

BAB II

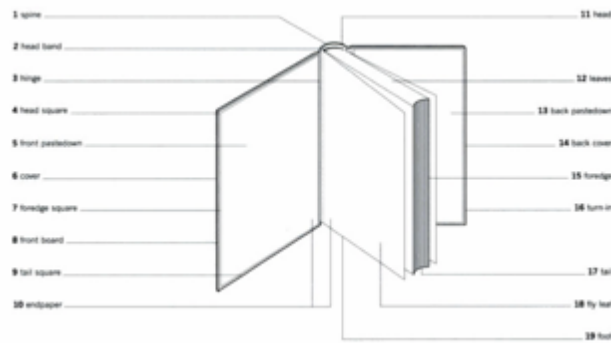
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku merupakan sekumpulan lembar halaman yang memuat informasi berbentuk tulisan atau gambar (Hanifa, dkk, 2021, h.965). Peran buku dalam dunia, khususnya dunia pendidikan tidak diragukan lagi. Terbukti bahwa buku memiliki fungsi yang bermanfaat sebagai sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan yang efektif untuk digunakan. Buku sebagai pusat untuk menerangkan kehidupan suatu bangsa memiliki beragam aspek di dalamnya. Buku memiliki eksistensi yang sangat berharga, di mana buku sebagai salah satu media untuk menyimpan informasi (Prajawinanti, 2020, h.34). Hal tersebut diperkuat oleh Romyati & Tjahjono (2021) bahwa buku berguna sebagai sumber belajar, sekaligus media (h.221). Penelitian oleh Suryana, dkk (2021) juga menambahkan bahwa manfaat memiliki buku dan membaca dapat mengetahui cara berkomunikasi dengan benar dan menarik kreativitas dalam hidup. Secara otomatis, ketika seseorang membaca buku akan memberi ide dan pandangan orang lain melalui informasi yang dibaca (h.715). Dengan kata lain, buku memiliki peran utama sebagai media cetak yang berisi beragam informasi dengan tujuan untuk eksplorasi pengetahuan baru dan mempertajam kreativitas.

2.1.1 Anatomi Buku

Buku memiliki beberapa bagian yang memiliki fungsi penting masing-masing dalam menyajikan informasi kepada pembaca. Haslam (2006), dalam bukunya berjudul *Book Design* mengutarakan bahwa, terdapat komponen dasar pada buku yang di bagi menjadi tiga bagian yaitu, *the book block*, *the page* dan *the grid* (h.20—21). Beragam bagian pada buku memiliki nama spesifik yang dipakai sepanjang proses penerbitan. Berikut merupakan bagian *the book block*:

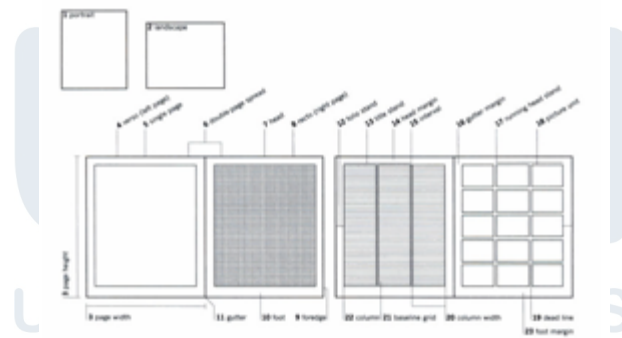


Gambar 2.1 Komponen *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Spine* adalah sampul buku pada bagian punggung yang merekat keseluruhan tepi jilid.
2. *Head Band* adalah benang yang di ikat pada bagian atas dan bawah untuk menyatukan dan mengikat sampul agar tertutup dengan sempurna.
3. *Hinge* adalah lipatan ujung pada kertas berada di antara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head Square* adalah pelindung buku berbentuk persegi di sisi depan, berupa sampul depan dan belakang.
5. *Front Pastedown* adalah *endpaper* yang ditempel pada sisi dalam sampul buku bagian depan.
6. *Cover* adalah bagian utama pada buku yang dilihat oleh pembaca, berupa pelindung buku. Komponen *cover* berisi judul, penulis, logo penerbit, desain, dan data pendukung lainnya yang menyajikan informasi tentang keseluruhan buku. Cover dapat terbuat dari bahan yang berbeda-beda, umumnya menggunakan kertas, karton, atau kulit.
7. *Foreedge Square* adalah pelindung berbentuk persegi kecil yang berada di tepi depan sampul buku bagian depan dan belakang.
8. *Front Board* adalah papan sampul buku bagian depan.
9. *Tail Square* merupakan sampul buku berbentuk persegi yang berada di bagian bawah buku.

10. *Endpaper* merupakan kertas tebal berguna untuk melapisi bagian dalam penutup dan penyangga buku. Pada bagian sampul adalah *pastedown* atau *board paper*, dan halaman sebaliknya adalah *fly leaf*.
11. *Head* adalah sisi atas pada buku.
12. *Leaves* adalah lembar satuan terdiri dari dua sisi halaman pada buku.
13. *Black Pastedown* merupakan kertas tebal yang direkatkan dengan bagian dalam papan belakang.
14. *Back Cover* adalah bagian belakang dari sampul buku.
15. *Foreedge* adalah bagian samping pada bagian depan buku.
16. *Turn-in* adalah lipatan kertas dari luar hingga bagian dalam sampul yang dapat dibalik.
17. *Tail* adalah bagian bawah pada buku.
18. *Fly Leaf* adalah putaran halaman pada bagian depan buku.
19. *Foot* merupakan bagian bawah halaman buku.

Selain bagian *the book block*, terdapat *the page* dan *the grid* sesuai dengan penjelasan yang telah dipaparkan di atas. Berikut merupakan bagian dari *the page* dan *the grid* menurut Haslam (2006):



Gambar 2.2 Komponen *The Page* dan *The Grid*
Sumber: Haslam (2006)

1. *Potrait* adalah orientasi format kertas di mana tinggi halaman lebih panjang dibandingkan lebar halaman.
2. *Landscape* merupakan orientasi format kertas di mana tinggi halaman lebih pendek dibandingkan lebar halaman.
3. *Page Height & Width* merupakan ukuran tinggi dan lebar halaman.

4. *Verso* adalah bagian sisi kiri pada halaman bernomor genap.
5. *Single Page* adalah lembaran halaman (satu).
6. *Double-Page Spread* merupakan dua halaman yang saling berhadapan. Terkadang dirancang seolah-olah merupakan satu halaman.
7. *Head* merupakan sisi atas pada buku.
8. *Recto* adalah bagian sisi kanan pada halaman bernomor ganjil.
9. *Foreedge* adalah bagian tepi sisi depan buku.
10. *Foot* merupakan bagian bawah buku.
11. *Gutter* merupakan area lebih pada margin yang ingin di jilid.
12. *Folio Stand* sebagai garis yang menentukan posisi nomor folio.
13. *Title Stand* merupakan garis yang menentukan posisi untuk judul.
14. *Head Margin* adalah garis tepi yang berada di atas halaman.
15. *Interval* merupakan area kosong yang membagi kolom satu dengan yang lain.
16. *Gutter Margin* merupakan area kosong yang paling dekat dengan bagian penjilidan buku.
17. *Running-Head Stand* merupakan garis tegak yang menentukan posisi *running head*.
18. *Picture Unit* berupa kolom yang dipisahkan oleh *baseline* menjadi beberapa persegi.
19. *Dead Line* merupakan jarak garis antar gambar.
20. *Column Width* adalah lebar kolom yang menentukan panjang garis.
21. *Baseline Grid* adalah garis untuk keberadaan posisi teks.
22. *Column* merupakan area persegi yang berguna untuk mengatur penempatan *layout*.
23. *Foot Margin* merupakan garis tepi di bagian bawah halaman pada buku.

2.1.2 Fungsi Buku

Buku sebagai sumber ilmu dan informasi memiliki fungsi yang signifikan dapat membantu para pembaca menggali wawasan baru, kreativitas, atau ide baru. Buku berfungsi sebagai akar dalam pembelajaran dan media sejarah yang dapat dipakai selamanya. Hal tersebut dikarenakan buku berisi kandungan materi, informasi, ilustrasi, dan fakta-fakta yang telah diteliti (Romyati & Tjahjono, 2021, h.221—223). Haslam (2006) juga menekankan bahwa buku telah menjadi salah satu cara terkuat untuk menyebarkan ide yang telah mengubah laju pertumbuhan intelektual, budaya, dan ekonomi (h.12). Faktanya, buku mewariskan pendidikan seumur hidup, terlebih memiliki fungsi yang berguna sebagai media penunjang dalam sarana pendidikan dan ilmu pengetahuan (Prajawinanti, 2020, h.27). Selain itu, Hanifa, dkk (2021) memperkuat dengan gagasannya bahwa buku bersifat informatif (h.968). Dapat disimpulkan bahwa buku memiliki fungsi yang sangat luas dan memiliki dampak positif dalam berbagai aspek-aspek kehidupan.

2.1.3 Produksi Buku

Proses perancangan desain merupakan kombinasi antara pengetahuan dan kreativitas (Nurannissa, dkk, 2021, h.132). Di sisi lain, proses produksi buku meliputi keseluruhan pembuatan buku dari awal hingga akhir. Hutauruk (2023) menekankan bahwa teori produksi mendeskripsikan mengenai ikatan antara faktor produksi dan tingkat produksi yang diciptakan. Teori tersebut dijelaskan dalam bentuk fungsi produksi dan tahap produksi yang terbentuk (h.18). Haslam (2006) juga mengatakan bahwa proses produksi dan hubungannya dengan desainer, bahwa hasil akhir dari buku merupakan hasil proses kolaboratif. Peran serta desainer akan berbeda dari satu buku ke buku yang lainnya, namun akan melibatkan *teamwork* dalam proses produksinya. Pengetahuan dasar mengenai peran penerbitan berhubungan dengan konteks kerja bagi desainer (h.13). Dalam proses produksi yang tepat, harus memperhatikan tujuan yang ingin diperoleh dalam mengerjakan kegiatan produksi (Listiawati & Nathania, 2022, h.2). Dengan kata lain, produksi dalam

merancang buku perlu melaksanakan proses produksi yang tepat untuk hasil maksimal.

2.1.3.1 Pre-Production

Sumarni, dkk (2023) menyatakan bahwa, pra produksi merupakan salah satu kegiatan dalam tahapan perencanaan penerbitan buku yang akan diproduksi. Tahapan proses pembuatan buku dilakukan dengan sejumlah proses yang berhubungan dengan penciptaan atau jasa dari sumber tenaga kerja yang memiliki suatu nilai produksi. Hasil penelitian memaparkan bahwa pengelolaan perencanaan pra produksi sangat penting karena sebelum memulai produksi, akan diawali dengan proses penelitian data yang telah didapat, sehingga data tersebut dapat dijadikan sebagai bahan informasi dalam buku (h.4108).

2.1.3.2 Teknik Cetak

Adi dalam bukunya yang berjudul Seni Cetak Grafis (2020) menyatakan bahwa seni grafis cetak merupakan salah satu media seni rupa dua dimensi yang hasilnya berada di atas kertas. Hasil cetakan melewati proses cetak serta dapat diproduksi secara berpasangan (h.5). Pengertian seni cetak diperkuat oleh Prof. Dr. M. Dwi Marianto, MFA, yaitu beragam macam bentuk visual tetapi teknik pelaksanaannya menggunakan tahapan cetak-mencetak yang berwujud dua dimensional. Terdapat empat teknik cetak grafis konvensional, yaitu:

1. Cetak Tinggi (*Relief Print*): Permukaan cetakan dipotong, sehingga hanya hasil potongan yang telah di cukil terlihat saat proses cetakan selesai. Meliputi; *woodcut, linocut, hardboard cut, rubber cut, woodblock print, ukiyo-e*, yaitu tinta dengan dasar air dan merupakan salah satu teknik cukil dari Jepang.
2. Cetak Dalam (*Intaglio*): Teknik cetak yang memanfaatkan permukaan bagian dalam (bawah) plat. Meliputi; *drypoint, etching, mezzotint, engraving, dan aquatint*.

3. Cetak Datar (Planografi): Penggunaan teknik mencetak dengan permukaan plat yang datar. Meliputi; alugrafi dan lithografi.
4. Cetak Saring (*Serigrafy*): Salah satu teknik yang menggunakan *screen*. Umumnya, berbahan dasar nylon atau *silkscreen*. Meliputi; *stencil* dan sablon.

2.1.3.3 Material Buku

Menurut KBBI, material merupakan bahan yang akan digunakan untuk membuat suatu benda baru. Hal tersebut berhubungan dengan material yang digunakan pada buku, di mana pemilihan material buku sangat penting untuk hasil akhir produksi buku yang telah dirancang.

A. Teori Kertas

Penting bagi perancang buku untuk mempertimbangkan secara *detail* pada sifat fisik kertas dan mengetahui berbagai jenis kertas yang tersedia. Kualitas kertas pada buku memiliki peran utama dalam sebuah buku. Terdapat tujuh kunci karakteristik kertas, yaitu ukuran, berat, tebal, *grain*, *opacity*, *finish*, dan warna. Seluruh karakteristik tersebut harus diteliti lebih dalam ketika ingin memutuskan jenis kertas yang sesuai untuk cetak dan jilid. Pada umumnya, fitur lain dari kertas yang dipertimbangkan oleh perancang adalah daya serap, nilai pH, dan persentase kandungan limbah daur ulang (Haslam, 2006, h.191).

Bann (1999), dalam bukunya yang berjudul *The New Print Production Handbook* mengatakan bahwa sebagian besar percetakan menggunakan kertas. Kertas terbuat dari serat nabati dengan berbagai bahan tambahan untuk mengontrol karakter kertas, kemampuan cetak, dan hasil akhir. Bahan baku sebagai asal muasal kertas memberikan kekuatan dan sifat kaku pada kertas. Karakteristik kertas sangat bervariasi (h.90). Oleh karena itu, terdapat jenis-jenis kertas sebagai berikut (h.96—97):

1. *Newsprint*: Kertas koran adalah kertas yang dibuat dengan mesin. Warna pada kertas tersebut mudah memudar jika terkena cahaya.
2. *Mechanical Paper*: Sebagian besar, terdiri dari mekanik bubur kayu. Digunakan untuk selebaran kertas dan majalah dengan harga yang murah.
3. *Woodfree*: Dibuat secara proses kimia, bukan melalui proses mekanis. Menghasilkan kertas dengan kualitas warna putih yang maksimal untuk percetakan.
4. *Cartridge Papers*: Bersifat keras dan berat dengan permukaan kasar.
5. *Board*: Biasanya digunakan untuk sampul buku, dimulai dari 160 gsm.
6. *Antique*: Pada umumnya digunakan dalam produksi buku. Memiliki hasil akhir yang kasar secara alamiah.
7. *Coated Papers*: Menghasilkan kertas yang licin dan *glossy/matt*. Menghasilkan kertas secara *high-quality*. *Coated papers* terdiri dari *matt art*, *blade coated catridge*, *chromo*, *cast coated paper*, dan *plastic paper*.
8. *Carbonless Copying Paper*: Merupakan kertas berlapis yang dapat menembus hingga ke lembaran atas hingga bawah. Contohnya, kertas nota/bon.
9. *Technical Papers*: Merupakan kertas yang menghasilkan bahan untuk produksi mata uang dan perangkko.

B. Jenis Sampul Buku

Regina, dkk (2023) menekankan bahwa semula, sampul buku memiliki peran untuk melindungi buku. Namun, saat ini sampul buku menjadi salah satu poin terpenting dalam sebuah buku sebagai kesan pertama yang dilihat oleh para pembaca (h.331). Terdapat dua jenis sampul buku sebagai berikut:

1. *Hardcover* merupakan sampul buku berbahan keras/kaku.
2. *Softcover* merupakan kebalikan dari *hardcover*, di mana *softcover* adalah sampul buku berbahan lentur dan tidak kaku.

2.1.3.4 Binding

Terdapat beragam jenis penjilidan buku, sehingga perlunya pengetahuan mengenai jilid buku bagi para perancang agar dapat mempertimbangkan dan menentukan jenis jilid yang paling sesuai. Berbagai macam material sampul tersedia untuk penjilidan, di mana akan menawarkan para desainer untuk memilih kualitas hasil akhir terbaik. Terdapat mesin *single binding* yang dapat melipat lembaran, menyusun, merekatkan, dan memasang sampul, dan memotong sesuai dengan ukuran yang telah ditentukan. Jenis penjilidan dikelompokkan menjadi *library binding*, *perfect binding*, *loose-leaf binding*, *broken-spine binding*, *saddle-wire stitching*, *spiral binding* (Haslam, 2006, h.219—238). Berikut rincian jenis jilid buku beserta penjelasannya.

Tabel 2.1 Jenis Jilid

Jenis Jilid	Keterangan
<i>Library Binding</i>	Biasanya dilakukan menggunakan tangan. <i>Library binding</i> digunakan untuk jangka panjang dan <i>heavy use</i> . Material sampul berasal dari kulit atau kain.
<i>Case-Binding</i>	Dilakukan menggunakan mesin. Pelindungnya terdiri dari 3 bagian: sampul depan, belakang, dan <i>spine</i> . Hasil penampilan dan produksi memiliki nilai tinggi untuk diproduksi secara massal.
<i>Perfect Binding</i>	Merupakan istilah perekat untuk <i>paperback binding</i> dan metode tercepat dan termurah dalam menjilid buku. Lembar halaman direkatkan pada kain muslin dan sampulnya. Material sampul biasanya lebih berat dibandingkan dengan isian buku.
<i>Broken-Spine Binding</i>	Dideskripsikan sebagai <i>Chinese</i> atau <i>French binding</i> yang dapat dijilid menggunakan sampul melingkar sehingga halamannya dapat dilihat sebagai satu

Jenis Jilid	Keterangan
	lembar. Halaman direkatkan pada sampul belakang bagian dalam, tetapi tidak pada sampul depan bagian dalam.
<i>Saddle-Wire Stitching</i>	Cara penjilidan buku dengan menyatukan lembar halaman pada buku dengan alat stapler.
<i>Spiral Binding</i>	Dapat membuat halaman yang rata. Alat jilid yang digunakan adalah kawat spiral, di mana kawat spiral diputar melalui lubang yang telah dibuat.
<i>Loose-Leaf Binding</i>	Digunakan dalam penerbitan komersial. Terdiri dari satu lembar bahan, yang dipotong di tepi belakang lembaran. Dapat diikat dengan kawat spiral, <i>plastic combs</i> , <i>rings</i> , dan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat tujuh macam *binding* dengan fungsinya masing-masing yang dapat dipilih oleh desainer ketika merancang sebuah buku. Ketika menentukan macam *binding*, tentunya harus menyesuaikan dengan kebutuhan untuk hasil yang memuaskan.

2.1.3.5 *Finishing*

Finishing sebagai tahap akhir dalam proses produksi sebuah buku untuk hasil final yang menarik dan sesuai dengan tujuan perancangan. Menurut Haslam (2006), terdapat 10 *machine-finishing* yang telah menggunakan mesin teknologi terbaru dalam proses pembuatannya (h.224—238). Berikut merupakan macam-macam *finishing*:

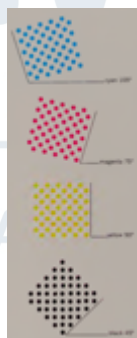
1. *Embossing*: Menghasilkan gambar yang timbul pada area permukaan kertas. Jika dicetak timbul pada kertas yang halus, dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dan tajam. Terlebih, sebagian besar papan atau kertas dapat dibuat timbul. *Emboss* tidak menggunakan tinta, melainkan tekanan mesin yang dapat mengangkat bahan kertas ke area permukaan.

2. *Foil Blocking*: Finishing *foil blocking* berhubungan dengan *embossing*, di mana ketika teknik *embossing* membuat gambar timbul menggunakan emas, *silver*, *bronze*, dan lainnya akan terdapat hasil timbul yang mengkilat, fungsi *foil blocking* membantu agar panas dan tekanan pada hasil cetak tetap rekat pada kertas.
3. *Stamping*: Mencetak gambar atau teks dibawah permukaan dengan cara *pressing* di mana prosesnya dilakukan dengan menempatkan cetakan ke permukaan datar.
4. *Die-Cutting*: Merupakan teknik cetak dengan menggunakan alat printer yang akan memotong atau melubangi bentuk kertas. *Die-cutting* sering digunakan untuk memotong bagian kerangka pada bagian yang akan dilipat menjadi tiga dimensi. Pada umumnya, digunakan untuk membuat *pop-up book*.
5. *Laser-Cutting*: Merupakan teknik cetak yang mahal dan lebih lambat di bandingkan *die-cutting*. Namun, laser-cutting dapat menghasilkan hasil dengan potongan yang sangat halus. Faktanya, para desainer sering menggunakan laser-cutting untuk halaman dan sampul buku.
6. *Laminating*: Akan menghasilkan hasil laminasi berupa plastik bening yang dapat melindungi sampul buku dengan cara direkatkan ke permukaan menggunakan panas dan tekanan.
7. *Shrink-Wrapping*: Sesuai dengan namanya, *shrink-wrapping* memiliki fungsi sebagai pelindung buku agar tidak rusak, di mana buku di segel dengan pembungkus plastik dengan cara disedot, sehingga dapat terlapisi dengan sempurna. Pada umumnya, *pop-up book* disegel untuk mencegah para pembaca memainkan atau membuka buku.

8. *Tipping In*: Proses menempelkan ilustrasi tambahan menggunakan tangan. Para desainer memiliki ketertarikan untuk menambahkan suatu elemen terpisah pada halaman dan sampul agar lebih menarik, sehingga *tipping in* seringkali digunakan. Contohnya, pada *pop-up book*, di mana memiliki fungsi untuk merekatkan berbagai elemen gerak ke halaman.

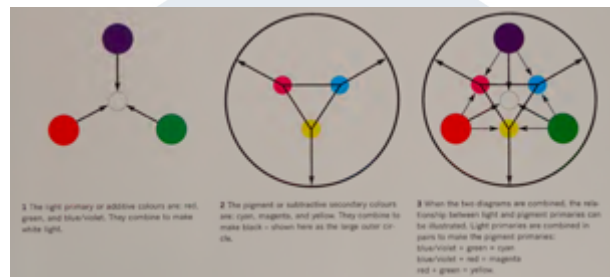
2.1.4 Warna pada Buku

Warna sebagai salah satu aspek terpenting dan memiliki peran utama dalam perancangan buku. Ketika desainer menggunakan warna yang tepat, maka akan menampilkan sebuah ciri khas dan kesan yang memikat, serta dapat memudahkan dalam penyampaian pesan melalui visual (Dzaky, dkk, 2023, h.8762). Anwar & Juandri (2023), menyatakan bahwa warna merupakan salah satu daya pikat dalam dunia desain grafis sebagai pengalaman yang didapat melalui indera penglihatan. Terdapat dua tipe warna, yaitu RGB (*additive color*) dan CMYK (*subtractive color*). RGB merupakan istilah dari tiga warna primer, yaitu; warna merah, hijau, dan biru pada setiap pikselnya. Warna pada setiap piksel ditetapkan berdasarkan campuran dan warna merah, hijau, biru. Sedangkan, CMYK merupakan istilah dari warna cyan, magenta, kuning, dan hitam yang umumnya digunakan untuk pencetakan berbasis warna. Sehingga untuk hasil cetak yang terbaik, dibutuhkan ke-empat warna tersebut sebagai tinta utamanya (h.24—25).



Gambar 2.3 Warna CMYK
Sumber: Haslam (2006)

Hal tersebut diperkuat dari hasil penelitian oleh Hucadinota, dkk (2022), bahwa pengelolaan konsistensi warna cetak merupakan aspek yang sangat penting. Konsistensi warna yang akurat akan menghasilkan hasil cetak yang diinginkan dan meminimalisir terjadinya hasil cetakan yang tidak sesuai dengan standar. Sehingga pemilihan tipe warna perlu diperhatikan untuk menjaga kualitas dan nilai dari hasil cetak (h.63).



Gambar 2.4 Hubungan Warna RGB dan CMYK
Sumber: Haslam (2006)

Haslam (2006) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara warna RGB dan CMYK, di mana proses awal warna primer yaitu merah, hijau, dan biru dikombinasi menjadi putih, selanjutnya ketiga warna tersebut menghasilkan warna sekunder; cyan, magenta, dan kuning. Pada akhirnya, ketiga warna tersebut menghasilkan warna hitam. Setelah kedua diagram tersebut dikombinasi, terlihat hubungan antara warna RGB dan CMYK. Ketika RGB dikombinasi, maka akan tercipta warna CMYK.

Selain itu, Ia menyatakan juga mengenai warna dan pencetakan, bahwa urutan pencetakan palet warna disebut *color sequence*. Pada umumnya, printer menyiapkan mesin cetak untuk mencetak masing-masing warna hitam, cyan, magenta, dan kuning berurut. Hal ini berhubungan dengan cara cetak sebuah buku menggunakan tipe warna CMYK, di mana jika sebuah buku memiliki banyak warna hitam pada gambarnya, warna tersebut akan dipindahkan ke akhir *sequence* (h.176—183). Dengan kata lain, produksi proses pencetakan buku menggunakan warna CMYK sebagai standar untuk hasil percetakan dengan kualitas yang sempurna.

2.1.5 Buku Aktivitas

Nurhabibah, dkk (2022) mengutarakan bahwa, buku aktivitas merupakan media cetak bergambar berisi sekumpulan halaman yang meliputi beragam informasi. Buku aktivitas menyajikan topik yang diangkat oleh penulis melalui kandungan penjelasan dan instruksi yang harus diikuti. Biasanya, terdapat teks ringkas, ilustrasi, dan disajikan ruang kosong bagi pembaca untuk memenuhi kegiatan yang diperintahkan (h.9862). Dari aspek pembelajaran anak-anak, aktivitas dapat mengundang anak untuk melaksanakan proses perkembangannya dan menjadi basis untuk mengasah *problem solving* (Putro & Hayati, 2021, h.53).

Selain itu, buku aktivitas juga menyajikan struktur permainan yang menumbuhkan aspek perkembangan anak, yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, dan bahasa (Fajriati, 2023, h.61). Hal tersebut mengacu pada informasi dari sebuah buku sebagai poin utama dalam memberikan ilmu, di mana informasi menjadi kunci utama dan kebutuhan untuk menunjang aktivitas akademik (Prajawinanti, 2020, h.27). Dapat disimpulkan bahwa buku aktivitas mengundang para pembaca untuk berinteraksi dan mengambil peran dalam melakukan suatu kegiatan sesuai dengan topik yang diangkat.

2.1.5.1 Buku Aktivitas Anak

Menurut (Sabar & Fhatrina, 2023), buku aktivitas anak merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang umum digunakan untuk proses perkembangan anak-anak dalam mengasah pengetahuan baru. Tidak hanya itu, buku aktivitas juga dapat melatih berbagai kemampuan anak dari kegiatan interaktif yang disajikan dengan melibatkan peran anak untuk belajar. Terdapat beragam kegiatan interaktif yang terdapat dalam buku aktivitas anak, yaitu; pengenalan bentuk, warna, huruf, angka, dan lainnya. Buku aktivitas menjadi pilihan bagi guru atau orangtua sebagai media untuk kegiatan belajar. Hal tersebut dilatarbelakangi karena buku aktivitas dirancang secara lengkap menjadi satu buku, sehingga lebih praktis dan efisien untuk digunakan (h.2—3). Media pendidikan dapat menjadi akar motivasi dan nilai bagi

anak, sebagai medium yang dapat memberikan efek positif dan efektif, sehingga dapat menarik perhatian anak-anak (Dzaky, dkk, 2023, h.8760). Fachrizal, dkk (2023) juga menekankan bahwa buku yang berilustrasi merupakan buku yang sesuai untuk anak-anak usia 6-8 tahun, di mana usia tersebut termasuk usia untuk anak belajar membaca dengan paparan teks yang besar dan gambar yang beragam (h.365). Guna menimbulkan proses pembelajaran yang impresif, anak-anak harus berinteraksi secara aktif selama proses belajar (Purbayanti, dkk, 2022, h.22). Dengan kata lain, buku aktivitas anak sebagai media pendukung dan pelengkap selama proses belajar. Terdapat langkah-langkah yang harus dilakukan dalam mengoptimalkan buku aktivitas anak menurut Fhatrina & Sabar (2023, h.5), sebagai berikut:

1. Penentuan rentang usia target audiens.
2. Penentuan tema dan tujuan serta target kemampuan yang ingin ditingkatkan dalam buku tersebut.
3. Penulisan deskripsi buku aktivitas.
4. Penulisan isi konten (materi) buku.
5. Pembuatan *story board* untuk perencanaan setiap halaman dan ilustrasi yang digunakan.
6. Pembuatan gambar ilustrasi sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

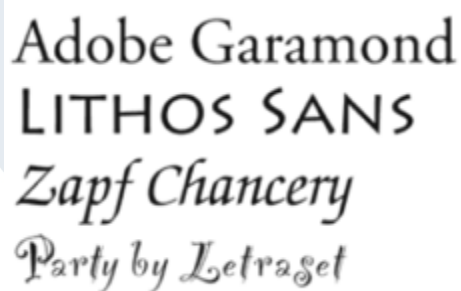
2.2 Tipografi Buku

Tipografi merupakan seni bersejarah lebih dari 500 tahun yang telah berkembang dari beragam aspek (Masterson, 2005, h.77). Tipografi merupakan ilmu seni atau teknik berisi penyusunan elemen-elemen huruf dan teks dengan tujuan agar mudah dibaca dan artinya dapat tersampaikan secara jelas, serta memiliki nilai estetika tersendiri dari masing-masing huruf. Tipografi memiliki dua fungsi, yaitu sebagai tulisan yang akan dibaca dan objek gambar dalam menghasilkan makna dan kesan tersendiri. Dalam Desain Komunikasi Visual, tipografi memiliki peran sebagai *visual language*, yaitu bahasa yang mampu dirasa

oleh indera penglihatan. Tipografi sebagai instrumen untuk menafsirkan kata ke halaman yang dibaca (Iswanto, 2023, h.123), maka tipografi harus memiliki konsep dan karakter yang sesuai dengan hasil yang dirancang (Rosita, 2022, h.416). Pada perancangan buku, bentuk huruf, tanda baca, dan angka merupakan elemen terkecil pada halaman buku (Haslam, 2006, h.86).

2.2.1 Jenis Huruf

Menurut Masterson (2005, h.60—61), dalam bukunya yang berjudul *Book Design and Production* bahwa terdapat beragam klasifikasi *typeface* yang digunakan dalam industri desain. Namun, pada tingkatan ilmu dasar, seluruh *typeface* dibagi menjadi empat kategori yaitu; *Serif*, *Sans Serif*, *Script*, dan *Decorative*.



Gambar 2.5 Sampel Empat Kategori Dasar Tipografi
Sumber: Masterson (2005)

1. *Serif*: Ciri khas utama huruf berjenis *Serif* yaitu memiliki garis, titik, atau bentuk kecil tambahan yang berada pada akhir sudut huruf. Berawal dari sejarah asal mula serif ditemukan saat hasil kerja zaman dahulu menemukan bahwa goresan 90 derajat di akhir sudut pada huruf memberikan tampilan yang lebih lengkap dan merata pada hasil akhir penulisan.
2. *Sans Serif*: “*Sans*” berasal dari bahasa Perancis yang memiliki arti “tanpa”, sehingga *Sans Serif* merupakan huruf tanpa *Serif*. Singkatnya, *Sans Serif* merupakan *typeface* tanpa adanya goresan/hiasan tambahan. *Typeface* tersebut tergolong ke jenis huruf modern.

3. *Script*: *Script* merupakan *typeface* yang dibuat dengan cara tulisan tangan atau memakai kuas. *Script* hadir dari gaya yang sangat kasual hingga formal. Beberapa jenis *Script* hadir sebagai satuan huruf, namun terkadang huruf tersebut terhubung, sehingga seperti tulisan tangan asli.
4. *Decorative*: *Decorative* memiliki keunikannya tersendiri, sehingga gaya huruf dekoratif hanya dapat berdiri sendiri, karena tidak cocok dengan kategori lainnya. Dekoratif juga tidak dapat digunakan untuk teks panjang karena sifat huruf yang cenderung rumit.

2.2.2 Tipografi Buku Aktivitas Anak

Menurut Rosita (2022), terdapat prinsip tipografi yaitu *readability* (kualitas kemudahan dalam membaca susunan huruf), *legibility* (meringankan pembaca dalam mengetahui karakter huruf), *visibility* (jarak penglihatan antara pembaca dengan huruf), dan *clarity* (tingkatan suatu huruf dan teks agar dapat terbaca dengan jelas) (h.417). Prasetya, dkk (2023) juga menyatakan bahwa pemilihan jenis tipografi yang digunakan untuk buku anak, khususnya buku aktivitas harus menggunakan jenis dan font yang disukai dan sesuai dengan anak-anak. Penggunaan tipografi yang digunakan adalah jenis *Sans Serif*. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh gaya huruf yang mudah dibaca oleh anak, sehingga keterbacaannya mudah dan tidak menimbulkan kebingungan bagi anak-anak (h.44).



Gambar 2.6 Contoh *Sans Serif*
Sumber: <https://pin.it/1FAR8iSwQ>

Pemaparan tersebut diperkuat oleh Masterson (2005), di mana hasil penelitian menerangkan bahwa beberapa buku dicetak menggunakan font *Sans*

Serif sebagai kategori yang sering digunakan serta ukuran huruf yang dipilih sebagai hal yang harus diperhatikan oleh seorang desainer (Haslam, 2006, h.86). Pembaca lebih nyaman membaca dengan huruf *Sans Serif* (64—65). Dengan kata lain, penggunaan jenis *Sans Serif* memiliki karakteristik yang lebih nyaman digunakan dalam menyajikan informasi bagi anak-anak dan ilmu prinsip tipografi diimplementasikan saat melakukan perancangan agar lebih mudah dipahami oleh pembaca.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan disiplin ilmu yang berada diantara seni dan desain grafis (Zeegen, 2009, h.6). Male (2007, h.9) dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah karya seni yang dapat berkomunikasi secara visual kepada audiens. Ilustrasi mempengaruhi cara untuk mendapatkan informasi, apa yang dibeli, dan bagaimana cara untuk meyakinkan audiens dalam melakukan sesuatu. Ilustrasi menyajikan opini dan pendapat, hiburan, dan menceritakan suatu *storytelling*.

Kehadiran ilustrasi dapat dijumpai di berbagai media cetak, seperti majalah, buku, poster maupun animasi yang ditampilkan dengan gambar yang bergerak (*motion pictures*). Hal ini juga seperti yang disampaikan oleh Fachrizal, dkk (2023), bahwa ilustrasi sebagai suatu citra yang dijadikan untuk menegaskan informasi yang disampaikan dengan gambaran visual. Akar dari ilustrasi yaitu suatu gagasan ide dan konsep yang dikomunikasikan melalui gambar (h.365). Eksistensi karya ilustrasi merupakan salah satu aspek utama dalam perancangan sebuah buku untuk menunjang nilai estetika pada buku.

2.3.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beragam peran yang secara visual dapat berkomunikasi dengan audiens. Terdapat empat peran ilustrasi menurut Male (2007, h.85):

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi: Peran ilustrasi sebagai sarana penyajian informasi dibuat secara realistis melalui visualisasi yang menarik untuk menyajikan suatu pengetahuan

yang berguna bagi para audiens. Dengan kata lain, ilustrasi memiliki peran untuk memberikan pemahaman dengan cara yang kreatif.

2. *Commentary*: Sesuai dengan nama peran tersebut, di mana ilustrasi memiliki peran untuk menyampaikan suatu komentar. Peran utama pada *commentary* yaitu menyajikan visualisasi yang dapat menarik audiens untuk berpikir, menyatakan pendapat, dan membangun suatu humor.
3. *Storytelling*: Ilustrasi menyajikan gambar dari alur cerita yang telah dibuat. Dalam praktiknya, ilustrasi seringkali dijumpai pada komik, buku cerita anak yang tidak lepas dari gambar. Ilustrasi dapat menyajikan narasi pada suatu buku sehingga dapat membantu pembaca untuk memahami cerita serta dapat menimbulkan nilai estetika tersendiri.
4. *Persuasion*: Ilustrasi tersebut seringkali digunakan pada kebutuhan *advertising*, penggunaannya berupa hasil gambar yang dapat mengajak dan mempengaruhi audiens untuk tertarik dengan topik yang sedang diangkat. Target utama dari ilustrasi yang dirancang sudah jelas, sehingga tujuannya terencana dan terorganisir.
5. *Identity*: Ilustrasi sebagai identitas utama yang mencerminkan ciri khas suatu luaran (*output*) yang dihasilkan. Contohnya, pembuatan buku anak, di mana keseluruhan ilustrasi yang digambar, mulai dari sampul hingga isi buku menjadikan ilustrasi sebagai identitas utama yang dikenal oleh pembaca. Sebagai identitas, ilustrasi tidak hanya berpatok pada satu media saja, namun menggabungkan beragam media.

2.3.2 Teknik Ilustrasi

Zeegen (2009) dalam bukunya berjudul *What Is Illustration?* menyatakan bahwa terdapat tiga teknik ilustrasi (h.50), sebagai berikut:

1. Teknik Manual: Merupakan teknik ilustrasi dengan penggunaan teknik manual (*hand drawing*) dari awal hingga akhir proses gambar.
2. Teknik Digital: Merupakan teknik ilustrasi yang umum digunakan dalam perancangan buku, di mana ilustrator sebagai perancang desain buku, menggunakan perangkat elektronik, seperti tablet, laptop, komputer, dan alat lainnya untuk menghasilkan suatu karya ilustrasi.
3. Teknik *Mixed Media*: Merupakan teknik yang menggunakan beragam media yang dikombinasikan menjadi satu karya ilustrasi. Penggunaan media tergantung pada kebutuhan ilustrator, sehingga sifatnya bebas dan tidak terdapat peraturan khusus.

2.3.3 Gaya Ilustrasi

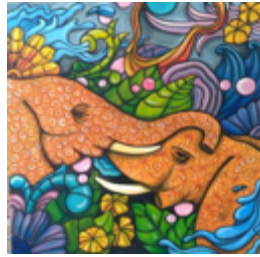
Berdasarkan beberapa pemaparan teori ilustrasi, dapat dilihat bahwa ilustrasi merupakan ilmu luas. Oleh sebab itu, ilustrasi dibagi menjadi tujuh gaya/jenis menurut Soedarso (2014, h.566) yaitu:

1. Ilustrasi Naturalis: Naturalis merupakan gambar ilustrasi yang menyerupai pemandangan alam yang sesuai dengan kenyataannya tanpa adanya tambahan elemen lainnya.



Gambar 2.7 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://images.app.goo.gl/39U9HpX3VR8wEJx9>

2. Ilustrasi Dekoratif: Dekoratif merupakan ilustrasi yang memberikan hasil gaya visual yang dihias. Biasanya, memiliki ciri khas yang didramatisasi menggunakan corak atau motif-motif.



Gambar 2.8 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://images.app.goo.gl/39U9HpFX3VR8wEJx9>

3. Ilustrasi Kartun: Kartun merupakan gaya ilustrasi yang memiliki *style* dan ciri khas tersendiri. Oleh sebab itu, biasanya gaya kartun digunakan untuk gambar pada buku anak dan komik.



Gambar 2.9 Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://images.app.goo.gl/MdXBruDoujJKSFuN9>

4. Ilustrasi Karikatur: Karikatur merupakan gaya ilustrasi dengan gaya yang unik, yaitu digambar dengan cara yang berbeda di mana mengganti proporsi tubuh khusus nya pada wajah karakter sehingga tampak lebih besar.



Gambar 2.10 Ilustrasi Karikatur
Sumber: <https://pin.it/1pd38iGuK>

5. Cerita Bergambar: Cerita bergambar merupakan jenis yang memiliki alur narasi pada hasil gambarnya. Hasil cerita bergambar memberikan penjelasan atas cerita yang sedang dijelaskan.



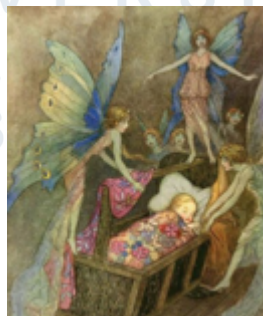
Gambar 2.11 Ilustrasi Cerita Bergambar
Sumber: <https://images.app.goo.gl/oUr9QK5se2seGJZC9>

6. Ilustrasi Buku: Ilustrasi pada buku memiliki peran utama, di mana ilustrasi yang disajikan pada buku akan memberikan penjelasan secara visual mengenai teks yang dipaparkan.



Gambar 2.12 Ilustrasi Buku
Sumber: <https://images.app.goo.gl/rf56wPDtKakTT7Sy9>

7. Ilustrasi Khayalan: Khayalan merupakan ilustrasi yang menghasilkan karya yang maya dari imajinasi (khayalan), sehingga hasilnya sesuai dengan imajinasi ilustrator yang merancang karya ilustrasi khayalan.



Gambar 2.13 Ilustrasi Khayalan
Sumber: <https://images.app.goo.gl/fHYQTW8ChoKb29Bm9>

2.3.4 Desain Karakter

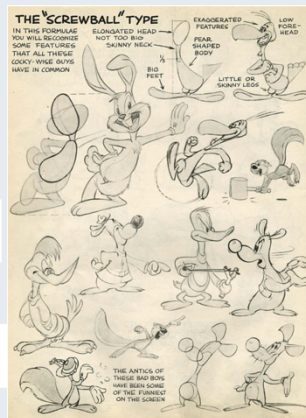
Desain karakter memiliki peran utama bagi suatu perancangan, terutama pada perancangan buku anak. Pada media visual, khususnya buku merupakan suatu perancangan berisi hasil karya tulisan yang disampaikan melalui gambaran visual sebagai sarana penerjemah dari teks menjadi gambar dengan fungsi dekoratif (Dzaky, dkk, 2023, h.8761).

Menurut Soedarso (2014, h.566), salah satu jenis ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun berupa desain karakter dalam buku. Desain karakter yang dirancang dengan ilustrasi memiliki *style*, gaya, dan ciri khas tersendiri. Oleh sebab itu, pada umumnya gaya kartun digunakan untuk gambar karakter pada buku anak dan komik. Dengan kata lain, desain karakter memiliki keunikan tersendiri yang dirancang sesuai dengan kebutuhan, tema, dan konsep.

Terdapat beberapa aspek sebagai hal terpenting dalam desain karakter, yaitu *story*, *shape*, *flow*, dan karakteristik dari karakter yang dirancang. *Story* merupakan dasar dari pembuatan karakter agar terdapat penyeragaman antara cerita dan karakter yang dibuat, sehingga dapat menjadi penampilan dasar dan sifat karakter. *Shape* merupakan bentuk dari karakter yang dapat diungkapkan melalui bentuk-bentuk yang spesifik sehingga dapat lebih mudah dikenali dari ciri khasnya. *Flow* merupakan *focal point* yang terdapat pada karakter, di mana *flow* tersebut menjadi fokus utama saat melihat karakter. Karakteristik merupakan keunikan dari karakter yang terlihat dari penampilan. Sebagai contoh, melalui aksesoris, kostum, dan atribut (Rori & Wahyudi, 2022, h.6—8).

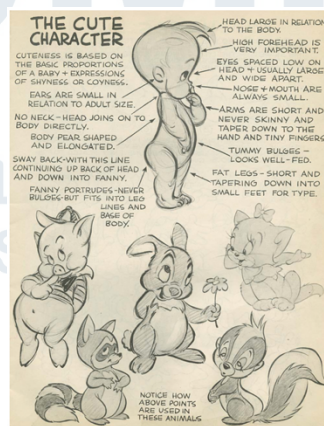
Blair (2019) dalam bukunya yang berjudul *Cartooning: Animation 1*, menjelaskan bahwa terdapat empat jenis desain karakter (h.21—25), sebagai berikut:

1. *The Screwball*: Memiliki keunikan dengan jenis anatomi yang kurus dan memanjang. Pada umumnya, jenis tersebut digunakan untuk menggambarkan karakter dengan sifat/peran humoris.



Gambar 2.14 *The Screwball*
Sumber: Blair (2019)

2. *The Cute Character*: Memiliki ciri khas dengan penggambaran sosok yang lucu. Pada umumnya, jenis karakter tersebut digambarkan secara pendek, gemuk, tidak memiliki leher, serta proporsi anatomi dengan ukuran kepala lebih besar dari ukuran badan.



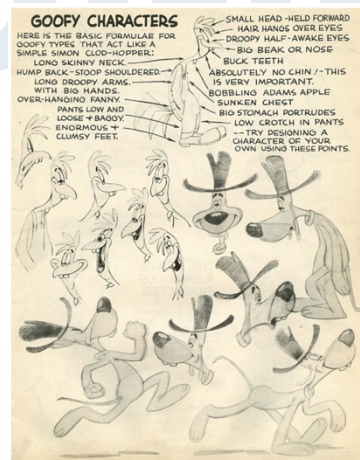
Gambar 2.15 *The Cute Character*
Sumber: Blair (2019)

3. *The Heavy Character*: Jenis karakter yang paling besar. Pada umumnya, karakter tersebut digambarkan untuk sosok antagonis disertai ekspresi marah sehingga terlihat bahwa karakter tersebut memiliki peran dominan.



Gambar 2.16 *The Heavy Character*
Sumber: Blair (2019)

4. *The Goofy Character*: Memiliki keunikan dari penggambaran bentuk proporsi badan dengan tubuh tinggi, kurus, kepala yang lonjong, disertai dua gigi didepan. Pada umumnya, digunakan untuk karakter dengan sosok yang lapang.



Gambar 2.17 *The Goofy Character*
Sumber: Blair (2019)

2.4 Layout

Mariboto, dkk (2023) dalam penelitiannya menyatakan bahwa dalam komunikasi visual, *layout* sebagai tata letak ruang atau bidang memiliki peran yang utama. Maka, sebuah desain yang baik memiliki tata letak yang terstruktur (h.137). Anggarini (2021) dalam bukunya yang berjudul *Desain Layout*, memaparkan bahwa *layout* memiliki dua fungsi, yaitu fungsi estetika dan fungsi komunikasi. Namun, fungsi utamanya adalah menjadi metode untuk menata peletakan elemen-elemen desain dengan tujuan untuk mempermudah penyampaian informasi (h.3), seperti yang dikatakan oleh Dzaky, dkk (2023), bahwa *layout* mencakup unsur-unsur desain grafis, berupa ukuran, bentuk, gambar, warna, huruf, dan *white space* (h.8763). Hal tersebut diperkuat oleh gagasan dari Haslam (2006), bahwa *layout* merupakan tata letak sebuah buku yang melibatkan desainer merencanakan posisi yang tepat dari seluruh elemen pada halaman buku.



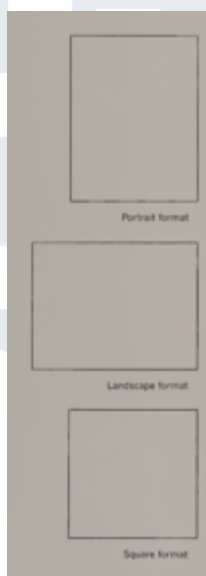
Gambar 2.18 Contoh *Flat Plan*
Sumber: Haslam (2006)

Selain itu, Ia juga menekankan bahwa *layout* terdiri dari *flat plan* dan *storyboard* yang dapat membantu desainer mendapatkan gambaran umum tentang isi buku, komposisi elemen, dan tata letak (h.140). Dengan kata lain, *layout* sebagai bagian dari dalam buku dan salah satu aspek yang harus diperhatikan saat memproduksi buku untuk merancang tata letak teks dan gambar agar terlihat rapih dan nyaman ketika dibaca.

2.4.1 Format Buku

Menurut KBBI, format adalah pengaturan bentuk dan ukuran. Haslam (2006) mengatakan bahwa buku memiliki format yang dapat

ditentukan oleh seorang desainer sebelum merancang sebuah buku. Sebelum merancang buku, mengenal berbagai macam format dapat membantu proses perancangan. Format sebuah buku ditentukan oleh tinggi dan lebar halaman yang diinginkan. Mengingat bahwa buku memiliki ukuran yang beragam, namun tetap memiliki format yang sama (h.30). Pada format khususnya buku, digunakan sesuai dengan karakteristik target pembaca (Hanifa, dkk, 2021, h.968) sehingga dapat menyokong konsep yang sedang dibawa (Fachrizal, dkk, 2023, h.367). Dengan kata lain, pemilihan format harus disesuaikan dengan tujuan perancangan buku.



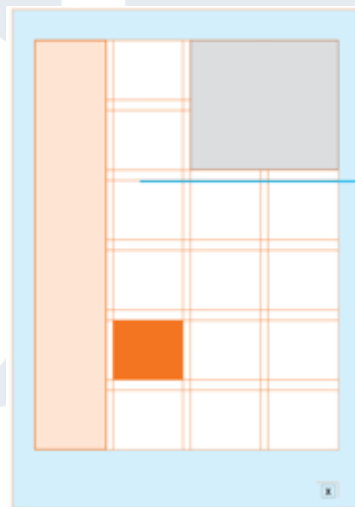
Gambar 2.19 Format Buku
Sumber: Haslam (2006)

Sebuah buku dirancang dalam tiga macam format. Yaitu, *Portrait* di mana tinggi halaman lebih besar dibandingkan lebar halaman, Sedangkan format *Landscape* merupakan kebalikan dari *Portrait*, yaitu lebar halaman lebih besar dibandingkan tinggi halaman. Pada umumnya, terdapat dua format, namun untuk perancangan sebuah buku terdapat satu format tambahan, yaitu *Square*, di mana tinggi dan lebar halaman memiliki ukuran yang sama (Haslam, 2006, h.16).

2.4.2 Grid Buku

Samara (2017) dalam bukunya berjudul *Making and Breaking The Grid*, mengatakan bahwa *grid* merupakan bagian paling dasar dan penting dalam desain grafis (h.1). Haslam (2006) juga mengatakan bahwa *grid* dan *layout* memiliki hubungan, di mana *grid* menentukan pembagian halaman, dan *layout* menentukan posisi elemen. Penggunaan *grid* memberikan konsistensi pada buku untuk membuat keseluruhan isi buku menjadi koheren (h.42). Hal tersebut diperkuat oleh gagasan dari (Fachrizal, dkk, 2023), bahwa *grid* dapat mempermudah para pembaca untuk mengerti isi buku dengan pengaturan tata letak teks dan ilustrasi yang disajikan (h.367). Saat merancang sebuah buku, *grid* dapat membantu untuk menentukan bentuk posisi yang sesuai dengan kebutuhan konten.

Terdapat enam komponen inti dari *grid* yang dikutip dari Tondreau (2019) dalam bukunya yang berjudul *Layout Essentials* (h.10).



Gambar 2.20 Komponen *Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

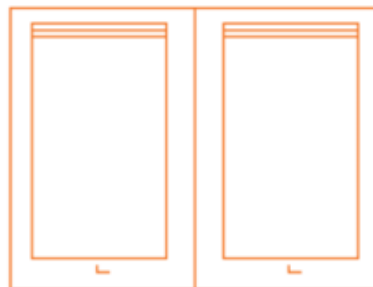
1. *Columns*: Berbentuk vertikal yang memiliki posisi untuk mengisi teks dan gambar. Namun, ukuran dan jumlah kolom akan berbeda-beda, tergantung kebutuhan.

2. *Modules*: Menyajikan *grid* yang berulang, berbentuk persegi sebagai ruang dengan ukuran yang sama. Menyatukan modules dapat menghasilkan kolom dan baris dengan ukuran yang telah disesuaikan.
3. *Margins*: Merupakan daerah penyangga yang berfungsi untuk menyajikan ruang diantara isi konten dan keseluruhan halaman. Margins dapat diisi oleh informasi tambahan seperti catatan tambahan (*notes*) dan *caption*.
4. *Spatial Zones*: Ruang yang dapat diisi dengan konten spesifik seperti teks, iklan, gambar.
5. *Flowlines*: Merupakan metode untuk menggunakan ruang dan elemen sebagai panduan untuk pembaca dalam membaca keseluruhan halaman.
6. *Markers*: Merupakan tanda “X” pada gambar diatas, *markers* memiliki fungsi untuk membantu pembaca dalam menavigasi isi buku. Pada umumnya, *markers* digunakan untuk penempatan halaman, catatan kaki, dan ikon.

Selain komponen *grid*, terdapat macam-macam *grid* yang perlu diketahui untuk merancang sebuah buku. Berguna sebagai panduan tata letak keseluruhan gambar dan teks yang disajikan. Berikut merupakan macam-macam grid menurut Tondreau (2019, h.11):

1. *Single Column Grid*

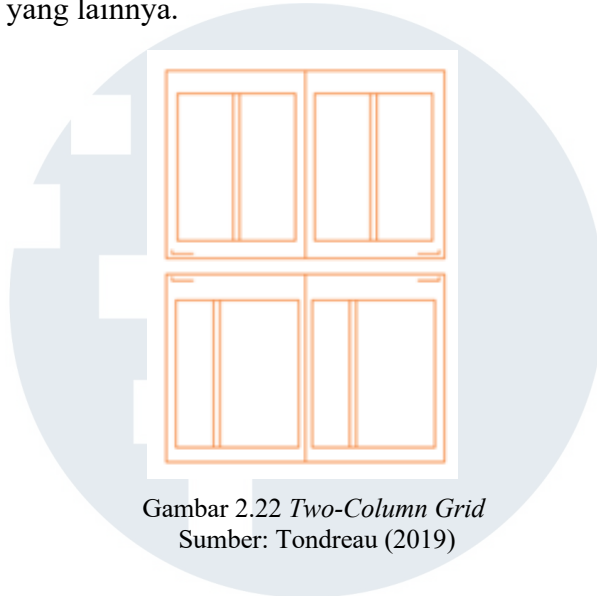
Pada umumnya, *single column* berisi teks panjang. *Grid* tersebut digunakan dalam pembuatan essay, buku, dan laporan. Ciri khas utamanya yaitu menyajikan ruang kosong yang luas untuk mengisi teks.



Gambar 2.21 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-Column Grid*

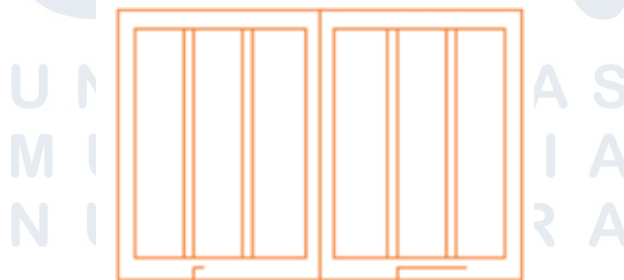
Berfungsi untuk mengontrol teks yang panjang atau ketika ingin menyajikan beragam informasi dengan kolom yang berbeda. Namun, *grid* tersebut bersifat fleksibel, di mana kolom *grid* dapat disesuaikan dengan ukuran yang berbeda antara satu kolom dengan kolom yang lainnya.



Gambar 2.22 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grid*

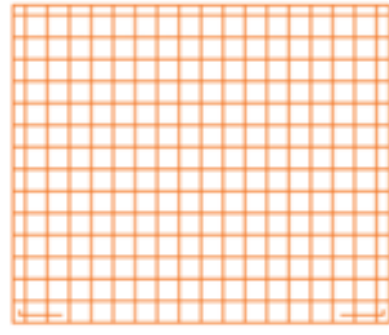
Menyajikan ukuran fleksibilitas yang lebih, dibandingkan satu dan dua kolom *grid*. *Multicolumn grid* memiliki lebih dari dua kolom dengan variasi ukuran lebar pada kolom. Pada umumnya, berguna untuk majalah dan *website*.



Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

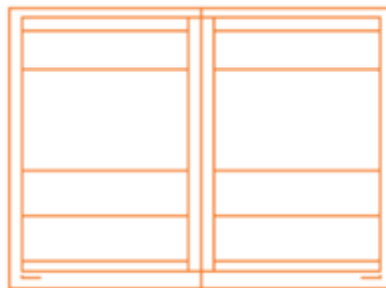
Merupakan pilihan yang tepat untuk membuat informasi yang kompleks, ditemukan pada koran, tabel, kalender, dan bagan. *Grid* tersebut menggabungkan kolom horizontal dan vertikal sehingga terdapat potongan kecil pada ruang kolom.



Gambar 2.24 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grid*

Merupakan *grid* yang membagi halaman menjadi beberapa bagian-bagian. Pada umumnya, *hierarchical grid* menyajikan kolom yang berbentuk horizontal.



Gambar 2.25 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.5 Prinsip dan Unsur Seni Rupa

Seni rupa merupakan salah satu bagian dalam bidang kesenian yang mengantarkan pesan melalui bahasa gambar atau rupa. Seni itu sendiri merupakan karya atau hasil ciptaan manusia yang berasal dari ambisi dalam mencapai harapan pada keseimbangan dan keharmonisan (Pardede, 2022, h.163). Dalam

penelitiannya, (Marni, dk 2023) menyatakan bahwa dalam bidang pendidikan, seni rupa memiliki peran penting dalam pendidikan dasar karena dapat menumbuhkan keterampilan visual, imajinasi, dan kreativitas (h.2659). Kurniawati (2022) memperkuat gagasan tersebut di mana seni sebagai pendidikan yang dapat menyalurkan emosi melalui terapi seni (*art therapy*) (h.88).

Pada dunia seni rupa, terdapat teori prinsip dan unsur seni rupa yang dikemukakan oleh Muhaemin, dkk (2020) dalam bukunya yang berjudul “Pengetahuan Dasar Seni Rupa”, yaitu unsur seni rupa meliputi; bentuk (titik, garis, bidang, volume), warna, tekstur, ruang, struktur. Selain unsur seni rupa, terdapat prinsip seni rupa meliputi; kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, pusat perhatian (*center of interest*), dan kontras (h.17—40).

2.5.1 Unsur Seni Rupa

Unsur seni rupa merupakan unsur-unsur yang dapat dilihat dan dikenal secara kasat mata melalui indera penglihatan, seperti bentuk, warna, tekstur, ruang yang secara artistik menganalisis prinsip penyusunan sehingga menciptakan suatu wujud baru yang disebut seni rupa (Muhaemin, dkk, 2020, h.17).

2.5.1.1 Bentuk

Bentuk sebagai unsur seni rupa terbagi menjadi titik, garis, bidang, dan volume.

1. Titik: Merupakan unsur terkecil yang tidak memiliki dimensi. Titik memiliki bentuk dasar berupa bundaran. Namun, jika titik diperbesar, menghasilkan bentuk yang beragam.



Gambar 2.26 Titik
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

2. Garis: Terdapat dua macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung. Garis lurus terdiri dari; garis horizontal yaitu garis yang memiliki posisi mendatar, garis vertikal yaitu garis tegak

yang memiliki posisi berdiri, dan garis diagonal/miring yaitu garis yang condong ke arah kanan atau kiri.



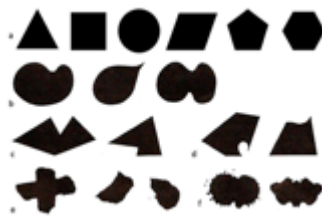
Gambar 2.27 Garis Lurus
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

Selain itu, terdapat garis lengkung terdiri dari; garis tunggal yaitu garis yang dinamis, garis lengkung ganda yaitu garis yang memiliki kesan lincah dan dinamik, dan yang terakhir adalah garis *zig-zag*, yaitu garis lurus yang dibentuk patah-patah. Sehingga setiap sudut pada garis *zig-zag* berbentuk lancip.



Gambar 2.28 Garis Lengkung
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

3. Bidang: Merupakan bentuk dua dimensi memiliki panjang dan lebar (luas). Pada umumnya, bidang memiliki bentuk yang beraturan (geomteri), organis, gabungan bidang, bersudut, tidak beraturan, dan kebetulan.



Gambar 2.29 Bidang
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

4. Volume: Volume merupakan bentuk tiga dimensi dari bidang yang memiliki dimensi kedalaman dan ketebalan.



Gambar 2.30 Volume
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

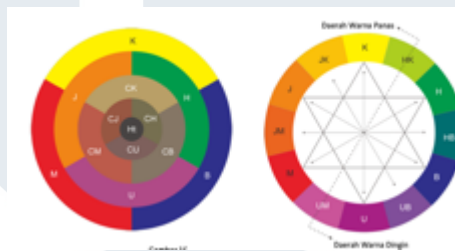
2.5.1.2 Warna

Warna merupakan salah satu unsur seni rupa yang memiliki peran penting dan utama sebagai penghidup suatu karya sebagai simbol. Warna menimbulkan beragam pigmen. Terdapat beragam jenis warna yang diklasifikasi menjadi lima golongan.

1. Warna Primer: Merupakan warna pertama (dasar), di mana warna yang bukan hasil dari campuran warna lainnya. Warna primer adalah biru, kuning, merah. Ketiga warna tersebut menjadi warna pokok yang dapat menghasilkan warna baru.
2. Warna Sekunder: Merupakan warna dari hasil campuran dua warna primer, sehingga disebut sebagai warna kedua. Warna sekunder terdiri dari jingga/oranye (hasil warna kuning dan merah), hijau (kuning dan biru), dan ungu (biru dan merah).
3. Warna Tengah: Merupakan warna perantara yang berada diantara warna primer dan sekunder, atau kombinasi antara satu warna primer dan satu warna sekunder. Warna tengah

tediri dari hijau kekuningan, ungu kemerahan, hijau kebiruan, dan lainnya.

4. Warna Tersier: Merupakan warna ketiga dari hasil kombinasi dua warna sekunder. Warna tersier terdiri dari warna coklat, seperti coklat kemerahan, coklat kebiruan, dan coklat kekuningan.
5. Warna Kuarter: Merupakan warna terakhir pada skema warna, atau disebut sebagai warna keempat di mana warna tersebut merupakan hasil kombinasi dua warna tersier. Warna kuarter terdiri dari warna coklat-jingga, coklat kehijauan, coklat keunguan.



Gambar 2.31 Warna
Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

Selain skema warna diatas, diperkuat juga oleh Gengli, dkk (2020), dalam bukunya berjudul *Colors Perfect*, bahwa terdapat teori skema warna lainnya pada roda warna sebagai berikut (h.9):

1. *Analogus*: Merupakan warna yang memiliki kesamaan/berdekatan antar satu warna dengan yang lainnya. Warna terdekat yang dimaksud hanya kisaran 0-90 derajat.



Gambar 2.32 Warna Analogus
Sumber: Gengli, dkk (2020)

2. *Complementary*: Merupakan warna yang berseberangan satu dengan yang lainnya. Kedua warna tersebut berada pada 180 derajat.



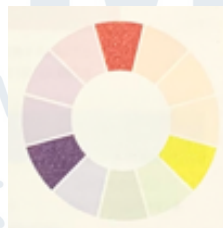
Gambar 2.33 Warna Komplementer
Sumber: Gengli, dkk (2020)

3. *Split-Complimentary*: Merupakan satu warna yang menghadap ke dua warna *complementary*.



Gambar 2.34 Warna *Split Complimentary*
Sumber: Gengli, dkk (2020)

4. *Triadic*: Merupakan tiga warna yang berjarak rata antara satu dengan yang lainnya dalam roda warna.



Gambar 2.35 Warna *Triadic*
Sumber: Gengli, dkk (2020)

5. *Tetradic or Double Complementary*: Merupakan empat warna dalam dua kelompok warna komplementer.



Gambar 2.36 Warna *Tetradic*
Sumber: Gengli, dkk (2020)

6. Panas dan Dingin: Merupakan warna yang bertolak belakang satu sama lain. Warna hangat seperti, merah, kuning, oranye memiliki kesan yang hangat dan panas. Sebaliknya, warna dingin seperti, biru, hijau, ungu memberikan kesan yang sejuk, tenang, dan dingin.



Gambar 2.37 Warna Panas dan Dingin
Sumber: Gengli, dkk (2020)

2.5.1.3 Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba suatu bidang. Tekstur merupakan unsur seni rupa yang dapat dapat diraba, dirasakan, dan dilihat secara kasat mata. Tekstur terdiri dari tekstur kasar dan halus. Secara visual, tekstur kasar dan halus memiliki kesan yang berbeda jika dilihat. Oleh sebab itu, terdapat tekstur nyata dan tidak nyata. Contohnya, pada suatu karya, tekstur digunakan dengan implementasi efek-efek untuk menimbulkan suatu kesan yang ingin disampaikan (Muhaemin, dkk, 2020, h.25).

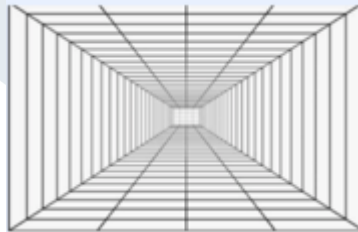


Gambar 2.38 Tekstur

Sumber: <https://images.app.goo.gl/3cY8yNhx3tGY3f8LA>

2.5.1.4 Ruang

Ruang merupakan unsur yang memberikan ilmu mengenai pengetahuan perspektif. Ruang dibedakan menjadi tiga, yaitu ruang nyata, yaitu ruang yang secara visual terlihat secara dua/tiga dimensi. Selain itu, terdapat ruang gambar atau disebut juga ruang maya, adalah ruang yang tidak nyata (Muhaemin, dkk, 2020, h.25).



Gambar 2.39 Ruang

Sumber: <https://images.app.goo.gl/3cY8yNhx3tGY3f8LA>

2.5.1.5 Struktur

Struktur merupakan hasil dari pengelolaan serta penyusunan unsur-unsur yang pada akhirnya menghasilkan suatu karya seni. Struktur pada karya seni menunjukkan keterkaitan antara unsur-unsur satu dengan yang lainnya setelah dikelola menggunakan prinsip-prinsip dasar seni rupa (Muhaemin, dkk, 2020, h.26).



Gambar 2.40 Struktur Karya Seni
Sumber: <https://images.app.goo.gl/mTbUPpjF6Uc2meHp7>

2.5.2 Prinsip Seni Rupa

Ketika unsur seni rupa disatukan, akan menghasilkan suatu karya yang membutuhkan prinsip-prinsip dasar dalam membuat karya. Dalam melakukan penyatuan unsur seni rupa, terdapat prinsip seni rupa yang harus diperhatikan. Dengan kata lain, unsur dan prinsip dalam seni rupa memiliki hubungan dan harus diimplementasikan saat membuat karya sehingga menghasilkan karya yang utuh dan harmonis. Karya seni yang menarik membutuhkan penyatuan unsur seni rupa yang melibatkan prinsip seni rupa di dalamnya (Muhaemin, dkk, 2020, h.31).

2.5.2.1 Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip seni rupa yang memiliki ciri keselarasan dari unsur yang diciptakan dalam suatu karya seni. Dalam bidang rupa, kesatuan sebagai salah satu prinsip dasar yang memiliki peran penting untuk membuat harmoni yang memiliki hubungan kesatuan. Terdapat macam kesatuan dalam sebuah karya seni rupa, yaitu kesatuan ide, gaya, dan bentuk. Ketika disatukan, beragam macam kesatuan tersebut dapat menghasilkan karya yang utuh dan melahirkan kesan yang menyatu pada karya tersebut.



Gambar 2.41 Prinsip Kesatuan
Sumber: <https://images.app.goo.gl/hrpJXE2upBU1Yqe8A>

2.5.2.2 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan merupakan prinsip yang menitikberatkan daya dengan pembagian satu sisi dengan yang lainnya sama beratnya. Pada karya rupa, keseimbangan memberikan hasil dengan pembagian unsur-unsur rupa yang sama rata dan tidak berat sebelah. Keseimbangan pada karya tidak diukur, namun dirasakan. Terdapat macam keseimbangan, yaitu keseimbangan stabil, yaitu formal atau simteri, dan keseimbangan dinamik, yaitu keseimbangan tidak nyata atau asimetri.



Gambar 2.42 Prinsip Keseimbangan

Sumber: <https://images.app.goo.gl/3PiZy7Sj6yyxzQea9>

2.5.2.3 Proporsi

Proporsi adalah prinsip seni rupa yang penting diutamakan untuk meraih harmoni dan keselerasan pada suatu karya, di mana ukuran yang diciptakan harus memiliki proporsi yang sesuai, sehingga tampak proporsional dan sepadan. Terdapat macam proporsi pada karya seni rupa, yaitu proporsi benda, antar benda, dan ruang.



Gambar 2.43 Prinsip Proporsi

Sumber: Muhaemin, dkk (2020)

2.5.2.4 Irama (*Rhythm*)

Irama diartikan sebagai gerakan yang berturut-turut secara runut dan terstruktur. Irama pada karya seni merupakan duplikasi yang berulang-ulang dari hasil kombinasi unsur-unsur yang membentuk suatu karya.



Gambar 2.44 Prinsip Irama
Sumber: <https://images.app.goo.gl/eRMKHvB44ARP5HuC8>

2.5.2.5 Pusat Perhatian (*Center of Interest*)

Pusat perhatian merupakan titik penekanan yang mencolok secara dominan, sehingga dapat menjadi *focal point* atau *eye catcher* pada suatu karya. Hal tersebut dapat menarik perhatian karena terdapat unsur yang ditonjolkan pada suatu karya dengan tujuan untuk menciptakan perbedaan.



Gambar 2.45 Prinsip *Center of Interest*
Sumber: <https://images.app.goo.gl/eRMKHvB44ARP5HuC8>

2.5.2.6 Kontras

Kontras pada seni rupa merupakan sesuatu yang bertolak belakang (berkebalikan) tetapi menyatu dan seimbang. Berasal dari dua unsur yang berlawanan. Pada karya seni, kontras dijadikan sebagai prinsip yang dapat mengundang perhatian, karena memiliki sifat yang dapat meningkatkan kualitas estetika pada karya.



Gambar 2.46 Prinsip Kontras
Sumber: <https://images.app.goo.gl/8CVZbqjcdtgVvtuH9>

2.6 Media Pembelajaran

Istilah pembelajaran dapat disebut sebagai *instruction* atau proses pengajaran. Pengajaran sebagai suatu aksi mengajar di mana dalam proses tersebut terdapat guru dan siswa (Tjahjono & Romyati, 2021, h.219). Purbayanti, dkk (2022) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu cara dalam menciptakan kondisi yang kondusif dan mendukung ketika sesi pembelajaran dengan siswa. Pembelajaran yang berhasil meliputi keaktifan siswa dalam sesi pembelajaran, yaitu ketika siswa dapat dengan aktif membentuk suatu pemahaman dari permasalahan yang sedang dihadapai. Oleh sebab itu, perlu melibatkan suatu aktivitas. Jika tidak terdapat aktivitas, proses pembelajaran tidak akan berhasil. Sehingga aktivitas sebagai kunci utama yang sangat penting untuk membangun proses pembelajaran yang menarik dengan cara berinteraksi (h.23).

Fajriati (2023) menjelaskan mengenai media sebagai pendukung pembelajaran, bahwa terdapat aspek yang memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar, yaitu media pembelajaran untuk siswa. Implementasi media pembelajaran dapat menjadi jembatan antara guru dan siswa, ketika guru tidak dapat menjelaskan melalui kata, eksistensi media pembelajaran hadir untuk membantu. Siswa akan berkenaan dalam memahami pelajaran jika terdapat media yang berisi gambar, sehingga dapat menimbulkan kreativitas siswa (h.60). Hal ini juga seperti yang disampaikan oleh Hanifa, dkk (2021), bahwa kesiapan sumber belajar yang pantas dan sesuai dengan kebutuhan proses belajar dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran (h.967). Dengan kata lain, proses pembelajaran akan berjalan dengan menarik ketika terdapat media pendukung dan aktivitas bagi siswa dan guru.

2.6.1 Pembelajaran Anak-Anak

Pendidikan anak merupakan tahap tumbuh kembang pada anak yang terdiri dari aspek fisik, non fisik, rangsangan motorik, emosional, akal berpikir, dan sosial yang akurat sehingga anak dapat berkembang secara maksimal (Christina & Kamala, 2021, h.68). (Nurhayati & Putro, 2021) menekankan keseluruhan aspek perkembangan pada anak-anak, yang terdiri dari aspek motorik (halus dan kasar), kognitif, dan sosial emosional. Oleh karena itu,

permainan yang dipakai oleh anak-anak pada umumnya berbentuk nyata. Hal tersebut dapat mendorong perkembangan anak, seperti pengenalan warna, ukuran, bentuk, berat, tekstur, dan lainnya (h.53). Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh Sabar & Fhatrina (2023), bahwa perkembangan kognitif bergerak ketika anak memanfaatkan intelektualnya untuk beradaptasi dengan pembelajaran baru dari sekitarnya. Sehingga, untuk mengasah perkembangan kognitif tersebut, dilakukan dengan penggunaan media pembelajaran (h.2).

Pembelajaran akan terkesan bosan dan membuat anak malas ketika metode yang digunakan tidak menarik. Contohnya, ketika hanya menampilkan teori saja tanpa praktek nyata. Pemanfaatan sarana pembelajaran terbukti akan meningkatkan proses pembelajaran pada anak jika terdapat visualisasi yang menarik (Prasetya, dkk, 2023, h.42). Pembelajaran pada anak harus memiliki metode yang tepat agar anak tertarik untuk mempelajari pengetahuan baru sembari memotivasi proses perkembangannya.

2.6.2 Pembelajaran Seni Rupa pada Anak

Seni rupa anak merupakan sarana untuk menuangkan perasaan anak sebagai ungkapan imajinasi dari harapan yang terdapat pada diri seorang anak. Seni rupa pada anak memiliki fungsi sebagai media untuk mengungkapkan ide, pandangan, dan pikiran seorang anak sebagai pencipta yang berasal dari inspirasi di sekitarnya (Pardede, 2022, h.165). Hal tersebut diperkuat oleh Marni, dkk (2023) bahwa seni rupa dapat memberikan pembelajaran yang dapat membuat anak-anak terlibat aktif dalam langkah kreatif, mengeksekusi suatu karya seni, menumbuhkan apresiasi dan pandangan yang baik terhadap seni rupa, serta mempertajam pengetahuan anak terhadap unsur-unsur seni rupa. Dengan pendekatan strategi pembelajaran yang tepat, akan membantu dalam meningkatkan kemampuan kreativitas anak sekaligus memperdalam pemahaman mengenai prinsip seni rupa (h.2659).

Kurniawati (2022) dalam penelitiannya menyatakan bahwa, pendidikan seni rupa memiliki peran dalam proses perkembangan karakter dan mengambil bagian penting pada setiap individu seorang anak, contohnya dengan pembelajaran bentuk dasar seni rupa dapat melatih motorik dan meniru

objek di sekitar, menambah elemen lain pada karya yang dapat menumbuhkan inovasi anak, memilih warna yang dapat melatih kepekaan penglihatan anak, serta menuangkan ide pada kertas (h.92), tentunya dengan proses pembelajaran yang nyaman, sehingga dapat membangun dukungan sosial saat sesi belajar (Christina & Kamala, 2021, h.7). Pengetahuan seni rupa memiliki beragam manfaat bagi anak. Terlebih ilmu unsur dan prinsip seni rupa yang memiliki keterkaitan tersebut merupakan ilmu penting dan memiliki keterlibatan bagi anak-anak dalam berkarya maupun dalam proses perkembangannya.

2.7 Penelitian Relevan

Untuk memperkuat landasan pada penelitian dan menunjukkan kebaruan pada penelitian ini, penting untuk mengkaji penelitian terdahulu yang relevan untuk mendapatkan *novelty* dari penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Multimedia Interaktif Bagi Siswa Slb Negeri Kota Gorontalo.	Megawaty Hinele, Isnawati Mohamad, I Wayan Sudana	Perancangan media pembelajaran seni rupa berbasis multimedia interaktif untuk siswa SLBN Kota Gorontalo.	Kondisi sosial: Terdapat fokus usia hingga kedudukan kelas pada target segmentasi sehingga lebih terfokus pada target audiens yang dituju. Materi: Materi yang diangkat dimulai dari ilmu dasar seni rupa.
2.	Mengoptimalkan Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar:	Yulia Marni, Desyandri, Farida Mayar	Penggunaan proyek seni sebagai rencana	Fokus lokasi: Spesifik memberikan kontribusi sosial yang nyata secara langsung di lapangan, serta

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Strategi dan Praktek Terbaik		pembelajaran yang efektif.	memberikan relevansi khusus pagi siswa di Darts.
3.	Penerapan Gaya Visual Konsep Kartun pada Perancangan Media Pembelajaran di Nur Learning Centre Ubud.	I Putu Arka Prasetya, I Komang Angga Maha Putra, Ni Wayan Nandaryani.	Perancangan <i>Flash Card</i> Alphabet dan media pendukungnya untuk anak di Nur Learning Centre Ubud yang mengenalkan anak-anak mengenai huruf dan objek disekitar.	Penelitian melibatkan aktivitas praktek dalam media pembelajarannya, sehingga anak-anak tidak merasa bosan. Target: Fokus pada target anak-anak usia 5-8 tahun dan terjun langsung melakukan <i>FGD</i> dengan anak-anak dan guru untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan target.