

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Santoso et al. (2015, h.3) menyebutkan buku adalah kumpulan kertas yang dijilid, berisi tulisan dan atau gambar, bertujuan menginformasikan sesuatu kepada pembacanya. Sedangkan Kurniasih (dalam Hanifa et al., 2021, h. 968) mendefinisikan buku sebagai hasil pemikiran yang dijadikan ilmu pengetahuan dengan bahasa yang sederhana dan disusun secara tertulis, dilengkapi gambar, dan memiliki daftar pustaka. Lebih lanjut Soedarso (dalam Hanifa et al., 2021, h. 968) mengatakan pada buku, tiap sisi dari selembarnya dinamakan halaman. Buku berdasarkan jenisnya terbagi menjadi novel, kamus, ensiklopedia, majalah, dan panduan (Santoso et al., 2015, h.4).

2.1.1 Buku Panduan

Santoso et al. (2015, h.4) mendefinisikan buku panduan sebagai buku yang berfungsi menuntun pembaca melakukan suatu hal berdasarkan informasi atau petunjuk-petunjuk dalam buku tersebut. Lebih lanjut Santoso mengatakan keberhasilan buku panduan dilihat dari kesuksesan pembaca dalam memahami dan menerapkan petunjuk. Trim dalam Farisakta et al. (2022, h.145) mengatakan isi buku panduan berupa informasi rujukan atau instruksi melakukan sesuatu. Sedangkan Effendi dalam Farisakta et al. (2022, h.144) menyatakan isi buku panduan adalah informasi dan petunjuk yang menuntun pembaca dalam mengetahui sesuatu secara lengkap.

2.1.1.1 Jenis Buku Panduan

Sulistyo (1993) mengkategorikan buku panduan menjadi 2, yaitu *handbook* dan *guidebook*.

1. *Handbook* atau buku pegangan adalah panduan yang berisi petunjuk atau informasi mengenai pekerjaan, perjalanan, atau

referensi. Berikut ciri-ciri *handbook* yang membedakannya dengan *guidebook*.

- a. Memiliki sekumpulan informasi mengenai satu atau beberapa topik.
 - b. Membahas mengenai apa, bagaimana, mengapa, dan kapan.
 - c. Memiliki ringkasan mengenai bidang ilmu tertentu untuk penerapan praktis.
 - d. Disusun secara terklasifikasi.
 - e. Memberi petunjuk praktis mengenai jenis pekerjaan, aktivitas, atau cara kerja suatu alat.
2. *Guidebook* lebih berisikan petunjuk informasi bagi wisatawan atau pelancong.
- a. Informasi disajikan dalam bentuk ringkasan.
 - b. Memberi petunjuk mengenai nama, objek, tempat, peristiwa, dan hal-hal lain sejenis.
 - c. Digunakan masyarakat ataupun wisatawan tanpa keterikatan pada bidang studi tertentu.
 - d. Disusun sistematis sesuai alfabet atau menurut benda.
 - e. Mencakup keterangan apa, di mana, seberapa jauh, seberapa banyak, dan lain sebagainya.

2.1.2 Anatomi Buku

Iyan Wibowo (2007, h.37) menuliskan dalam bukunya yang berjudul “Anatomi Buku” bahwa buku memiliki beberapa elemen melengkapi buku tersebut. Elemen-elemen tersebut antara lain sampul buku, perwajahan buku, halaman *preliminaries*, halaman isi, dan halaman *postliminary*.

1. Sampul/Cover Buku

Sampul adalah bagian paling luar yang mengemas atau membungkus buku. Sampul menjadi salah satu faktor yang menimbulkan daya tarik

terhadap suatu buku sebab komunikasi pertama antara calon pembaca dan buku terjadi melalui sampul. Maka, elemen desain seperti warna, tipografi, layout, tekstur, dll pada sampul sangat diperlukan. Sampul terdiri dari beberapa bagian:

- a. Sampul depan buku memuat judul buku, nama penulis, nama pemberi sambutan, nama penerbit, dan logo.
- b. Sampul belakang memuat judul buku, sinopsis, biografi penulis, nomor ISBN, *barcode*, alamat penerbit, dan logo penerbit.
- c. Punggung buku (jika ada) memuat nama penulis, nama penerbit, dan logo penerbit.
- d. Beberapa buku mempunyai *endorsement* atau pujian dan dukungan terhadap buku dari ahli terkenal agar buku terkesan lebih menarik. *Endorsement* dapat dimuat di sampul depan atau sampul belakang.
- e. Lidah sampul memuat foto, riwayat hidup pengarang, dan ringkasan buku untuk menambah estetika dan keeksklusifan buku.

2. Perwajahan Buku

- a. Ukuran buku yang bervariasi tergantung jenis buku, misalnya ukuran novel, buku pelajaran, atau majalah pasti berbeda-beda.
- b. Bidang cetak atau bagian yang difungsikan untuk menulis materi. *Margin* atau bagian tepi yang dikosongkan untuk mengamankan materi dari kesalahan cetak sekaligus memberi estetika.
- c. Pemilihan huruf seperti *font*, *font size*, dan *leading* harus diperhatikan karena memengaruhi kenyamanan membaca serta estetika buku.
- d. Penomoran halaman
- e. Pemilihan warna, misal untuk menandai bagian tertentu atau menambah estetika

- f. Ilustrasi, misalnya buku anak biasanya banyak menggunakan ilustrasi untuk memvisualisasikan informasi dan memudahkan anak berimajinasi dan memahami isi buku. Tentunya ada tidaknya atau gaya ilustrasi disesuaikan dengan jenis buku.
- g. Kualitas kertas dan penjiilidan, misalnya buku anak biasanya menggunakan kertas yang lebih tebal, sedangkan novel menggunakan kertas tipis. Tebal tipisnya kertas akan memengaruhi jilid yang digunakan nantinya.

3. Halaman *Preliminaries*

- a. Halaman judul: halaman awal setelah sampul depan, berisi judul, sub judul, nama penulis, nama penerjemah (jika ada), nama penerbit, dan logo.
- b. Halaman hak cipta yang memuat judul, penerbit, penulis, tim yang terlibat dalam publikasi (editor, penata letak, desainer sampul, ilustrator, dll). Di halaman ini juga tertulis larangan atau izin menggandakan buku.
- c. Halaman tambahan memuat motto dan ucapan terima kasih penulis.
- d. Sambutan: sambutan yang disampaikan lembaga/perseorangan yang berkompeten.
- e. Kata Pengantar: berisi sedikit ulasan mengenai buku atau penulis yang ditulis oleh penerbit atau pihak lain yang berkompeten dan berkaitan dengan isi buku.
- f. Prakata: ditulis oleh penulis sebagai panduan sebelum membaca isi buku, biasanya berisi tujuan dan metode penulisan.
- g. Daftar isi: seperti kerangka keseluruhan isi buku yang membantu pembaca menavigasi isi buku.

4. Halaman Isi

- a. Judul bab: biasanya menggunakan jenis dan *font size* yang lebih besar atau menonjol dari bagian lain.

- b. Penomoran bab: beberapa buku memiliki penomoran yang berbeda berdasarkan jenisnya, misal buku ilmu pengetahuan teoritis biasanya menggunakan penomoran angka romawi/arab.
- c. Alinea
- d. Penomoran teks
- e. Perincian: hampir sama dengan penomoran teks, dapat berupa penjabaran, pilihan, menggunakan nomor, atau angka.
- f. Kutipan: mencantumkan sumber jika menggunakan kutipan, jika kutipan cukup panjang maka harus menggunakan jenis *dan font size* yang berbeda, atau bisa juga diberi background pembeda.
- g. Ilustrasi: pastikan ilustrasi berhubungan dengan materi agar dapat membantu memperjelas materi dengan efektif.
- h. Tabel: ditempatkan berdekatan dengan materi yang berkaitan.
- i. Judul lelar, di halaman genap berisikan judul buku sedangkan pada halaman ganjil berisi judul bab atau nama penulis. Judul lelar bisa diletakkan di atas, bawah teks, atau di sebelah halaman buku.
- j. Inisial: huruf pertama yang dibuat besar di awal paragraf, terletak tepat setelah judul bab, disebut juga *dropcap*.
- k. Catatan samping: biasanya berada di akhir kutipan tidak langsung.
- l. Catatan kaki: berguna untuk menjelaskan sumber atau berisi definisi akan sesuatu. Biasanya berada di baris paling bawah halaman, sebelum judul lelar.

5. Halaman *Postliminary*

- a. Catatan penutup: catatan kaki yang berada di akhir materi atau setelah bab terakhir.
- b. Daftar istilah: berisi definisi istilah asing yang terdapat dalam buku.

- c. Indeks terletak di akhir buku, berupa *list* kata istilah penting beserta nomor halamannya untuk memudahkan pembaca mencari informasi mengenai istilah tersebut. Indeks disusun secara alfabetis. Tidak semua buku memiliki indeks.
- d. Daftar pustaka: daftar sumber referensi dalam menulis buku.
- e. Biografi penulis: penjelasan latar belakang penulis buku.

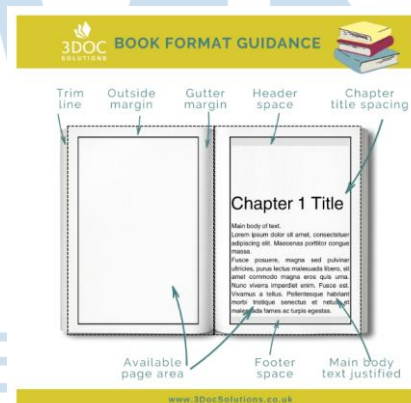
2.1.3 Desain Grafis dalam Buku

Terdapat beberapa teori desain grafis yang berpengaruh dalam penyampaian informasi dari suatu buku. Teori tersebut antara lain prinsip desain, grid, dan layout. Landa (2014) mengartikan desain grafis sebagai bentuk visual dari ide yang proses perancangannya menggunakan penciptaan, penyeleksian, dan organisasi elemen visual.

2.1.3.1 Prinsip Desain

Landa (2014) mengatakan prinsip desain harus digunakan dalam menciptakan karya desain dan prinsip-prinsip ini memiliki hubungan saling bergantung satu dengan yang lainnya.

1. Format: Landa (2014) mendefinisikan format sebagai perimeter atau area yang dilingkupi, tepi luar, atau batas dalam suatu karya desain.



Gambar 2.1 Format Sebagai Perimeter dalam Buku
Sumber: <https://3docsolutions.co.uk/blogs/book-format/> (2024)

Format juga bisa diartikan sebagai media yang digunakan untuk proyek desain, misalnya ukuran kertas, kertas dengan

banyak halaman, layar *handphone*, *billboard*, dan masih banyak lagi.



Gambar 2.2 Format Sebagai Ukuran Media
Sumber: <https://blog.bookbaby.com/how-to-self-publish/...> (2022)

2. Keseimbangan: adalah stabilitas yang diciptakan oleh distribusi bobot visual yang merata pada setiap sisi dan antar semua elemen komposisi desain. Keseimbangan akan menciptakan desain yang harmonis, dan sebaliknya ketidakseimbangan akan menciptakan desain yang terlihat tidak stabil. Dalam bukunya, Landa membagi keseimbangan menjadi tiga:

a. Simetri: bobot visual yang sama rata pada tiap sisi, disebut juga *reflection symmetry*. Keseimbangan ini mudah dicapai, namun terkadang terkesan kaku, membosankan, dan kurang dinamis.



Gambar 2.3 Penerapan Keseimbangan Simetri dalam Buku
Sumber: <https://99designs.com/blog/book-design/...> (2017)

- b. Asimetri: bobot visual yang tidak sama pada tiap sisi, namun desainer dapat memainkan posisi, bentuk, ukuran, nilai, warna, dan tekstur agar desain tetap terlihat harmonis.



Gambar 2.4 Penerapan Keseimbangan Asimetri dalam Buku
Sumber: <https://www.creativefabrica.com/product/...> (2021)

- c. Radial: bobot visual memancar keluar dari titik tengah komposisi desain, keseimbangan radial mengombinasikan simetri yang berorientasi vertikal dan horizontal.



Gambar 2.5 Penerapan Keseimbangan *Radial* dalam Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/349803096027369114/>

3. Hierarki visual: prinsip desain yang erat hubungannya dengan salah satu pilar DKV yaitu penyampaian dan pengaturan informasi. Hierarki visual digunakan untuk

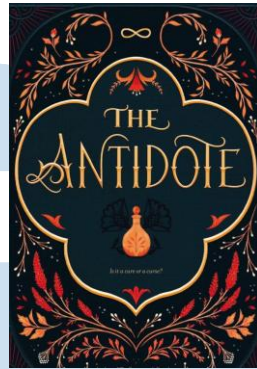
membantu memandu arah gerak mata audiens dan membuat audiens melihat pertama kali ke informasi yang penting hingga ke yang paling kurang penting. Maka, hierarki visual juga berhubungan erat dengan penekanan. Penekanan adalah pengaturan elemen visual menurut kepentingannya, menekankan beberapa elemen di antara elemen lain, membuat beberapa elemen lebih dominan dan mensubordinasikan elemen lainnya. Selain membantu audiens untuk melihat ke arah informasi dominan terlebih dahulu, hierarki visual juga membuat audiens bisa menangkap informasi secara runtut. Landa mengklasifikasikan lima cara untuk mencapai penekanan:

- a. *Isolasi*: mengisolasi suatu objek dari objek yang lain sehingga tampak sendirian, namun pengisolasian akan menimbulkan bobot yang lebih besar pada objek yang terisolasi sehingga harus diseimbangkan dengan baik oleh elemen yang lain.



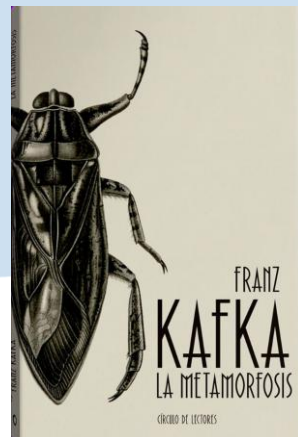
Gambar 2.6 Penerapan Hierarki Isolasi pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/196399233744905051/>

- b. *Placement*: posisi penempatan elemen dalam komposisi desain, misalnya di latar depan, sudut kanan atas, atau bagian tengah/tengah halaman. *Placement* yang baik membuat desain lebih mudah menarik perhatian audiens.



Gambar 2.7 Penerapan Hierarki *Placement* pada Bagian Tengah Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/2111131069782488/>

- c. *Scale*: memainkan ukuran objek misal membuatnya lebih besar dari yang lain, atau bisa juga membuatnya menjadi paling kecil di antara elemen lain yang besar.



Gambar 2.8 Penerapan Hierarki *Scale* pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/650488739967791066/>

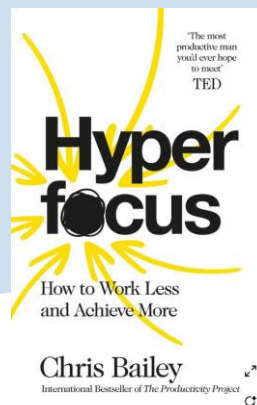
- d. *Contrast*: memainkan perbedaan misal perbedaan warna gelap-terang yang mencolok, cerah-kusam, kasar halus. Kontras juga bergantung dan dibantu oleh prinsip lain seperti ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan/atau posisi.

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



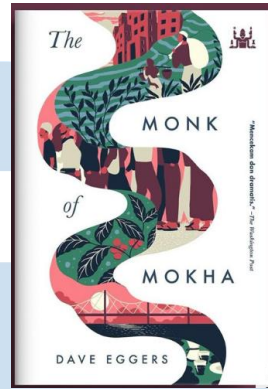
Gambar 2.9 Penerapan Hierarki *Contrast* pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/213498838582295214/>

- e. *Pointers*: menggunakan elemen lain sebagai *pointers* / penunjuk agar mata audiens melihat ke arah elemen dominan.



Gambar 2.10 Penerapan Hierarki *Pointers* pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/792492865725943460/>

4. Irama: pola / repetisi elemen visual yang kuat dan konsisten untuk menciptakan pergerakan di mata audiens. Irama juga bisa diartikan urutan elemen visual dengan interval yang telah ditentukan di seluruh format *multiple pages*, misal dalam desain buku, *website*, dan majalah. Penting untuk menciptakan aliran visual yang serasi dari satu halaman ke halaman lain. Meski begitu, dibutuhkan juga elemen lain sebagai variasi untuk memberikan aksentasi atau visual yang menarik.



Gambar 2.11 Penerapan Irama pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/62065301109266646/>

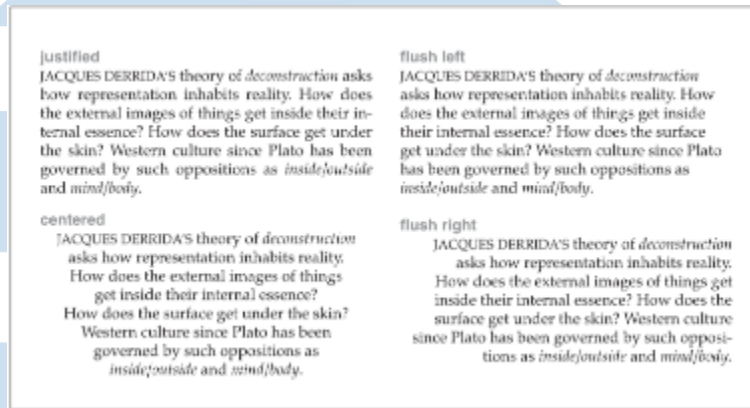
5. Cara menggabungkan berbagai elemen seperti visual dan teks agar terlihat seperti mereka memang satu kesatuan utuh yang terikat dan kohesif. Penelitian membuktikan bahwa pikiran manusia menghubungkan elemen desain berdasarkan kemiripan, penempatan, orientasi, bentuk dan warna. Desain dengan *unity* yang baik akan lebih mudah dipahami, dikenali, dan memiliki identitas tersendiri.

2.1.3.2 Layout

Ambrose & Harris (2018) mengatakan bahwa *layout* mengacu pada presentasi teks maupun gambar dalam suatu halaman / layar. Bagaimana elemen desain diatur agar membantu komunikasi dengan audiens, menciptakan fokus atau menarik perhatian. Menemukan *layout* yang tepat agar bisa cocok dengan konten akan membuat desain menjadi spektakuler. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam *melayout*:

1. Kolom dan *gutter*: kolom merupakan pembagian *section* secara vertikal untuk membantu mengatur elemen visual maupun teks, *gutter* adalah jarak antar kolom tersebut.
2. Gambar: gambar membantu mengkomunikasikan informasi melalui visualnya, gambar bisa menjadi fokus utama dalam suatu halaman maupun *subsidiary elements*.

3. *Alignment*: posisi teks dalam *text box*, perataan teks dalam desain, misalnya rata kanan, rata kiri, rata kanan-kiri, rata tengah, dll.



Gambar 2.12 Macam *Alignment*
Sumber: Landa (2014)

4. *Hyphenation* dan *justification*: penyesuaian teks agar tercipta paragraf yang rapi, meminimalisir *river*.
5. Hierarki: mengatur informasi mana yang ingin ditonjolkan sesuai tingkat kepentingannya.
6. *Arrangement*: menyusun elemen konten agar tercipta keharmonisan.
7. *Entry point*: identifikasi bagian awal untuk mulai melihat / membaca konten.
8. *Pace*: pengaturan informasi yang mudah dicerna dan yang sulit dicerna, meliputi gambar dan teks.

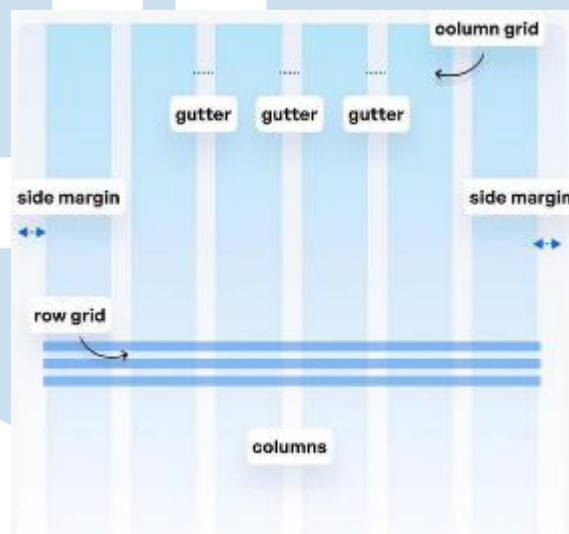
2.1.3.2 *Grid*

Landa (2014) mendefinisikan *grid* sebagai panduan vertikal dan horizontal dalam mengatur elemen-elemen visual maupun teks dalam suatu format desain. Fungsi adanya *grid* supaya pembaca mudah membaca dan memahami alur informasi dalam desain. Berikut beberapa anatomi *grid* menurut Landa:

1. *Margin*: bagian yang sengaja dikosongkan pada sisi tepi atas, bawah, kiri dan kanan suatu desain. Margin membantu

menjaga agar konten dalam desain tetap berada pada zona yang aman, tidak terlalu tepi, dan terlihat rapi.

2. Kolom dan baris: kolom adalah panduan secara vertikal untuk membantu mengatur elemen visual maupun teks, sebaliknya baris adalah panduan secara horizontal. Jumlah kolom dan baris bisa bervariasi tergantung pada konten dan tujuan pembuatan desain.
3. *Gutter*: adalah jarak antar kolom vertikal pada *layout*.

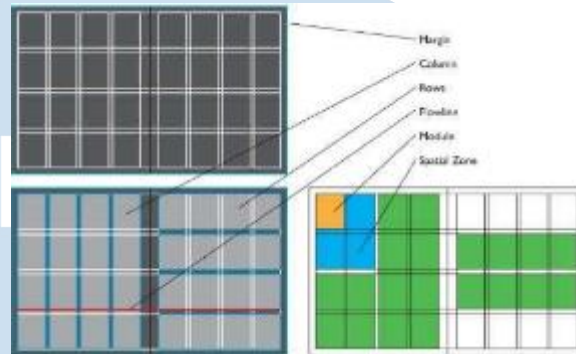


Gambar 2.13 Bagian-Bagian *Grid*

Sumber: <https://www.barajacoding.or.id/cara-menyiapkan...> (2023)

4. *Flowline*: garis horizontal yang berfungsi membentuk keselarasan, alur visual memisahkan konten secara horizontal. *Flowline* yang diatur dengan interval teratur dan berpotongan dengan kolom vertikal maka akan membentuk modul. Meski begitu, *flowline* juga bisa digunakan dengan interval yang tidak teratur.
5. Modul: area yang terbentuk dari perpotongan baris dan kolom. Modul nantinya akan digunakan sebagai tempat untuk meletakkan konten desain. Desainer dapat menggunakan satu atau lebih modul untuk menempatkan teks atau visual.

6. *Spatial zone*: hasil pengelompokan dari beberapa modul, digunakan untuk menempatkan teks atau visual.



Gambar 2.14 Bagian-Bagian *Grid*
Sumber: Landa (2014)

Jenis *grid* yang digunakan sebaiknya konsisten, terlebih untuk format desain *multipages* agar tercipta *unity*, harmoni, dan *flow* visual yang jelas. Landa (2014) membagi *grid* menjadi tiga jenis:

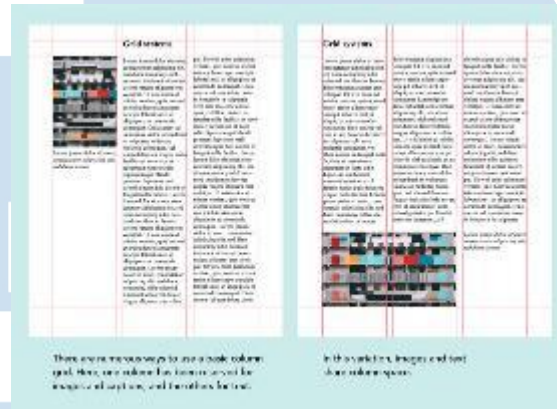
1. *Single column / manuscript grid*: *grid* yang hanya terdiri satu kolom sehingga *grid* ini adalah yang paling sederhana. Kolom tersebut langsung dikelilingi oleh margin pada keempat sisi tepinya. *Single column* biasa digunakan untuk dokumen *full text* seperti buku novel.



Gambar 2.15 *Single Column Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/158470480635543237/>

2. *Multicolumn grid*: *grid* yang terdiri dari dua kolom atau lebih dalam satu halamannya. Banyak sedikitnya kolom bisa disesuaikan dengan konsep, tujuan desain, format yang digunakan, dll.



Gambar 2.16 *Multicolumn Grid*

Sumber: <https://dev.to/vaibhavkhulbe/css-subgrids...> (2020)

3. *Modular grid*: *grid* terdiri dari beberapa modul yang tercipta dari pola horizontal dan vertikal yang konsisten. Satu konten dapat diletakkan pada satu modul maupun *spatial zone* tergantung kebutuhan. Jenis *grid* ini adalah yang paling fleksibel dan dinamis karena memungkinkan desainer menciptakan berbagai variasi *layout*.



Gambar 2.17 *Modular Grid*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/14566398792963585/>

2.1.3.3 Tipografi

Tipografi memiliki definisi sebagai pengaturan bentuk huruf yang digunakan pada karya desain. Tipografi terdiri dari *typeface* yang di dalamnya terdapat variasi *font*. Penggunaan tipografi dapat membantu memvisualisasikan citra yang ingin disampaikan pada audiens.

Dalam penggunaannya, terdapat beberapa prinsip tipografi yang harus diperhatikan:

1. *Legibility*: kualitas bentuk suatu huruf agar dapat terbaca dengan baik.
2. *Readability*: keterbacaan huruf ketika sudah dipasangkan dengan huruf lain
3. *Visibility*: keterbacaan huruf dalam jarak tertentu, misalnya tipografi dalam *billboard* yang harus mampu terlihat dari jarak yang jauh.
4. *Clarity*: kemampuan huruf untuk dapat dibaca dengan mempertimbangkan hierarki visual, warna, *ground* dan lingkungan.

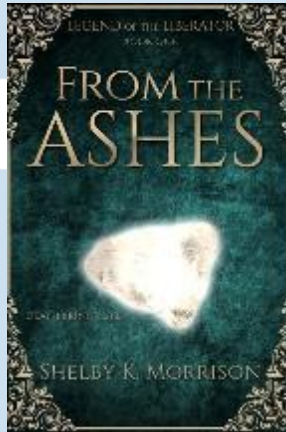
Dalam tipografi, salah satu aspek yang penting namun sering terabaikan adalah spasi. Spasi dalam tipografi menurut Landa (2014):

1. *Kerning & Tracking*: spasi antar dua huruf disebut *kerning*, sedangkan spasi antar huruf jika dilihat secara keseluruhan disebut *tracking*.
2. *Word spacing*: spasi antar kata.
3. *Leading*: spasi antar baris yang diukur secara vertikal dari *baseline* ke *baseline*.

Tipografi mampu menyampaikan emosi yang berbeda-beda pada audiens sesuai dengan klasifikasi jenisnya. Maka, penting untuk memilih tipografi yang sesuai dengan karakteristik desain dan

pesan yang ingin disampaikan. Berikut merupakan psikologi tipografi menurut Landa (2014):

1. *Serif*: jenis huruf dengan ekor di ujung-ujung garis hurufnya, memberikan kesan tua, berkelas, tradisional, klasik, formal, serius, dapat dipercaya.



Gambar 2.18 Judul Buku Menggunakan *Serif*

Sumber: <https://forum.affinity.serif.com...> (2017)

2. *Slab Serif*: seperti serif namun memiliki ekor yang lebih berat dan berbentuk seperti lempengan. memberi kesan berani, kuat, solid, modern, percaya diri.



Gambar 2.19 Judul Buku Menggunakan *Slab Serif*

Sumber: <https://creativemarket.com/SilverStag/...>

3. *Sans Serif*: tidak memiliki ekor pada ujung hurufnya, memiliki karakteristik mudah dibaca, modern, minimalis, bersih, sederhana, canggih.



Gambar 2.20 Judul Buku Menggunakan *Sans Serif*

Sumber: [https://thebookcoverdesigner.com/...](https://thebookcoverdesigner.com/)

4. *Script*: huruf yang terlihat seperti tulisan tangan yang dibuat menggunakan *pen*, pensil, atau *brush*, seringkali antar hurufnya menyambung ketika dipasangkan. memberi makna dinamis, kreatif, lembut, mewah, anggun, eksklusif, khusus.



Gambar 2.21 Judul Buku Menggunakan *Script*

Sumber: <https://miblart.com/blog/rom-com-book-cover-design/>

5. *Display*: sering digunakan dalam ukuran yang besar dan sulit dibaca jika digunakan untuk *body text*. Memiliki kesan dekoratif, *handmade*.



Gambar 2.22 Judul Buku Menggunakan *Font Display*
Sumber <https://miblart.com/blog/fantasy-book-cover-fonts/>

2.1.4 Ilustrasi

Ilustrasi adalah bentuk gambar yang diciptakan untuk menambah keindahan (Nurhadiat, 2004). Lebih lanjut McCloud (2020) menambahkan ilustrasi tidak hanya memperindah, namun juga fungsional dalam segi komunikasi. Macaulay dan Ardley (2016) mengatakan fungsi ilustrasi untuk membantu pemahaman bagaimana suatu hal bekerja melalui visualisasi. Ilustrasi menyampaikan suatu proses, objek, atau sistem dengan lebih mudah dimengerti. Ilustrasi juga digunakan untuk mendefinisikan hal yang sulit dipahami melalui kata-kata.

Menurut (Soedarso, 2014) bahwa ilustrasi sendiri terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain ilustrasi buku pelajaran, ilustrasi khayalan, ilustrasi karikatur, ilustrasi bergambar, ilustrasi kartun, ilustrasi dekoratif, dan ilustrasi naturalis.

1. Ilustrasi naturalis

Ilustrasi yang digambar semirip mungkin dengan wujud asli baik dari segi bentuk maupun warna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.23 Ilustrasi Naturalis pada Buku
Sumber: <https://www.pegasusbookstore.com/book/9798893155723>

2. Ilustrasi dekoratif

Ilustrasi bertujuan sebagai dekorasi yang memperindah, bisa menggunakan *style* yang bermacam-macam seperti dilebih-lebihkan atau malah disederhanakan.



Gambar 2.24 Ilustrasi Dekoratif pada Buku
Sumber: <https://id.carousell.com/p/buku-do-problem-solver-...> (2024)

3. Ilustrasi kartun

Ilustrasi yang sering dijumpai pada buku komik, cergam, atau buku anak karena memiliki bentuk yang terkesan lucu.



Gambar 2.25 Ilustrasi Kartun pada Buku
Sumber: <https://www.instagram.com/chintyapurida/>... (2021)

4. Ilustrasi bergambar

Disebut juga cergam, cerita bergambar yang dilengkapi teks. Ilustrasi dibuat dari sudut pandang ilustrator yang berbeda-beda.



Gambar 2.26 Ilustrasi Bergambar pada Buku
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/577445983483148925/>

5. Ilustrasi karikatur

Sering digunakan sebagai sarana sindiran seperti di koran atau majalah, proporsi yang digunakan juga tidak mengikuti proporsi tubuh biasanya.



Gambar 2.27 Ilustrasi Karikatur pada Buku
Sumber: <https://www.kompasiana.com/taufikhidayat...> (2023)

6. Ilustrasi khayalan

Dibuat berdasarkan khayalan yang diciptakan ilustrator, sering dijumpai di buku komik, buku cerita, atau novel.



Gambar 2.28 Ilustrasi Khayalan pada Buku
Sumber: <https://www.kapanlagi.com/showbiz/film/...> (2013)

7. Ilustrasi buku pelajaran

Ilustrasi seperti gambar natural, foto, atau bagan yang dibuat untuk menjelaskan teks atau keterangan ilmiah.

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



Gambar 2.29 Ilustrasi pada Buku Pelajaran
Sumber: <https://siplah.intanonline.com/frontend/...>

Matulka (2008, h.6) mengatakan bahwa kategori buku ilustrasi terbagi menjadi 4, yaitu *picture books*, *picture storybooks*, *illustrated books*, dan *informational picture books*.

1. *Picture books*

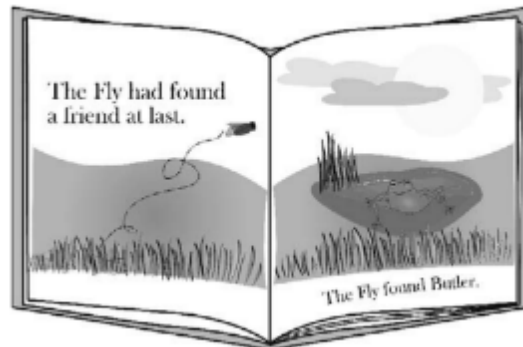
Memiliki ilustrasi di setiap halamannya. Ilustrasi lebih dominan dan memegang peran penting dalam menjelaskan jalan cerita, sedangkan teks hanya sebagai pendukung. Ada juga yang bahkan tidak menggunakan teks sama sekali sehingga sepenuhnya bergantung pada ilustrasi.



Gambar 2.30 *Picture Books*
Sumber: Matulka (2008)

2. *Picture Storybooks*

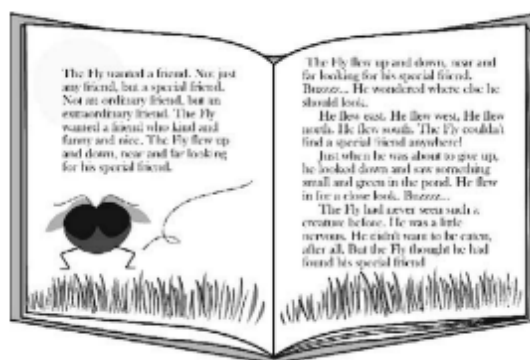
Ilustrasi melengkapi teks, jumlah ilustrasi dan teks seimbang. Teks lebih cenderung ke arah prosa naratif ketimbang teks berima. Suatu teks yang dipadatkan dalam dua halaman pada *picture storybooks* boleh jadi akan didistribusikan ke dalam 6 atau 7 halaman jika dalam *picture books*.



Gambar 2.31 *Picture Storybooks*
Sumber: Matulka (2008)

3. *Illustrated Books*

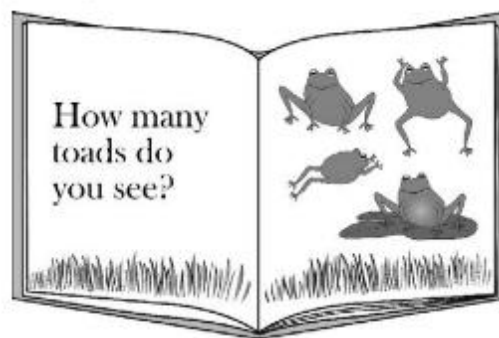
Teks menjadi elemen utama dalam buku sedangkan ilustrasi hanya berfungsi sebagai pendukung atau hiasan. Gambar yang digunakan juga tidak memengaruhi teks, sehingga seringkali tidak ada keterkaitan pada gambar antar halamannya. Contoh dari *illustrated books* adalah *Middle Passage* (1995) karya Tom Feelings, dan *Secret Lives of Walter Mitty and of James Thurber* (2006) oleh James Thurber.



Gambar 2.32 *Illustrated Books*
Sumber: Matulka (2008)

4. *Informational picture books*

Buku dengan gambar yang informatif biasanya digunakan untuk tujuan instruksional. Fungsi dari *informational picture books* adalah menginformasikan sesuatu melalui gambar. Misalnya buku alfabet atau buku berhitung yang memperkenalkan pembaca akan huruf dan angka. Contoh lain seperti *picture book biographies* yang menggunakan gambar untuk memberi pandangan singkat mengenai segmen kehidupan seseorang.



Gambar 2.33 *Informational Picture Books*
Sumber: Matulka (2008)

2.2 Fonik

Menurut KBBI, fonik adalah salah satu metode mengajar membaca dengan menggunakan konsep-konsep fonetik / pengucapan (penghasilan) bunyi ujar yang sederhana. Mengajarkan membaca dan menulis menggunakan bunyi huruf secara multisensori disebut model pembelajaran fonik (Saputri et al, 2021). Audina et al. (2022, h.130) mendefinisikan fonik sebagai metode pengajaran membaca dan menulis dengan mempelajari huruf-huruf alfabet dan bunyinya terlebih dahulu untuk menciptakan kesadaran fonemik, dan pemahaman tentang hubungan antara bunyi-bunyi ini, serta bagaimana menggunakan huruf-huruf alfabet untuk mewakilinya. Dapat disimpulkan bahwa fonik merupakan metode belajar membaca yang didasarkan hubungan bentuk huruf dan bunyi huruf/fonem.

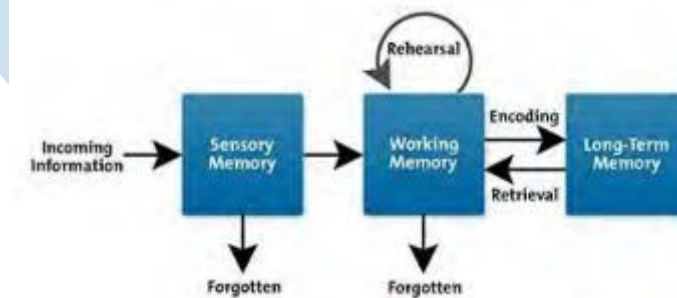
2.2.1 Manfaat Metode Fonik

Metode fonik memiliki beberapa keuntungan dibanding metode belajar lainnya. Berikut manfaat metode fonik menurut Audina et al. (2022, h.135):

1. **Pengenalan suara atau simbol huruf yang lebih kuat**
Anak yang belajar fonik akan memiliki kesadaran fonemik yang baik sehingga kemampuannya mengasosiasikan simbol dengan bunyi huruf juga akan meningkat, bahkan ketika sebuah huruf memiliki lebih dari satu bunyi huruf. Kemampuan ini berguna ketika anak membunyikan kata atau suku kata yang tidak dikenalnya.
2. **Anak lebih mudah mengucapkan kata-kata yang tidak dikenal sebelumnya**
Anak dengan kesadaran fonemik kuat akan mampu menyatukan bunyi-bunyi huruf membentuk suku kata. Misal jika seorang anak mengetahui kalau huruf 'E' memiliki dua bunyi huruf berbeda, maka ia akan tahu untuk mencoba keduanya saat membunyikan kata yang tidak dikenalnya.
3. **Mengetahui pola ejaan membuat membaca kata dengan banyak suku kata lebih mudah**
Mereka yang belajar fonik akan paham bagaimana cara memecah kata menjadi suku kata, sehingga mereka dapat membaca kata yang panjang lebih mudah.
4. **Anak belajar struktur suku kata**
Fonik membiasakan seseorang untuk mengerti struktur suku kata. Misalnya suku kata tertutup diakhiri dengan konsonan dan bervokal pendek, suku kata terbuka diakhiri vokal dengan suara panjang, atau ketika dua vokal bersatu, maka vokal pertama akan berbunyi panjang dan vokal lainnya tetap diam.

2.3 Cognitive Load theory

Teori ini dicetuskan oleh John Sweller pada tahun 1988. Patmonodewo (2003, h.27) mengemukakan pengertian kognitif adalah tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan. Perkembangan kognitif menunjukkan perkembangan dari cara berpikir untuk menyelesaikan berbagai masalah dapat dipergunakan sebagai tolak ukur pertumbuhan kecerdasan. *Cognitive load theory* menurut Sweller termasuk dalam *instructional design theory* dan didasarkan pada kemampuan manusia untuk memproses informasi serta menyimpannya untuk jangka panjang. Menurut Sweller, terdapat tiga tahapan suatu informasi diolah dan diterima oleh memori manusia: *sensory*, *working*, dan *long-term*.



Gambar 2.34 Cara Kerja *Cognitive Load*

Sumber: <https://www.mcw.edu/-/media/MCW/Education/Academic...> (2022)

Sweller menemukan fakta bahwa *working memory* hanya bisa memproses 5-9 poin informasi dalam satu waktu tertentu. Selebihnya, informasi tersebut bisa saja dilupakan atau berhasil diorganisir dan disimpan di *long-term memory*. *Long-term memory* menyimpan informasi dalam bentuk “skema” berdasarkan bagaimana informasi tersebut digunakan. Makin sering “skema” ini digunakan maka semakin berkembang juga informasi yang disimpan dalam “skema” tersebut dan semakin mudah juga untuk mengingatnya kembali. Dalam ranah pendidikan, teori *cognitive load* akan membantu menghindarkan peserta didik dari *overload* menerima materi dari kapasitas “skema” yang mereka mampu terima sehingga mereka lebih mudah menyimpan dan mengingat materi dalam jangka panjang.

Mengatasi *cognitive load* bukan selalu tentang mengurangi tingkat kesulitan materi yang dipelajari, namun lebih ke penyeimbangan cara belajar dengan pengetahuan kognitif yang sudah dimiliki sebelumnya dan tujuan kognitif (jarak kognitif). Hal lain yang bisa dilakukan misalnya memecah materi menjadi beberapa bagian kecil agar lebih mudah diproses memori. Perlu diingat bahwa tingkat kognitif tiap orang berbeda sehingga cara penyampaian materi juga harus menyesuaikan. Sweller, Van Merrienboer, dan Paas (2019) mengatakan sumber *cognitive load* ada tiga jenis: *intrinsic*, *extraneous*, dan *germane load*.

2.3.1 Jenis *Cognitive Load*

1. *Intrinsic Cognitive Load* (Beban Kognitif Intrinsik)

Intrinsic Cognitive Load dapat diartikan beban kognitif diterima memori manusia berasal dari materi yang dipelajari itu sendiri. Makin kompleks materi yang dipelajari, maka beban kognitifnya semakin berat. Dalam penelitian ini, *Intrinsic Cognitive Load* ditemui saat mengajarkan metode fonik kepada para guru agar dapat diaplikasikan untuk mengajarkan membaca ke para muridnya. Guru yang belum pernah mendengar atau menggunakan metode tersebut akan menerima beban kognitif yang lebih berat karena harus mempelajari hal baru bagi memori mereka.

2. *Extraneous Cognitive Load* (Beban Kognitif Ekstrinsik)

Extraneous Cognitive Load dapat diartikan beban kognitif yang diterima memori manusia berasal dari cara penyampaian materi yang kurang efektif. Hal ini bisa mengacu ke teks yang terlalu banyak, durasi pemberian materi yang tanpa jeda, atau dalam ranah desain bisa disebabkan oleh layout yang kurang enak dipandang, hierarki, gambar/visual yang minim, dll.

3. *Germane Cognitive Load* (Beban Kognitif yang Mendukung Pembelajaran)

Germane Cognitive Load adalah beban kognitif yang justru membantu membangun “skema” yang digunakan untuk

mengorganisir dan menyimpan informasi di *long-term memory*. Semakin kuat *Germane Cognitive Load* maka materi yang diterima akan makin mudah disimpan jangka panjang di memori. Dalam penelitian ini, *Germane Cognitive Load* mungkin terdapat pada penyajian materi yang menggunakan elemen teks dan visual secara seimbang dan harmonis.

2.3.2 Lima Prinsip Untuk Mengurangi *Cognitive Load*

1. *The Coherence Principle*: menghapus materi/informasi yang tidak dibutuhkan agar bisa fokus ke bagian yang penting/esensial saja, misalnya dengan menghapus *visual clutter*.
2. *The Modality Principle*: menggunakan elemen seperti huruf miring, tanda panah, atau penebalan teks untuk menyorot informasi penting. Hal ini akan membantu seseorang untuk lebih fokus ke poin-poin penting, mengurangi *cognitive load*, dan meningkatkan *germane load*.
3. *The Redundancy Principle*: melakukan simplifikasi pada teks, narasi, atau gambar visual untuk mengurangi *extraneous cognitive load*.
4. *Spatial Contiguity*: menggunakan kata-kata yang relevan untuk menjabarkan informasi/materi, misalnya dengan memberi anotasi agar kata-kata sulit/teknis mudah dipahami.
5. *Temporal Spatial Contiguity*: menggunakan teks dan visual secara simultan untuk memudahkan otak mengaitkan materi yang diterima, memecah materi menjadi bagian-bagian kecil untuk mengurangi *cognitive load*.