat ditujukan oleh seluruh umur namun kebanyakan dikhususkan untuk anak-anak sehingga memiliki kesan yang lucu, imut, dan penggambaran karakter yang tidak terlalu rumit namun unik serta mudah dipahami.



Gambar 2.29 Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://asset.kompas.com/crops/5-xq86jugQ5hBSMRUX7qSbsL6IQ=/120x0:1133x675/750x500/data/photo/2019/08/29/5d675d941288d.jpg> (2019)

d) Ilustrasi Karikatur

Karikatur memiliki ciri khas yang sangat mudah dikenali dimana penggambaran anatomi tubuhnya mengalami distorsi dan tidak sesuai dengan karakter tubuh pada umumnya. Penggambaran dalam karikatur cenderung melebih-lebihkan yang biasanya dapat ditemukan pada banyak media massa.



Gambar 2.30 Ilustrasi Karikatur

Sumber: https://rm.id/images/berita/750x390/unggul-di-survei-belum-tentu-dicapreskan-pdip-ganjar-kesandung-puan_70736.jpg (2021)

e) Ilustrasi Cergam

Cerita bergambar dapat ditemukan dalam berbagai media cetak ataupun digital seperti buku, komik, majalah. Cergam menampilkan sebuah konsep cerita yang dikemas dalam karya ilustrasi. Penggambaran dalam cergam dapat memperjelas perspektif dan suasana yang mewakili isi cerita. Ilustrasi cergam cenderung lebih kompleks dikarenakan meliputi berbagai unsur dari cerita yang dikemas. Dalam penggambarannya, ilustrasi cergam dapat disampaikan dalam urutan yang menampilkan berbagai adegan-adegan ataupun suatu aksi. Hal ini bersambung dengan narasi dan dialog yang disampaikan pada inti cerita. Ilustrasi cergam banyak ditemukan dalam buku komik, majalah, komik hingga media digital.



Gambar 2.31 Ilustrasi Cergam
Sumber: Dokumen Pribadi

f) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran digunakan untuk memperjelas teori ataupun teks yang ada di dalamnya. Gambar yang dihasilkan dapat bertemakan ilmiah, peristiwa tertentu, ataupun yang mewakilkan isi atau konteks dari buku tersebut.



Gambar 2.32 Ilustrasi Buku Pelajaran
Sumber: <https://ofamilyblog.files.wordpress.com/2020/10/dk-supersimple-biology-book.-the-carbon-cycle-and-the-nitrogen-cycle.jpg> (2020)

g) Ilustrasi khayalan

Ilustrasi khayalan memiliki tampilan yang imajinatif dan tidak sesuai dengan kenyataan. Ilustrasi ini memiliki keunikan tersendiri yang mampu memberikan suasana yang tidak biasa dilihat atau dirasakan sebelumnya. Bentuk-bentuk yang ditampilkan dapat terlihat aneh atau bahkan terkadang terasa tidak masuk akal. Kebanyakan ilustrasi khayalan digunakan dalam tema fantasi.



Gambar 2.33 Ilustrasi khayalan

Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/aset/images/images/029/676/319/large/west-studio-weststudio-lol-splash-13.jpg?1598307717>

2.4.3 Peran Ilustrasi

Menurut Putra (2020), ilustrasi memuat berbagai peran yang mampu menunjang dan mempermudah penyampaian pesan. Dengan adanya ilustrasi, proses komunikasi dapat dipermudah karena audiens mampu juga menangkap dan memahami informasi dari gambar yang disampaikan. Ilustrasi memiliki berbagai peran diantaranya sebagai alat informasi, opini, alat untuk bercerita, alat persuasi, identitas, dan sebagai desain. Berbagai peran ilustrasi adalah :

a) Ilustrasi Sebagai Alat Informasi

Penyampaian segala pengetahuan dan ilmu dapat disampaikan melalui karya ilustrasi. Tidak hanya pada desain, namun ilustrasi dapat berguna untuk sains, teknologi, sejarah, bisnis, dan masih banyak lagi. Penggunaan ilustrasi dapat digunakan sebagai media instruksi atau bahkan untuk media yang lebih kompleks seperti struktur, perakitan, dan visualisasi ilmu pengetahuan.

b) Ilustrasi Opini

Ilustrasi dapat menjadi sebuah media yang provokatif. Hal ini dikarenakan ilustrasi mampu mempengaruhi audiens dalam memikirkan argument dan perdebatan. Hubungan antar ilustrasi dan jurnalisme mampu memberikan metafora tersirat dan menggiring opini-opini akan berbagai hal yang sedang terjadi.

c) Ilustrasi Sebagai Alat Untuk Bercerita

Ilustrasi sering digunakan dan ditemukan dalam buku, komik, ataupun novel. Ilustrasi mampu menjadi *point of sale* dimana digunakan sebagai objek utama yang menarik perhatian dalam promosi. Naskah dan narasi yang memiliki berbagai jalan cerita dan alur juga mampu dikemas dalam bentuk karya gambar ilustrasi.

d) Ilustrasi Sebagai Alat Persuasi

Peran ilustrasi dalam persuasi sudah dapat ditemukan banyak di iklan-iklan dan promosi. Ilustrasi mampu memberi representasi visual yang dapat membantu dalam proses berjalannya kampanye sebuah produk atau brand. Diperlukan pemikiran konsep yang jelas dan unik agar dapat mempengaruhi audiens. Pengemasan ilustrasi pun juga dapat dipadupadankan dengan *digital imaging*.

e) Ilustrasi Sebagai Desain

Ilustrasi dapat menjadi media yang membantu dalam proses perancangan desain. Ilustrasi dapat menjadi sebuah fundamental dalam proses konsep dan mendesain produk ataupun komunikasi visual lainnya.

2.5 Desain Karakter

Menurut Lundwall (2017), karakter ditemukan dalam berbagai jenis media dan bentuk. Dalam buku cerita, film, *games*, dan penampilan teater. Karakter memiliki posisi penting dalam membawakan cerita dan menciptakan sebuah konsep cerita. Keunikan dari sosok karakter harus ditunjukkan dengan memanfaatkan berbagai fitur yang dimiliki. Keunikan ini ditujukan untuk menciptakan karakter yang mudah diingat oleh orang-orang.

2.5.1 Bentuk Dasar Karakter

Pada umumnya karakter memiliki bentuk yang mampu mendeskripsikan tubuh mereka. Bentuk-bentuk tersebut memiliki makna tersendiri. Bentuk mampu memberikan kesan yang lebih menarik dan ciri khas pada karakter. Beberapa bentuk tersebut meliputi lingkaran, kotak, dan segitiga (Ghozalli, 2020).

a) Bulat

Penggunaan bentuk bulat cocok untuk memberikan kesan karakter yang ramah, lembut, dan baik hati. Bentuk ini juga memiliki sifat yang lebih kekanak-kanakan. Berbagai gambar yang menggunakan bentuk dasar bulat akan menghasilkan karakter yang menggemaskan dan karakter yang ramah terhadap anak / *kids-friendly*.



Gambar 2.34 Karakter Bulat

Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/aset/images/images/029/676/319/large/west-studio-weststudio-lol-splash-13.jpg?1598307717> (2022)

b) Kotak

Bentuk kotak yang kokoh dan tegap memberikan kesan yang mewakili ketegasan, kuat, dan dapat diandalkan. Penggambaran karakter yang didasarkan pada bentuk kotak mampu juga memberikan impresi karakter yang pendiam dan stabil. Bentuk kotak juga terkadang menggambarkan orang yang berumur lanjut atau sudah tua.



Gambar 2.35 Karakter Kotak

Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/aset/images/images/029/676/319/large/west-studio-weststudio-lol-splash-13.jpg?1598307717> (2022)

c) Segitiga

Segitiga yang memiliki berbagai ujung tajam mewakili penokohan karakter yang memiliki sifat jahat dan berbahaya. Penggambaran sudut yang tajam pada karakter ini mampu memberikan kesan yang agresif dan memberikan impresi karakter yang licik. Pengaplikasian bentuk dasar segitiga pada karakter juga mampu memberikan kesan mengancam.



Gambar 2.36 Karakter Segitiga

Sumber:

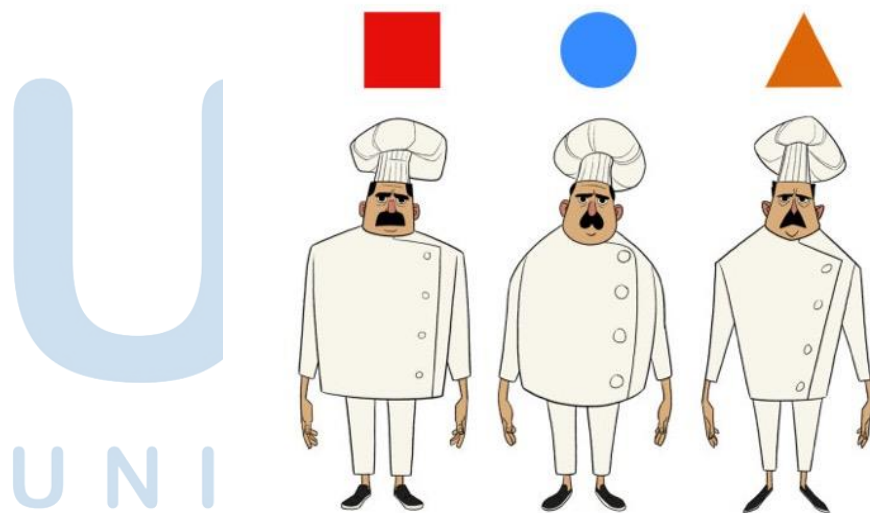
<https://static.wikia.nocookie.net/villains/images/8/8a/DeathPIB.jpg/revision/latest?cb=20221221222133>

2.5.2 Aspek Visual Karakter

Menurut Ghozalli (2020), terdapat empat aspek visual dalam pembentukan sebuah karakter. Aspek-aspek visual inilah yang mampu membuat karakter dalam buku terlihat lebih menarik. Selain memiliki ciri khas tersendiri, karakter yang disampaikan dalam buku dapat memberikan kesan yang sesuai dengan alur atau tema yang dibawakan. Aspek visual karakter meliputi bentuk karakter, ciri khas, sketsa emosi, gaya gambar, dan warna.

a) Bentuk Karakter

Bentuk karakter didasarkan pada bentuk bulat, segitiga, dan kotak. Bentuk-bentuk tersebut mampu mendeskripsikan sifat dari sosok karakter yang dibuat. Pemanfaatan bentuk sangat dibutuhkan karena bentuk dasar tersebut juga memiliki makna penyampaian. Bentuk karakter didasarkan pada bentuk-bentuk dasar bulat, kotak, dan segitiga. Masing-masing bentuk tersebut dapat disederhanakan atau lebih dikompleks-kan tergantung kebutuhan desain.



Gambar 2.37 Bentuk Karakter
Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/aset/images/images/029/676/319/large/west-studio-weststudio-lol-splash-13.jpg?1598307717> (2022)

b) Ciri Khas Karakter

Ciri khas karakter dapat dilakukan dengan memberikan keistimewaan ataupun unsur unik / unsur yang membuat karakter lebih menonjol. Penambahan atribut dan dimensi dapat digunakan agar tiap karakter memiliki posisinya masing-masing yang jelas dan membawa keunikan tersendiri. Dengan adanya ciri khas dari karakter, audiens atau pembaca dapat lebih mudah membedakan karakter satu dengan lain. Sedemikian rupa dengan mengingat karakter tersebut lebih jelas.



Gambar 2.38 Ciri khas karakter

Sumber: <https://www.gameskinny.com/wp-content/uploads/e/1/c/e1c2a0fb003bfc77fac580e966aff81a.jpg?w=1200>
(2015)

c) Sketsa Emosi dan Posisi

Dengan adanya sketsa emosi dan posisi mampu membuat sebuah karakter tampak lebih hidup. Penggambaran emosi mampu memberikan sifat yang dinamis pada karakter sehingga ekspresi ataupun tampilan karakter tidak hanya itu-itu saja atau statis. Penggambaran emosi ini mampu mendramatisir suasana dalam cerita. Berbagai varian emosi yang dapat dirasakan oleh karakter dan variasi dari posisi yang dapat dilakukan oleh karakter tersebut mampu memberikan kesan hidup pada karakter.



Gambar 2.39 Sketsa Emosi dan Posisi
Sumber: Dokumen Pribadi

d) Gaya Gambar dan Warna

Gaya gambar dan warna dimiliki oleh masing-masing ilustrator. Tiap ilustrator pasti memiliki gaya yang berbeda dan memberikan keistimewaan tersendiri terhadap hasil karakter yang dibuat. Alangkah pentingnya bila membuat gaya gambar yang sesuai dengan nada cerita yang disampaikan. Berbagai jenis dari gaya gambar mampu memberikan kesan tertentu pada sebuah karya.



Gambar 2.40 Gaya Gambar dan Warna
Sumber:

<https://cdnb.artstation.com/p/aset/images/images/029/676/319/large/west-studio-weststudio-lol-splash-13.jpg?1598307717> (2015)

2.6 Legenda

Legenda merupakan bagian dari cerita prosa rakyat yang disebarakan secara turun temurun dan diwariskan ke generasi-generasi. Isi dari legenda biasanya mengkisahkan kehidupan seorang manusia ataupun pahlawan dari suatu daerah. Dalam kisah legenda, banyak mengandung penggabungan unsur realisme dan supranatural. Legenda juga dipercayai kebenarannya oleh masyarakat setempat atau empunya karena isi cerita terdapat tokoh yang benar-benar berperan besar dalam suatu daerah. Tokoh dari legenda ini diyakini benar-benar ada pada zaman dahulu sehingga terkadang disembah atau dibanggakan oleh masyarakat setempat (Setiawan, Fanani, Wardani, & Juniarso, 2022, hlm. 58).

2.6.1 Jenis-Jenis Legenda

Menurut Jan Harold Brunvand (dalam Neonbasu, hlm. 160), menyatakan bahwa legenda terbagi menjadi empat jenis yang didasarkan pada isi ceritanya. Masing-masing legenda memiliki penokohan dan karakter yang berbeda-beda serta dalam latar dunia yang berbeda juga. Empat jenis legenda tersebut diantaranya adalah legenda keagamaan, legenda alam gaib, legenda perseorangan, dan legenda setempat.

2.7.1.1 Legenda Keagamaan

Legenda keagamaan merupakan legenda yang tokohnya dianggap sebagai orang suci. Dalam isi cerita biasanya sang tokoh utama melakukan penyebaran agama ataupun menjadi sosok yang mendasari kepercayaan agama tersebut. Legenda keagamaan dalam masa kini masuk ke tradisi lisan.

2.7.1.2 Legenda Alam Gaib

Legenda alam gaib merupakan legenda yang dianggap terjadi di luar alam nyata. Legenda ini dipercaya terjadi di dunia gaib dan pernah benar-benar dialami oleh seseorang. Fungsi dari legenda ini adalah untuk membuktikan kebenaran dari tahayul. Terkadang legenda alam gaib ini juga dipercaya oleh masyarakat karena omongan dari mulut ke mulut yang akhirnya tersebar luas.

2.7.1.3 Legenda Perseorangan

Legenda perseorangan menceritakan keberadaan tokoh yang dianggap benar-benar ada dan nyata terjadi. Tokoh dalam legenda perseorangan diyakini telah melakukan sebuah tindakan yang baik atau benar oleh masyarakat. Contoh dari legenda perseorangan dapat berupa legenda pahlawan ataupun tokoh penting di sebuah daerah.

2.7.1.4 Legenda Setempat

Legenda setempat berfokus ke mengkisahkan sebuah latar tempat. Legenda ini dikorelasikan dengan terbentuknya sebuah tempat, nama tempat, topografi tempat, ataupun keunikan tersendiri yang ada di tempat tersebut. Legenda ini termasuk ke legenda yang paling banyak jumlahnya.

2.6.2 Manfaat Legenda

Menurut Kanzunudin (2017), legenda memiliki beberapa manfaat yang baik untuk masyarakat. Pemanfaatan legenda mampu mendorong nilai-nilai pendidikan terutama dalam peningkatan pelestarian budaya lokal. Beberapa diantaranya mampu menjadi sarana Pendidikan, sarana pranata sosial, nilai keagamaan, pembentukan karakter, dan sarana hiburan.

a) Sarana Pendidikan

Legenda memuat berbagai nilai-nilai yang mampu menjadi nilai etika, nilai moral, dan nilai religi. Melalui legenda, pola pikir khususnya untuk anak-anak dan remaja juga dapat berubah ke ranah yang lebih positif. Dengan memahaminya, dapat meningkatkan Pendidikan mengenai sastra budaya dan kearifan lokal.

b) Sarana Pranata Sosial

Legenda mampu menjadi sarana pranata sosial yang harus ditaati oleh masyarakat. Dalam artian masyarakat memiliki kesadaran untuk menghormati ataupun menghargai esensi kultural budaya pada daerah masing-masing. Legenda juga

mampu berperan dalam mempererat hubungan sosial antar masyarakat.

c) Nilai Keagamaan

Nilai keagamaan dapat ditanamkan sejak dini dan mampu mempengaruhi tindak laku seseorang. Legenda mampu mendasari adanya kepercayaan atau ritual pada daerah tertentu. Hal ini dapat meningkatkan refleksi spiritual dan kepercayaan religious masyarakat.

d) Pembentukan Karakter

Pembentukan karakter dan identitas masyarakat dapat terbentuk. Hal ini didasari oleh kebiasaan kultural ataupun kepercayaan terhadap legenda yang menjadikan sebuah tradisi yang berlangsung secara turun temurun. Pembentukan karakter juga dapat dilihat melalui pandangan, tata perilaku, ataupun kebiasaan masyarakat.

e) Sarana Hiburan

Legenda dapat menjadi sarana hiburan bagi masyarakat. Selain itu legenda juga mampu menjadi identitas lokal suatu daerah yang dapat dinikmati oleh khalayak ataupun masyarakat lain dalam bentuk bahan bacaan atau media informasi yang menghibur sekaligus mengedukasi.

2.7 Tanah Lot

Tanah Lot merupakan salah satu tempat suci yang ada di Pulau Bali. Kata “Tanah” yang berarti tanah dan “Lot” yang berarti laut. Disebut sebagai Tanah Lot dikarenakan letak pura-nya yang berada di tengah laut. Tanah Lot terletak di Desa Beraban, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan, Bali. Menurut Untara (2021), pura Tanah Lot dikategorikan sebagai pura dang kahyangan. Pura dang kahyangan memiliki arti bahwa pura tersebut dibangun untuk ditujukan kepada seseorang yang suci sebagai tanda penghormatan. Pura Tanah Lot juga merupakan salah satu dari pura segara / kuil laut di Pulau Bali yang turut menjadi lokasi pariwisata yang

terkenal. Tanah Lot disebut sebagai pura dang kahyangan karena memiliki kaitan erat dengan seorang brahmana bernama Dang Hyang Nirartha.



Gambar 2.41 Pura Tanah Lot
Sumber: Dokumentasi pribadi

Pura Tanah Lot diyakini memiliki eksistensi sosok penjaga gaib dan supranatural berwujud ular suci. Ular suci ini diyakini sebagai wujud jelmaan penjaga yang disebut lelipi poleng (ular hitam-putih). Ular ini memiliki ekor yang pipih dan berwarna corak hitam-putih sehingga dinamai poleng. Lelipi poleng ini memiliki racun yang lebih mematikan dibandingkan ular kobra namun lelipi poleng dikenal tidak akan bersikap agresif bila tidak merasa terancam. Pengunjung yang mengunjungi gua ular suci mampu memegang ataupun mengelus ular ini namun dalam penjagaan pawang ular. Konon ular penjaga ini merupakan jelmaan dari sabuk atau selendang Danghyang Nirartha yang ditugaskan untuk menjaga Tanah Lot.

Menurut Girinata (2018), Pura Tanah Lot merupakan tempat suci atau tempat sembahyang umat-umat Hindu namun sekarang telah berkembang dalam sektor pariwisata sehingga kian menjadi daya tarik wisata turis lokal maupun mancanegara. Hal ini juga sangat membantu kondisi perekonomian sosial warga Desa Pakraman Beraban. Selain itu Tanah Lot juga menyuguhkan pemandangan yang indah dengan eksistensi tebing, laut, dataran yang berada di satu lokasi. Tanah Lot dibuka untuk umum setiap hari senin sampai minggu termasuk pada perayaan hari galungan dan kuningan, tanah lot tetap dapat dikunjungi oleh wisatawan.

2.7.1 Legenda Tanah Lot

Legenda Tanah Lot diawali oleh datangnya sosok brahmana yang berasal dari Pulau Jawa. Beliau bernama Danghyang Nirartha. Danghyang Nirartha menginjakkan kakinya di Pulau Bali pada abad ke- 15 dengan tujuan menyebarkan agama Hindu. Beliau disambut baik oleh raja yang memimpin pada waktu itu bernama Raja Dalem Waturenggong. Danghyang Nirartha menyebarkan agama Hindu hingga ke pelosok Pulau Bali. Ia juga banyak membangun tempat-tempat suci untuk meningkatkan kesadaran spiritual dalam ajaran agama Hindu. Saat Danghyang Nirartha sedang menjalankan ajaran agama Hindu, ia melihat sebuah cahaya sinar suci dari arah Tenggara.

Danghyang Nirartha menelusuri pantai selatan dan menuju ke arah tenggara hingga akhirnya ia menemukan sumber mata air. Tidak jauh dari sumber mata air tersebut beliau menemukan batu karang yang terlihat seperti burung beo. Tempat tersebut akhirnya disebut Gili Beo. Akhirnya Danghyang Nirartha membangun tempat untuk bermeditasi dan melakukan pemujaan ke Dewa Penguasa Laut. Selanjutnya, Danghyang Nirartha melanjutkan penyebaran ajarannya kepada penduduk di daerah tersebut yang bernama Desa Beraban. Desa Beraban dipimpin oleh pemimpin suci bernama Bendesa Beraban Sakti.

Pada saat itu, aliran yang dipercayai oleh penduduk setempat masih berupa monotheisme namun dalam kurun waktu yang tidak lama, kebanyakan penduduk mengikuti ajaran Danghyang Nirartha tentang agama Hindu. Hal ini menyebabkan beberapa pengikut Bendesa Beraban Sakti akhirnya berpindah ke agama Hindu. Bendesa Beraban Sakti menyalahkan Danghyang Nirartha atas sebab hilangnya beberapa pengikutnya. Akhirnya Bendesa Beraban Sakti mengumpulkan pengikutnya yang masih setia dan hendak mengusir dan menyerang Danghyang Nirartha. Saat Danghyang Nirartha diserang ia memindahkan bongkahan batu karang besar tempat ia bersembunyi sebelumnya untuk melindunginya. Ia juga melemparkan selendang atau sabuknya yang menjelma menjadi ular bercorak hitam-putih. Melihat seluruh

kesaktian Danghyang Nirartha, Bendesa Beraban Sakti akhirnya tunduk dan mulai mengikuti ajaran-ajaran yang diajarkan oleh Danghyang Nirartha.

Bendesa Beraban Sakti turut menjadi pengikut setia Danghyang Nirartha dan ikut menyebarkan ajaran-ajaran agama Hindu ke penduduknya. Sebelum Danghyang Nirartha pergi meninggalkan Desa Beraban, ia memberikan keris yang dinamai “Ki Baru Gajah” kepada Bendesa Beaban. Kini keris tersebut dikeramatkan oleh masyarakat dan diupacarai pada saat hari Raya Kuningan.

2.8 Anak *Middle-Childhood*

Menurut Rahmania (2023), anak-anak berusia 8-12 tahun termasuk ke kategori *middle childhood* atau juga dapat disebut masa kanak-kanak akhir. Periode usia ini terletak diantara usia dini dan usia remaja. Anak-anak *middle childhood* berkisar dari sekolah dasar hingga sekolah menengah pertama. Mereka biasanya mengalami transisi yang sangat signifikan baik melalui sisi kognitif dan sisi seksualitas.

2.8.1 Tahap Perkembangan Kognitif Anak *Middle-Childhood*

Menurut Rahmania (2023), sisi perkembangan serta kemajuan anak-anak *middle childhood* dilihat melalui berbagai konsep. Hal ini yang melibatkan bagaimana intelektual anak-anak berkembang terutama pada usia-usia pertengahan. Tahap perkembangan ini dibagi menjadi lima konsep yakni konsep spasial, konsep kausalitas, konsep kategorisasi, konsep penalaran, dan konsep konservasi.

a) Konsep Spasial

Konsep spasial merupakan peningkatan perkembangan pemahaman mengenai ruang dan hubungan antar objek. Anak-anak dapat memahami berbagai kategori spasial meliputi arah, posisi, dan perbandingan ukuran. Kemampuan ini memberikan pengetahuan akan pemahaman peta, hal-hal berunsur geometris, pengenalan akan jarak maupun ruang.

b) Konsep Kausalitas

Konsep Kausalitas mengartikan akan hubungan sebab-akibat. Anak-anak mulai mengetahui akan berbagai tindakan atau peristiwa yang mengakibatkan sesuatu. Hubungan sebab-akibat ini memberikan pemahaman ke anak-anak bahwa mereka akan memiliki konsekuensi akan sesuatu yang mereka lakukan.

c) Konsep Kategorisasi

Konsep ini menjelaskan bahwa anak-anak sudah mampu mengkategorikan objek dan ide menurut karakteristiknya. Anak-anak mampu mengidentifikasi dan mengklasifikasikan pembagian kelompok objek tersebut. Mereka juga mampu melakukan kategorisasi terhadap hal yang lebih kompleks.

d) Konsep Penalaran

Konsep penalaran merupakan kemampuan dalam mencangkup berbagai informasi dan pengetahuan. Setelah menangkap informasi tersebut, dilakukanlah melakukan penarikan kesimpulan. Hal ini mempengaruhi bagaimana cara pola pikir bekerja.

e) Konsep Konservasi

Konservasi merupakan pemahaman akan karakteristik dari suatu benda. Pemahaman ini dapat meningkatkan bagaimana anak mengidentifikasi suatu hal.

2.8.2 Tahap Operasional Konkrit Umur 8-12 Tahun

Menurut Nainggolan & Daeli (2021), umur 7-12 tahun memasuki tahap operasional konkrit yang memiliki berbagai ciri. Anak-anak usia 8-12 sudah mampu memahami hal-hal konkrit. Anak-anak di usia ini juga dapat mengurutkan serta mengklasifikasikan objek sesuai tampilan, ukuran, dan karakteristik. Mereka pun juga mulai dapat melakukan pemecahan masalah atas kesusahan yang dihadapi. Anak-anak dalam usia ini juga sudah mampu memahami tidak hanya dari sudut pandang mereka sendiri namun dari sudut

pandang orang lain juga. Mereka sudah mampu berpikir secara logis dan sistematis sehingga mampu memahami nilai dan aturan-aturan yang jelas.

2.9 Pop-Up

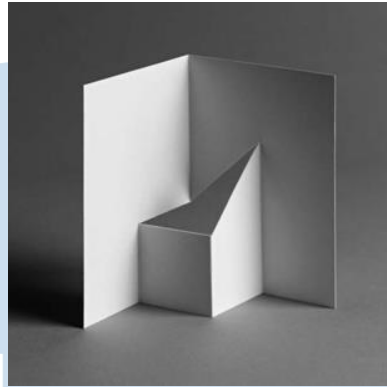
Menurut Jackson (2014), pop up merupakan suatu tehnik memunculkan objek yang rata menjadi tiga dimensi menggunakan bahan dasar kertas. Biasanya mekanisme akan tergerak saat buku dibuka dan akan mengkatup kembali saat buku ditutup. Tehnik *pop-up* memiliki keunikannya masing-masing. Ada yang mampu berputar 180 derajat, menyebar saat dibuka, ataupun hingga berdiri dari posisi awalnya yang tidur.

2.9.1 Tehnik Pop-Up

Tehnik pop-up dapat memiliki variasi dari segi pembuatan, struktur, hingga hasil finalisasinya. Ada yang strukturnya terbuat dari potongan-potongan sederhana namun hasilnya dapat berbeda dengan struktur lainnya. Variasi peletakan tehnik-tehnik ini sangat banyak. Ada yang peletakannya diharuskan di bagian tengah lipatan agar dapat terbuka, ada yang harus diletakkan beberapa jarak dari lipatan tengah, dan ada yang sifatnya dapat ditempel dari ujung-ujung buku. Sehingga tehnik pop-up memiliki berbagai mekanisme yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan (Jackson, 2014, hlm. 21).

2.9.1.1 Symmetrical Pop-Up

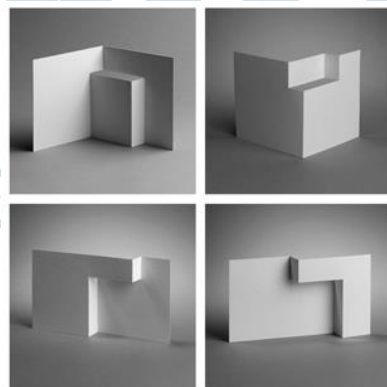
Symmetrical Pop-up merupakan salah satu tehnik yang paling dasar. Tehnik ini dilakukan dengan memotong bagian lipatan tengah. Namun jarak pemotongan tidak dilakukan secara penuh, bagian yang dipotong hanya setengah dari keseluruhan lembar. Bagian yang telah dipotong dapat dilipat baik ke depan maupun belakang sehingga menciptakan dimensi tertentu sesuai dengan arah lipatan. Tehnik *pop-up* ini sangat fleksibel dan dapat diaplikasikan dengan *folds* apapun sehingga penggunaannya dapat beragam dan bervariasi. (Jackson, 2014, hlm. 24)



Gambar 2.42 Teknik Symmetrical Pop-Up
Sumber: Jackson (2014)

2.9.1.2 *Asymmetrical Pop-Up*

Asymmetrical Pop-up menggunakan teknik yang lebih rumit daripada *symmetrical pop-up*. Hal ini dikarenakan konstruksi mekanisme lebih bervariasi dan banyak. Kebanyakan potongan pada *asymmetrical* cenderung horizontal namun yang membuat pop-up ini asimetris adalah lipatannya yang dapat diarahkan ke samping, depan, atau belakang menciptakan dimensi baru pada bagian tertentu. Teknik ini dapat diaplikasikan di bagian rata kanan halaman, bagian tengah, dan masih banyak lagi. Walau *symmetrical pop-up* dinilai lebih fleksibel namun penggunaan *assymetrical pop-up* memiliki daya tarik yang lebih dikarenakan tekniknya yang rumit sehingga objek yang dihasilkan mampu berbeda dengan yang lain karena lipatan dan potongannya yang cukup kompleks. (Jackson, 2014, hlm. 33).



Gambar 2.43 Teknik Asymmetrical Pop-Up
Sumber: Jackson (2014)