

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Buku Ilustrasi

Desain grafis dapat digunakan sebagai cara untuk berkomunikasi dengan audiens menggunakan representasi visual melalui kreativitas, pemilihan dan pengaturan elemen visual (Landa, 2014).

2.1.1 Prinsip Desain

Prinsip desain dapat digunakan oleh desainer untuk membantu mengoptimalkan penggunaan elemen desain. Setiap prinsip bergantung satu sama lain untuk memberikan stabilitas serta keseimbangan pada desain. Prinsip desain terdiri dari format, keseimbangan, hierarki visual, ritme, kesatuan, dan hukum organisasi perseptual (Landa, 2014).

2.1.1.1 Format

Format merupakan istilah yang digunakan untuk mendefinisikan ukuran batasan dan persyaratan khusus yang perlu diperhatikan saat membuat suatu karya desain. Untuk menentukan ukuran sebuah format, diperlukan beberapa aspek pertimbangan seperti tujuan, fungsi, biaya dan solusi perancangan sebuah desain. *Billboard*, poster, selembur kertas, *layer gadget*, *cover CD* dan sebagainya adalah beberapa contoh format.



Gambar 2. 1 Contoh *Format* Buku
Sumber : behance.net (2024)

2.1.1.2 *Balance*

Keseimbangan merupakan sebuah prinsip desain yang mengorganisir semua elemen desain sehingga membuat komposisi elemen desain yang seimbang. Dengan kata lain, setiap elemen visual yang ada mempunyai sebuah bobot visual. Beberapa hal seperti ukuran, warna, jumlah, dan *space* (ruang), dapat memengaruhi keseimbangan. Keseimbangan terbagi menjadi simetri, asimetri, dan radial (Landa, 2014).



Gambar 2. 2 Contoh *Balance* pada Buku

Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/34621490879675255/> (2023)

2.1.1.3 *Visual Hierarchy*

Prinsip desain yang sangat penting dan krusial salah satunya adalah hierarki visual, karena merupakan sebuah prinsip desain yang digunakan agar inti atau penekanan (*emphasis*) dari sebuah karya desain dapat diarahkan dan ditujukan kepada audiens. Hal ini sangat dibutuhkan dalam mengkomunikasikan pesan dalam sebuah desain agar informasi dari pesan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Hierarki visual berperan dalam menyusun sebuah informasi sesuai dengan petunjuk dan rangkaian akan informasi yang runut.



Gambar 2. 3 Contoh Hierarki Visual pada Buku
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/9992430416675917/> (2023)

2.1.1.4 Rhythym

Ritme desain sebagai sebuah pengaturan elemen desain untuk menghasilkan perasaan gerakan atau suatu aliran visual yang teratur dan berulang (Landa, 2014). Penggunaan pola, jarak serta pengulangan elemen desain mencakup ke dalam ritme untuk menghasilkan keseimbangan visual dalam karya seni atau desain.

2.1.1.5 Unity

Kesatuan dalam prinsip desain adalah ketika berbagai elemen visual dikombinasikan dalam sebuah karya seni atau desain dan menciptakan keseluruhan yang seimbang secara estetis melalui kolaborasi serasi antara elemen desain tersebut (Landa, 2014).

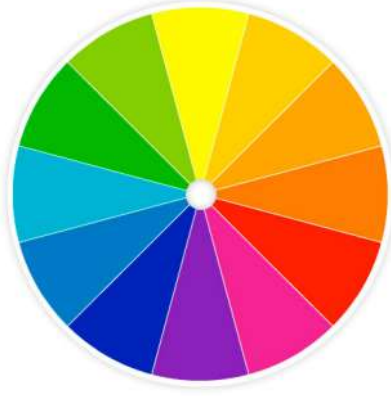
2.1.2 Elemen Desain Perancangan Buku Ilustrasi

Menurut penjelasan Matulka (2008), elemen desain merupakan keseluruhan komposisi dalam sebuah karya. Berikut beberapa elemen desain tersebut:

2.1.2.1 Color

Warna sebagai elemen desain berfungsi untuk menyampaikan suasana hati, pengaturan dan tema. Menurut Matulka

(2008), penggunaan warna sangat penting dalam menciptakan ciri khas gaya visual.



Gambar 2. 4 Contoh Warna
Sumber : hgtv.com (2023)

2.1.2.2 *Value*

Value atau nilai adalah tingkat kecerahan atau kegelapan suatu warna. Nilai ini digunakan untuk menunjukkan kedalaman dan volume dalam sebuah karya.

VALUE



Gambar 2. 5 Contoh *Value*
Sumber : virtualartacademy.com

2.1.2.3 *Lines*

Garis digunakan untuk menyampaikan makna dan mengarahkan pandangan mata saat membaca. Garis memiliki beragam fungsi dan dapat digambarkan dalam berbagai bentuk, seperti tebal atau tipis, utuh atau putus-putus, lurus, melengkung,

atau bergerigi. Garis menambahkan nilai pada gambar, serta menciptakan kedalaman, bentuk, dan tekstur.



Gambar 2. 6 Contoh Garis pada Gambar
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/7177680650258615/> (2022)

2.1.2.4 *Perspective*

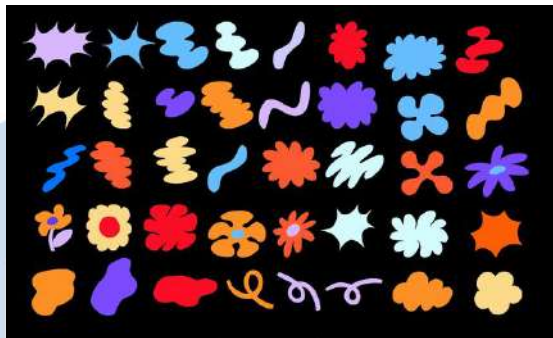
Sudut pandang adalah posisi atau sudut dari mana gambar dilihat. Perspektif dalam gambar dapat memberikan ilusi kedalaman dari sudut pandang tertentu.



Gambar 2. 7 Contoh Perspektif pada Gambar
Sumber : behance.net (2017)

2.1.2.5 *Shape*

Sebuah bentuk dapat menggambarkan karakter dan latar secara rinci. Bentuk tersebut bisa tampak nyata dan mudah dikenali, atau bisa terlihat terdistorsi dan abstrak.



Gambar 2. 8 Contoh Bentuk pada Gambar
Sumber : <https://id.pinterest.com/pin/774124929076034/> (2019)

2.1.2.6 *Space*

Space atau ruang berfungsi untuk menciptakan efek tiga dimensi atau rasa kedalaman pada permukaan dua dimensi, dengan menggunakan berbagai objek yang saling bertumpang tindih, ukuran relatif, dan posisi dalam gambar. Ruang juga memberikan ilusi kedalaman pada gambar.

2.1.2.7 *Texture*

Tekstur dalam buku ilustrasi dapat memberikan kesan nyata pada objek tertentu, serta mendorong pembaca untuk ingin menyentuh gambar. Tekstur dalam ilustrasi dapat digambarkan secara visual dan dirasakan secara fisik.

2.1.3 *Grid* Perancangan Buku Ilustrasi

Grid pertama kali diadopsi sebagai perangkat desain struktural oleh seorang desainer asal Swiss pada tahun 1950-an. *Grid* merupakan sistem komposisi yang terdiri dari garis horizontal dan vertikal yang membagi format menjadi margin dan kolom (Landa, 2014). *Grid* berfungsi untuk mendasari struktur brosur, situs web seluler, situs web desktop, majalah, buku, dan masih banyak lagi. *Grid* juga berguna untuk mengatur gambar, membantu membuat halaman cetak maupun digital. Selain menghemat waktu seorang desainer karena memungkinkan mereka menyusun setiap halaman secara otomatis atau spontan, *grid* juga menawarkan struktur

kerangka yang memastikan kesinambungan, kesatuan serta aliran visual di banyak halaman digital atau cetak.

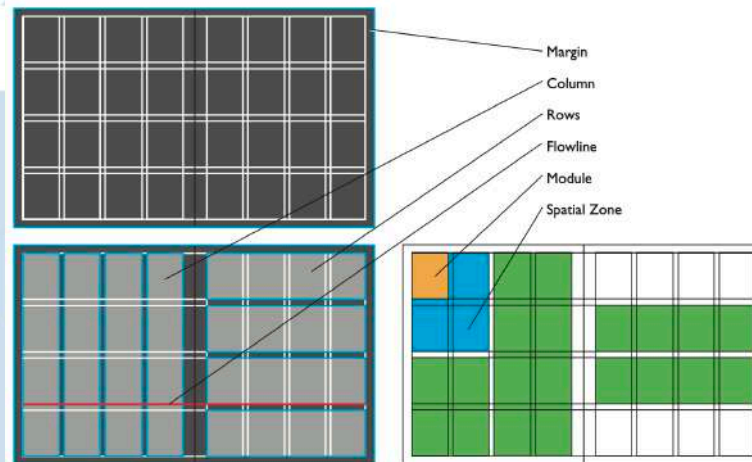
2.1.3.1 Anatomi *Grid*

Dalam desain, *grid* memiliki segelintir elemen anatomi yang bertujuan sebagai struktur dasar untuk mengatur elemen visual.

Di bawah ini adalah beberapa elemen anatomi dari *grid*:

- 1) *Margin*: berfungsi mencegah komponen visual berdekatan atau berimpit langsung dengan komponen lain atau tepi halaman. *Margin* memiliki arti area kosong yang berada di sekitar tepi luar *grid*.
- 2) *Column*: merupakan bagian vertikal dalam sebuah *grid*, yang berfungsi mengontrol lebar dari komponen visual serta membantu dalam pembentukan tata letak yang terstruktur.
- 3) *Rows*: merupakan bagian horizontal dalam sebuah *grid* yang berguna untuk menghasilkan keseimbangan, membantu mengontrol tinggi sebuah elemen visual serta membuat penempatan objek menjadi jelas.
- 4) *Flowline*: memiliki arti sebuah garis imajiner yang membantu audiens untuk mengarahkan pandangan mereka melalui tata letak. *Flowline* berfungsi untuk menghasilkan aliran visual yang terstruktur dengan memfokuskan perhatian audiens pada aspek penting dalam sebuah desain.
- 5) *Module*: memberikan arti sebagai unit terkecil atau elemen utama yang membentuk sebuah *grid*. Untuk mengontrol sebuah elemen visual dalam suatu tata letak, *module* berfungsi sebagai satuan penyusunan dan pengukuran dasar.

- 6) *Spatial Zone*: merupakan sebuah pembagian area tertentu dalam suatu tata letak. Hal ini mencakup pembagian area berdasarkan fungsi atau hierarkinya.



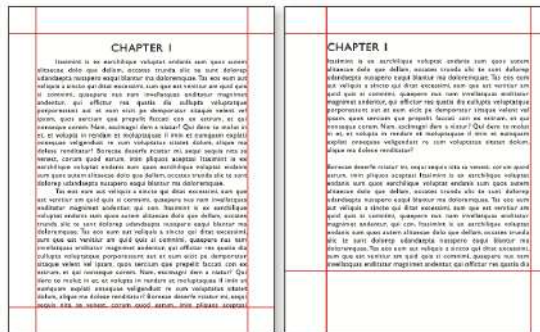
Gambar 2. 9 Anatomi *Grid*
Sumber : Landa (2014)

2.1.3.2 Jenis-jenis *Grid*

Setiap desainer dapat memakai, mengubah, maupun menggabungkan beberapa jenis *grid* sesuai dengan kebutuhan proyek. Namun, perlu diketahui bahwa semua jenis *grid* mempunyai fitur unik yang dapat memberikan format yang berbeda untuk tata letak desain. *Grid* memiliki tiga jenis (Landa, 2014), di bawah ini merupakan jenis-jenis *grid*:

1) *Single-column Grid*

Single-column grid atau yang biasa dikenal sebagai *grid* satu kolom merupakan jenis *grid* dalam desain grafis yang terdiri dari satu kolom tunggal. Dalam kasus ini, seluruh tata letak maupun halaman dibagi menjadi satu kolom vertikal, dengan elemen desain ditempatkan sepanjang kolom tersebut. Untuk tata letak yang sederhana, *single-column grid* biasanya digunakan. *Grid* ini menitikberatkan pada satu arah atau aliran tertentu.



Gambar 2. 10 Single-column Grid
Sumber : Landa (2014)

2) Multicolumn Grids

Dikenal sebagai jenis *grid* dalam desain grafis yang terbuat dari lebih dari satu kolom vertikal. Dalam *grid* ini tata letak atau halaman dibagi menjadi beberapa kolom yang berjajar dan elemen desain ditempatkan di dalam kolom-kolom tersebut.



Gambar 2. 11 Multicolumn Grids
Sumber : Landa (2014)

3) Modular Grids

Dalam desain grafis, *modular grids* menggunakan unit modular sebagai dasar untuk menyusun elemen visual dalam tata letak. Unit terkecil yaitu modul, diulang serta disusun dengan cermat untuk membuat struktur tata letak yang terstruktur. Dengan metode ini, desainer dapat membuat tata letak yang proporsional, konsisten, dan mudah diatur.



Gambar 2. 12 Modular Grids
Sumber : Landa (2014)

2.1.4 Layout Perancangan Buku Ilustrasi

Layout adalah istilah yang mengacu pada bagaimana elemen visual, seperti teks, gambar, serta grafik, diatur dan ditempatkan dalam sebuah karya desain. Dilansir dalam buku yang berjudul *The Fundamentals of Creative Design*, bahwa *layout* adalah komponen yang membantu dalam menyampaikan informasi, menarik dan mengarahkan audiens (Ambrose & Harris, 2011). *Layout* yang baik dapat membantu membimbing mata pembaca, menjaga keseimbangan visual, dan meningkatkan pemahaman audiens tentang pesan atau informasi yang ingin disampaikan.

2.1.5 Tipografi Perancangan Buku Ilustrasi

Dalam desain, tipografi melibatkan seni dan teknik pengaturan huruf dan karakter untuk membuat tampilan visual yang estetis serta efektif. Dalam hal ini meliputi berbagai komponen tipografi, seperti jenis huruf dan ukurannya, spasi antar baris (*leading*), penyesuaian spasi antar huruf (*kerning*), penataan (*alignment*), dan elemen tipografi lainnya. Tipografi yang baik dalam desain dapat memengaruhi pesan dan suasana yang ingin disampaikan. Sebagai contoh, memilih jenis huruf yang tepat dapat menciptakan nuansa tertentu dalam desain maupun meningkatkan identitas suatu merek.

Typeface merupakan desain yang terdiri dari kumpulan huruf atau karakter yang disusun berdasarkan fitur visual yang konsisten (Landa,

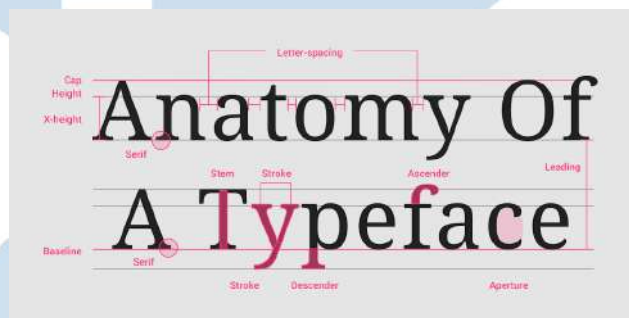
2014). Tipografi yang efektif dapat meningkatkan pengalaman pengguna, menciptakan hierarki visual serta membantu mata pembaca bergerak. Oleh sebab itu, memahami prinsip-prinsip dalam tipografi serta dapat menerapkannya dengan benar merupakan sebuah keterampilan penting dalam berbagai bidang desain termasuk desain grafis dan media yang lainnya.

2.1.5.1 Anatomi Huruf

Istilah “anatomi” dalam tipografi mengacu pada komponen dasar yang membentuk huruf atau jenis huruf. Dalam hal ini meliputi berbagai elemen visual yang membentuk desain huruf dan memberikan ciri khasnya. Mengetahui anatomi tipografi dapat membantu seorang desainer dan tata letak dalam memilih serta menata jenis huruf yang tepat berguna untuk mencapai keseimbangan visual dan estetika yang diinginkan oleh desainer. Anatomi tipografi merujuk pada komponen-komponen yang menciptakan karakter huruf. Di bawah ini merupakan beberapa terminologi yang paling umum digunakan dalam anatomi tipografi:

- 1) *Stem* (batang): bagian utama huruf yang berorientasi vertikal.
- 2) *Bowl* (cawan): area bulat atau melingkar yang berada pada huruf seperti “a”, “b”, “d” atau “p” yang menutupi bagian atas huruf tersebut.
- 3) *Counter* (pembukaan): area terbuka di antara huruf negatif seperti “a”, “b” atau “e”. Dengan kata lain *counter* adalah ruang kosong di dalam huruf.
- 4) *Baseline* (garis dasar): garis tempat huruf bersandar serta duduk.
- 5) *X-height* (ketinggian X): jarak antara tinggi huruf kecil tanpa *descender* atau *ascender* dan garis dasar.

- 6) *Ascender* (menaik): bagian huruf yang lebih tinggi dari batas atas x-height seperti pada huruf “k”, “h”, “b” atau “d”.
- 7) *Descender* (menurun): bagian huruf yang lebih rendah dari batas *baseline* seperti pada huruf “j”, “g”, “y”, “q” atau “p”.
- 8) *Serif*: jika anda menggunakan font *Times New Roman*, anda mungkin melihat sebuah elemen dekoratif kecil atau garis tambahan di ujung batang huruf, garis tambahan tersebut dikenal sebagai *serif*.
- 9) *Terminal*: ujung dari lengan huruf atau batang yang melengkung atau tumpul.
- 10) *Spine* (punggung): garis berlekuk yang membuat karakter huruf seperti pada huruf “c” atau “s”.



Gambar 2. 13 Anatomi Huruf
Sumber: osmanassem.com (2022)

2.1.5.2 Klasifikasi *Typeface*

Terlepas dari banyaknya *typeface* yang ada saat ini, terdapat beberapa klasifikasi utama *typeface* berdasarkan sejarah dan gayanya (Landa, 2014). Berikut ini adalah penjelasan tentang beberapa klasifikasi *typeface* berdasarkan gaya dan sejarahnya:



Gambar 2. 14 Klasifikasi *Typeface*
 Sumber: Landa (2014)

1) *Old Style* atau *Humanist*

Jenis huruf yang pertama kali digunakan pada akhir abad kelima belas yang berasal dari huruf yang ditulis dengan pena berujung lebar. *Caslon*, *Hoefler Text*, *Times New Roman* dan *Garamond* merupakan segelintir contoh serif dengan tekanan condong, serif sudut dan bersisian.

2) *Transitional*

Typeface serif yang menggambarkan perpindahan dari gaya lama ke modern yang menunjukkan karakteristik desain yang berasal dari abad kedelapan belas, misalnya yaitu *Century*, *ITC Zapf International*, dan *Baskerville*.

3) *Modern*

Typeface serif yang muncul pada akhir abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas. Strukturnya lebih geometris daripada tipografi *Old Style*, yang tetap melanjutkan bentuk pena bermata pahat. *Typeface modern* merupakan *typeface* romawi yang paling simetris yang ditandai dengan tekanan vertikal terbesar dan kontras guratan tipis. Contohnya yaitu *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

4) *Slab Serif*

Memiliki ciri serif yang berat dan mirip lempengan yang termasuk kedalam *typeface* serif. *Slab Serif* muncul pada awal abad kesembilan belas. Subkategori jenis huruf *Slab Serif* adalah *Egyptian* dan *Clarendon*. Salah satu contoh *typeface Slab Serif* antara lain *Memphis*, *Bookman*, *Clarendon*, *American Typewriter*, dan *ITC Lubalin Graph*.

5) *Sans Serif*

Sans Serif merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada awal abad kesembilan belas. Ditunjukkan dengan tidak adanya *serif*, contohnya yaitu *Helvetica*, *Univers* dan *Futura*. Tetapi ada segelintir jenis huruf tanpa *serif* yang memiliki guratan tipis dan tebal, misalnya *Franklin Gothic*, *Futura*, *Frutiger*, *Universal*, dan *Grotesque*. *Geometric*, *humanis,t* dan *Grotesque* adalah beberapa sub kategori dari jenis huruf *Sans Serif*.

6) *Blackletter*

Typeface ini dikenal juga sebagai *Gothic*, yang muncul berdasarkan jenis huruf manuskrip pada abad pertengahan ketiga belas sampai kelima belas. Ciri-ciri *typeface Blackletter* adalah bobot huruf yang padat dengan sedikit lengkungan serta guratan yang berat. *Schwabacher*, *Fraktur*, dan *Rotunda* merupakan salah satu contoh *typeface Blackletter*.

7) *Script*

Tipografi ini hampir menyerupai tulisan tangan dan huruf pada tipografi ini miring dan sering tergabung.

Jenis *typeface Script* dapat mengikuti gaya yang ditulis dengan pena fleksibel, pena runcing, pena bermata pahat, pensil maupun kuas. Beberapa jenis *typeface Script* adalah *Shelley Allegro Script*, *Snell Roundhand Script*, dan *Brush Script*.

8) *Display*

Typeface Display dibuat untuk dipakai dalam ukuran yang lebih besar, terutama dalam penggunaan judul dan *headlines*. Jika digunakan dalam tipe teks, jenis tipografi ini akan membuat pembaca sulit untuk membacanya. Tipografi *Display* kerap kali dibuat lebih rumit, dibuat dengan tangan dan dihias.

2.2 Buku Ilustrasi

Menurut Hunt dalam jurnal Sugihartono (2015), buku ilustrasi adalah buku yang menggabungkan teks dengan gambar ilustrasi. Gambar dalam buku ilustrasi seringkali berkomunikasi lebih langsung daripada kata-kata, karena gambar memudahkan pembaca memahami isi teks dan merangsang imajinasi.

2.2.1 Ilustrasi

Dalam buku yang berjudul *Illustration a Theoretical & Contextual Perspective*, definisi ilustrasi sebagai sejenis “karya seni” yang menyampaikan informasi secara visual kepada penonton (Male, 2007). Praktik ilustrasi dianggap sebagai bidang yang menghasilkan pemecahan masalah, komunikasi visual, dan keterlibatan intelektual terbaik dengan materi pelajaran. Penilaian praktik ilustrasi tidak terbatas pada kemampuan teknis dan literasi visual saja. Mengarahkan pesan tertentu ke audiens merupakan tujuan dari ilustrasi. Hal ini didasarkan pada kebutuhan objektif yang dibuat oleh ilustrator atau klien berbasis komersial untuk

menyelesaikan suatu tugas. Ilustrasi adalah disiplin bahasa visual yang signifikan karena ukuran dan keanekaragaman tugasnya.



Gambar 2. 15 Contoh Ilustrasi
Sumber: Chaya Prabhat (2024)

2.2.2 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan konteks secara visual kepada audiens (Male, 2007). Berikut ini merupakan fungsi dari ilustrasi:

1) Dokumentasi, referensi dan instruksi

Satu-satunya bidang seni visual dan komunikasi yang dapat menjelaskan atau menguraikan informasi adalah ilustrasi. Dalam fungsi dokumentasi, referensi dan instruksi membantu menjelaskan informasi tentang pengajaran dan edukasi. Bahasa visual lengkap yang digunakan untuk ilustrasi dapat berupa banyak hal termasuk gambar, representasi literal, solusi konseptual, citra sekuensial sederhana, kompleks, dan diagram.

2) Komentar

Komentar visual merupakan inti dari ilustrasi editorial. Diantara fungsi utamanya adalah bekerja sama dengan jurnalis yang nantinya sebuah ilustrasi akan ditampilkan di halaman majalah maupun surat kabar. Dari hal tersebut menunjukkan

potensi serta penerapan dari ilustrasi sangat luas dan besar. Sekarang ini, ilustrasi editorial terbaik bersifat kontroversial dan menggugah pikiran. Dalam bidang jurnalistik, fungsi ilustrasi sebagai komentar ini biasanya termasuk pada komentar politik, ekonomi serta sosial.

3) *Storytelling*

Gambar maupun elemen visual lainnya yang berperan untuk menceritakan cerita atau narasi merupakan fungsi ilustrasi sebagai *storytelling*, yang dapat digunakan bukan hanya untuk mengilustrasikan teks atau sebagai penghias, namun untuk membawa pembaca melalui sebuah perjalanan visual yang memiliki alur cerita yang terang. Seringkali pada peran ini, ilustrasi dianggap sebagai kondisi yang diperlukan untuk memberikan representasi visual dari fiksi naratif.



Gambar 2. 16 Contoh Ilustrasi sebagai *storytelling*
Sumber: Chaaya Prabhat (2023)

4) Persuasi

Merupakan ilustrasi yang berfungsi sebagai sebuah ajakan yang biasanya ada pada industri periklanan sebagai sarana promosi sebuah produk, jasa, maupun sebuah merek. Ilustrasi

yang berperan sebagai persuasi bertujuan untuk mengajak, memengaruhi atau memberikan suatu daya tarik kepada target audiens untuk memperkuat pesan persuasif.

5) Identitas

Pada konteks ini, ilustrasi sebagai identitas berperan dalam kepentingan pengenalan merek dan perusahaan. Tujuannya adalah untuk membuat citra yang unik serta mudah dikenali bagi orang-orang, sehingga mereka dapat membuat ikatan yang kuat dengan identitas tersebut di mata publik. Dalam hal ini sebuah ilustrasi dapat memperkuat sebuah *branding*, menghasilkan nilai dan citra merek dan mudah dikenali di *market*.

2.2.3 Gaya Ilustrasi

Setiap ilustrator pasti akan memiliki sebuah “*style*” atau yang biasa dikenal dengan gaya ilustrasi. Gaya ilustrasi adalah bahasa visual unik yang menentukan “tanda” atau ikonografi unik individu (Male, 2007). Jenis gaya ilustrasi sangat beragam serta dapat menunjukkan preferensi, keahlian dan pengaruh seni dari ilustrator. Dibawah ini merupakan beberapa gaya ilustrasi yang merujuk pada buku Male (2007):

1) Metafora Visual

Meskipun tidak dapat digunakan secara eksplisit, definisi umum metafora visual mungkin menunjukkan gambar yang imajinatif. Merupakan hal yang umum untuk menggambarkan jenis perumpamaan ini sebagai sesuatu yang konseptual dalam bidang ilustrasi. Hal ini menunjukkan bagaimana cara menggunakan ilusi, simbolisme, ekspresionisme dan berbagai ide serta teknik komunikasi untuk menggambarkan konten.

2) Diagram

Biasanya, ilustrasi ini menggambarkan fitur-fitur suatu objek, sistem, proses manufaktur atau organik melalui penyajian yang jauh dari realitas gambar. Bahasa visual dapat terdiri dari representasi grafis atau simbolik dan umumnya tidak memiliki makna kecuali suatu informasi atau pesan yang ingin disampaikan dijelaskan dengan jelas dalam konteksnya.

3) Abstrak

Ilustrasi jenis ini dihadirkan oleh keinginan untuk menentang penggunaan foto sebagai pengganti gambar-gambar figuratif, dimana seorang pelukis atau ilustrator terlibat dalam metode yang tidak terkait dengan alam ataupun realitas. Mereka pada dasarnya fokus pada eksplorasi warna serta bentuk yang mereka temukan sendiri. Pernyataan ini juga relevan dengan ilustrator yang menggunakan bahasa visual yang bersifat abstrak, gaya mereka yang kompleks serta tidak mewakili objek dan bebas dari representasi gambar.

4) *Hyperrealism*

Merupakan sebuah gaya ilustrasi yang melahirkan detail dan realitas yang sangat intens. Dalam jenis ilustrasi *hyperrealism*, subjek maupun objek digambarkan dengan sangat detail sehingga cenderung terlihat seperti foto maupun gambar yang sangat realistis. Subjek nya sangat bervariasi, mulai dari kehidupan sehari-hari, pujian terhadap pemimpin kerajaan atau politik, masalah agama, masalah budaya lainnya serta prosa dan naratif.

5) *Stylized Realism*

Ilustrasi *stylized realism* adalah jenis ilustrasi yang memadukan unsur-unsur realisme dengan sentuhan gaya atau interpretasi pribadi dari sang ilustrator. Dalam pendekatan ini, biasanya objek atau subjek digambarkan dengan tingkat detail yang tinggi, tetapi ada juga bagian yang disederhanakan, dimodifikasi ataupun disesuaikan untuk menciptakan kesan artistik yang unik.

6) Gambar Sekuensial

Ilustrasi yang disusun secara berurutan maupun berkesinambungan untuk menceritakan kisah atau cerita yang berkelanjutan disebut sebagai ilustrasi gambar sekuensial. Komik, novel grafis, buku bergambar serta media lain yang memakai urutan gambar untuk menyampaikan cerita sering menggunakan gaya ilustrasi ini. Pengaturan urutan, penggunaan teks, penggunaan panel atau *frame* merupakan ciri khas dari gaya ilustrasi ini.

2.2.4 Bentuk Dasar Ilustrasi

Menurut Ghozalli (2020), ilustrasi dasar dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yakni:

1) Tebaran/ *Spread*

Ilustrasi yang mencakup kedua halaman buku atau satu bukaan pada halaman buku disebut sebagai "*spread*". *Spread* ini sering digunakan untuk menyorot adegan tertentu, sehingga pembaca dapat melihat dan memperhatikan ilustrasi tersebut dengan lebih baik.



Gambar 2. 17 Contoh *Spread*
 Sumber: Beatriz Mayumi (2019)

2) Satu Halaman/ *Single*

Sebuah gambar atau ilustrasi yang memenuhi seluruh ruang dalam satu halaman disebut *full bleed*. Ilustrasi tersebut dapat mencapai tepi buku atau memiliki bingkai. Pada halaman isi, halaman tunggal sering digunakan untuk gambar dengan cerita terpisah dalam satu *spread*. Jika terdapat dua halaman dalam satu *spread*, harus ada perbedaan antara kedua gambar tersebut.



Gambar 2. 18 Contoh Satu Halaman
 Sumber: Oriol Vidal (2017)

3) Lepas/ *Spot*

Sebuah ilustrasi lepas dengan berbagai ukuran, seringkali lebih kecil dari satu halaman. Beberapa ilustrasi lepas dapat disusun dalam satu halaman atau *spread*. Biasanya digunakan untuk menggambarkan aktivitas yang padat atau memiliki gerakan dalam satu adegan.

2.2.5 Elemen dalam Ilustrasi

Matulka (2008) mengklasifikasikan elemen-elemen dalam ilustrasi menjadi empat bagian, yaitu:

1) *Vignettes*

Vignettes atau yang dikenal sebagai spot seni, adalah gambar kecil yang ditempatkan dalam ilustrasi dua halaman atau dapat berdiri sendiri, sejajar dengan tulisan. Fungsinya adalah untuk memberikan keseimbangan visual dan variasi dalam desain, serta bisa menyampaikan catatan tambahan atau komentar kepada pembaca.



Gambar 2. 19 Contoh *Vignettes*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/548313323367050392/> (2018)

2) *Borders*

Borders atau bingkai adalah elemen desain yang digunakan untuk membatasi teks atau gambar. Bingkai bisa berupa garis-garis sederhana atau seni yang rumit dan terperinci yang memberikan informasi tambahan tentang cerita.



Gambar 2. 20 Contoh *Borders*

Sumber: Rebecca Green (2023)

3) *Gutters*

Gutters adalah jarak kosong antara halaman, yang merupakan bagian tengah buku. Saat buku dibuka, *gutter* terlihat jelas sebagai garis tengah.



Gambar 2. 21 Contoh *Gutters*
Sumber: Beatriz Mayumi (2019)

4) *Panels*

Panels adalah ilustrasi yang terbagi-bagi untuk menciptakan efek tertentu. *Panels* menambahkan langkah visual atau ritme pada cerita dan membantu ilustrator menyampaikan pesan dalam satu atau dua halaman.



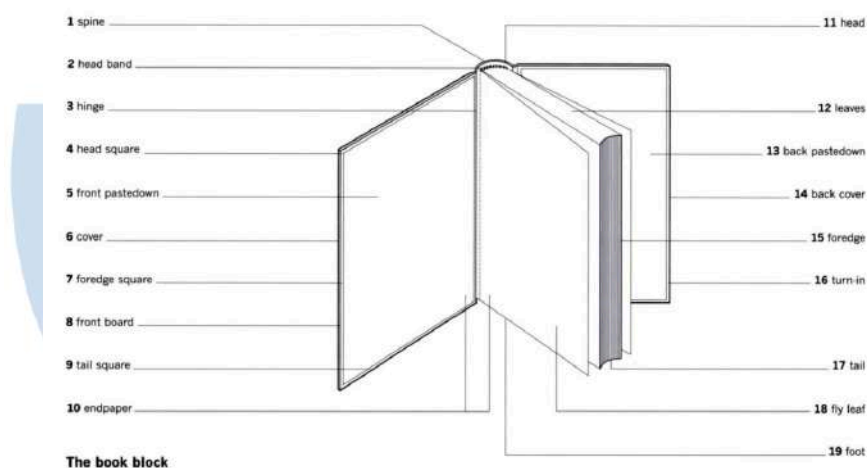
Gambar 2. 22 Contoh *Panels*
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/24347654229273495/> (2020)

2.2.6 Komponen Buku

Selama proses penerbitan sebuah buku, setiap bagian memiliki nama teknis tertentu. Berikut nama dari komponen bagian buku (Haslam, 2006):

- 1) *Spine*: bagian sampul buku yang terletak di luar tepi jilid
- 2) *Head Band*: digunakan untuk mengikat penutup, yaitu seutas benang tipis yang diikat ke bagian yang sering diwarnai.
- 3) *Hinge*: ikatan antara bagian depan dan bagian belakang buku yang terbuat dari bahan yang fleksibel seperti kain atau kertas yang kuat.
- 4) *Head Square*: bagian penghubung yang melindungi bagian atas buku yang dibentuk oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari daun buku.
- 5) *Front Pastedown*: bagian dalam papan depan yang memiliki kertas
- 6) *Cover*: papan tebal atau kertas yang dilekatkan dan melindungi bagian buku.
- 7) *For edge Square*: flensa pelindung kecil yang terbuat oleh sampul dan belakang di bagian depan buku.
- 8) *Front Board*: papan sampul buku di bagian depan.
- 9) *Tail Square*: sebuah flensa pelindung kecil yang berada di bagian bawah buku yang terbuat dari sampul dan papan belakang yang ukurannya lebih besar dari daun buku.
- 10) *Endpaper*: bagian dalam engsel dan papan penutup yang ditutup dengan daun kertas tebal. Kertas *pastedown* atau papan digunakan sebagai daun terluar dan *flyleaf* digunakan sebagai halaman balik.
- 11) *Head*: bagian atas buku.
- 12) *Leaves*: kertas dari beberapa halaman buku yang digabungkan.
- 13) *Back Paste down*: bagian belakang yang melekat pada penutup belakang.
- 14) *Back Cover*: kertas tebal pada bagian belakang yang menjaga konten buku agar terlindungi.
- 15) *For edge*: sisi luar dari konten buku yang tidak terjilid.

- 16) *Turn-in*: sampul yang tersisa yang kemudian dilipat untuk menempelkan bagian belakangnya.
- 17) *Tail*: bagian bawah isi buku.
- 18) *Flyleaf*: bagian yang membatasi halaman konten buku.
- 19) *Foot*: bagian bawah buku.



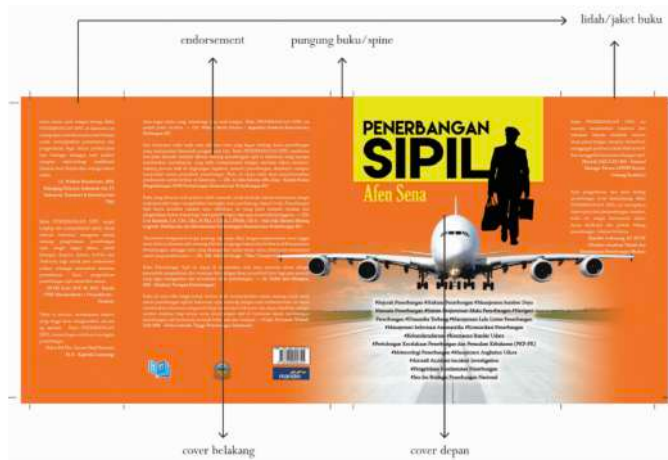
Gambar 2. 23 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006)

2.2.7 Struktur Isi Buku

Struktur atau komponen umum dari sebuah buku dapat digambarkan sebagai berikut (Suwarno, 2011):

1) *Cover*

Cover atau yang biasa dikenal sebagai sampul merupakan penutup luar buku yang memiliki fungsi untuk melindungi dan menghiasi isi buku serta memberikan visual yang mudah dikenali. Sampul buku biasanya mencakup bagian depan buku, punggung buku, bagian belakang serta lidah sampul dengan menampilkan judul, nama penulis, ilustrasi, halaman publikasi, penerbit atau informasi lainnya yang membuat buku lebih mudah disimpan dan dibawa. Sampul buku dapat terbuat dari berbagai bahan.



Gambar 2. 24 Bagian Sampul Buku

Sumber: <https://www.halamanmoeka.com/artikel/struktur-dan-bagian-bagian-buku>

2) Halaman *Preliminaries*

Halaman *preliminaries* adalah bagian awal sebuah buku yang berada sebelum isi utamanya dan berisi sebuah informasi penting yang membantu seorang pembaca memahami konteks dan menemukan jalan ke dalam buku sebelum memasuki isi utamanya. Halaman *preliminaries* termasuk hak cipta, dedikasi, kata pengantar, halaman judul, halaman kosong, abstrak (jika ada), daftar isi, daftar gambar atau ilustrasi, daftar tabel, dan daftar singkatan. Tujuan halaman *preliminaries* adalah untuk membantu pembaca mempersiapkan diri sebelum memasuki isi utama buku.

3) Bagian Utama (Isi)

Bagian utama atau isi sebuah buku merupakan bagian yang mengandung inti dari materi yang ingin disampaikan oleh penulis dan berfungsi sebagai landasan dari narasi, informasi, argumen atau cerita yang menjadi fokus utama. Bagian utama buku dapat terdiri dari bab-bab yang menjelaskan berbagai topik atau bagian-bagian secara sistematis. Bagian ini merupakan tujuan utama pembaca untuk membaca buku tersebut.

4) Bagian *Postliminary*

Bagian *postliminary* adalah bagian akhir buku yang ada setelah bagian utama atau epilog. Di bagian ini terdapat informasi tambahan atau elemen terakhir yang mendukung atau melengkapi isi buku. Hal ini termasuk indeks, daftar pustaka, lampiran, profil penulis, catatan kaki atau ucapan terima kasih kepada pembaca atau orang-orang yang berkontribusi pada pembuatan buku.

2.3 Suku Badui (Baduy)

Kata “Badui” memiliki pengertian yaitu nama sekelompok orang yang tinggal di Banten Selatan yang masih menjaga tradisi mereka (KBBI, 2024). Dalam buku yang berjudul “Mengetahui Suku Baduy”, Suku Badui (Baduy) atau biasa disebut “Orang Kanekes” ialah sekelompok masyarakat adat sunda yang tinggal di Kabupaten Lebak, Provinsi Banten (Yanti, 2010). Istilah “Baduy” adalah julukan yang diberikan oleh orang luar kepada mereka, yang berasal dari para peneliti Belanda yang membandingkan mereka dengan masyarakat Badawi atau *Bedouin* Arab yang hidup nomaden. Alternatif lainnya mungkin disebabkan oleh keberadaan Sungai Baduy dan Gunung Baduy di bagian utara wilayah itu. Mereka lebih memilih menyebut diri mereka sebagai “Orang Kanekes” atau “Orang Kanekes”, sesuai dengan nama daerah mereka atau menggunakan sebutan yang merujuk kepada nama kampung mereka seperti Urang Cibeo. Tiga kelompok umum masyarakat Kanekes antara lain (Yanti, 2010):

1) Badui (Baduy) Dalam (Kelompok Tangtu)

Suku Badui (Baduy) Dalam tinggal di pedalaman hutan dan tetap terisolir dari budaya lain. Mereka juga sangat patuh pada semua aturan dan peraturan yang ditetapkan oleh Pu'un atau kepala adat. Cibeo, Cikartawana dan Cikeusik merupakan tiga kampung yang ditinggali oleh orang Badui (Baduy) Dalam. Mereka tidak menggunakan alas kaki, menggunakan pakaian tidak berkancing dan berkerah yang

berwarna putih alami dan biru tua, serta membawa golok dan menggunakan ikat kepala berwarna putih. Masyarakat Badui (Baduy) Dalam selalu pergi kemana-mana tanpa membawa uang. Selain itu, mereka tidak bersekolah dan tidak diperbolehkan untuk menggunakan sarana atau peralatan dari luar. Bisa dibayangkan bahwa Orang Suku Badui (Baduy) Dalam sangat taat aturan dengan hidup tanpa memakai uang, listrik, dan tidak mengenal pendidikan sekolah. Masyarakat Badui (Baduy) Dalam masih teguh memegang adat istiadat nenek moyang mereka, tidak seperti masyarakat Badui (Baduy) Luar.

Berikut merupakan ciri khas dari masyarakat Badui (Baduy) Dalam:

1. Tidak boleh menggunakan transportasi sebagai kendaraan.
2. Tidak diperbolehkan memakai alas kaki.
3. Tidak diperbolehkan menggunakan segala jenis teknologi.
4. Pintu rumah mereka diharuskan mengarah ke utara atau selatan.
5. Pakaian sehari-hari yang ditunen dan dijahit sendiri yang berwarna hitam atau putih serta dilarang menggunakan pakaian modern.



Gambar 2. 25 Suku Badui (Baduy) Dalam
Sumber: Khoirunas (2020)

2) Badui (Baduy) Luar (Kelompok Panamping)

Badui (Baduy) Luar adalah orang-orang yang telah meninggalkan adat dan wilayah Badui (Baduy) Dalam. Ada beberapa alasan mengapa orang Badui (Baduy) Dalam pindah ke Badui (Baduy) Luar. Masyarakat Badui (Baduy) Luar lebih mengenal teknologi daripada Badui (Baduy) Dalam. Berikut ini merupakan ciri khas dari masyarakat Badui (Baduy) Luar:

1. Telah mengenal teknologi, walaupun penggunaannya masih sebuah larangan bagi setiap masyarakat Badui (Baduy) termasuk Badui (Baduy) Luar.
2. Proses pembangunan rumah penduduk yang sudah menggunakan alat bantu seperti palu, gergaji, paku, dll.
3. Pakaian adat berwarna hitam atau biru tua untuk laki-laki yang memiliki arti bahwa mereka tidak suci.
4. Tinggal di berbagai kampung yang mengelilingi wilayah Badui (Baduy) Dalam seperti Cikadu, Kaduketuk, Kadukolot, Gajeboh, Cisagu, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 26 Masyarakat Badui (Baduy) Luar

Sumber: <https://www.suaraekonomi.com/mengenal-adat-dan-tradisi-suku-baduy/> (2021)

3) Badui (Baduy) Dangka

Merupakan orang Badui (Baduy) yang tinggal di luar wilayah Kanekes. Hanya dua kampung yang tersisa saat ini yaitu Sirahdayeuh

(Cihandam) dan Padawaras (Cibengkung). Kampung ini bertujuan sebagai *buffer zone* atas pengaruh dari luar.

2.3.1 Wilayah

Orang-orang Badui (Baduy) tinggal di desa Kanekes, kecamatan Leuwidamar, kabupaten Lebak, Banten, tepat di dasar pegunungan Kendeng, tidak jauh dari kota Rangkasbitung, sekitar 40 kilometer. Area tersebut merupakan bagian dari pegunungan kendeng dengan ketinggian antara 300 dan 600 meter di atas permukaan laut (DPL). Topografinya berbukit dan bergelombang, dengan kemiringan rata-rata 45%.

2.3.2 Bahasa

Mereka berbicara dalam dialek sunda-banten. Mereka lancar berbicara bahasa Indonesia dengan orang asing, meskipun mereka tidak mempelajarinya di sekolah. Adat istiadat, kepercayaan atau agama maupun cerita nenek moyang hanya tersimpan dalam cerita lisan karena orang Kanekes "dalam" tidak mengenal budaya tulis menulis.

2.3.3 Asal-Usul

Orang Kanekes percaya bahwa mereka berasal dari Batara Cikal, salah satu dari tujuh dewa atau batara yang dikirim ke dunia. Asal usul ini sering dikaitkan dengan Nabi Adam sebagai nenek moyang pertama, karena mereka percaya bahwa Adam dan keturunannya, termasuk warga Kanekes, harus bertapa atau asketik (*mandita*) untuk menjaga dunia tetap damai.

Namun, para ahli sejarah berbeda dalam pendapat mereka tentang asal-usul orang kanekes. Para ahli sejarah mendasarkan pendapat mereka pada beberapa bukti sejarah, seperti prasasti, catatan perjalanan pelaut Portugis dan Tiongkok, serta cerita rakyat tentang kurangnya keberadaan "Tatar Sunda".

Menurut sejarah, suku Badui (Baduy) berasal dari kata "Badui" yaitu istilah dari golongan muslim yang digunakan untuk menyebut sekelompok

orang yang tidak mau mengikuti dan taat pada ajaran Islam. Di Saudi Arabia, kata "Badui" digunakan untuk menyebut sekelompok orang yang membangkang yang tidak mau tunduk dan sulit diatur. Akibatnya, kata "Badui" menjadi sebutan untuk Suku Badui (Baduy).

2.3.4 Kepercayaan

Pemujaan kepada nenek moyang (animisme) adalah dasar kepercayaan masyarakat Kanekes yang dikenal sebagai sunda wiwitan, yang kemudian dipengaruhi oleh agama Budha, Hindu, dan Islam. Dalam kehidupan sehari-hari orang Kanekes, ada aturan utama atau kebiasaan yang dianut. Hal ini menunjukkan inti kepercayaan tersebut. Konsep "tanpa perubahan apapun", atau sedikit perubahan, adalah inti dari "pikukuh" (kepatuhan) kanekes tersebut.

2.4 Aspek Kognitif Anak Usia Dasar

Anak-anak dalam rentang usia 7 hingga 12 tahun dikenal sebagai murid sekolah dasar dalam konteks pendidikan (Bujuri, 2018). Memahami perkembangan mereka adalah hal yang sangat penting bagi orang tua, guru dan orang dewasa lainnya. Orang tua, guru, dan teman sebaya memiliki peran yang krusial dalam kehidupan anak (Hurlock, 1978). Melalui interaksi dengan mereka, anak-anak mempelajari aspek positif dan negatif. Perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh kebutuhan mereka yang dipenuhi oleh orang-orang terdekat, seperti orang tua, anggota keluarga dan guru.

Aspek kognitif merupakan komponen yang sangat penting untuk dipahami dalam perkembangan anak usia dasar (Bujuri, 2018). Hal ini mencakup berbagai kemampuan berpikir seperti berargumentasi, memecahkan masalah, mengingat, imajinasi dan kreativitas. Selain hal itu, perkembangan kognitif juga memiliki dampak pada aspek mental, emosional dan kemampuan berbahasa anak. Cara anak berpikir juga terkait erat dengan perilaku dan tindakan mereka. Maka dari itu, perkembangan kognitif dianggap krusial dalam perkembangan anak yang bukan hanya fisik.

Tentu saja, kemampuan kognitif anak-anak usia dasar tidak dapat disamakan dengan perkembangan kognitif remaja maupun orang dewasa (Bujuri, 2018). Biasanya, kemampuan kognitif anak-anak usia dasar terbatas pada hal-hal yang konkret dan nyata. Memahami perkembangan kognitif anak usia dasar sangatlah esensial ketika mengajar di Sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM) bergantung pada pemahaman anak-anak terhadap materi pelajaran.

2.4.1 Fase Operasional Konkret (Usia 7-11 tahun)

Fase ini merupakan fase dimana anak-anak telah mencapai kemampuan berpikir logis, rasional, ilmiah dan objektif mengenai hal-hal yang nyata (Bujuri, 2018). Pada tahap ini, seorang guru atau pengajar perlu menyajikan materi pembelajaran yang berbasis pada pengalaman nyata, bukan konsep abstrak atau imajinatif. Selain daripada itu, pembelajaran harus disesuaikan dengan konteks kehidupan nyata, seperti melalui contoh nyata dan praktek langsung.

2.4.2 Fase Operasional Formal (Usia 11-12 tahun ke atas)

Fase ini adalah fase dimana anak-anak mampu mempertimbangkan konsep abstrak dan menghasilkan hipotesis tentang hal-hal yang mungkin terjadi (Bujuri, 2018). Pada tahap ini, mereka menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan tingkat tinggi. Anak-anak dapat menggunakan metode pemikiran hipotesis-deduktif dan sistematis untuk merancang rencana strategis dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak juga dapat menerapkan pendekatan pembelajaran konstruktivisme dan inkuiri dalam kegiatan belajar mengajar. Pendekatan ini mengedepankan pemikiran kritis dan aktif serta meminta siswa untuk berpikir dan menemukan makna dari sebuah konsep, baik yang bersifat empiris maupun abstrak.