

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Graphic Design*

Pada umumnya, desain grafis bisa dijelaskan sebagai sebuah kesenian dan keterampilan yang memberi keindahan estetis visual yang fungsional dan terorganisasi pada teks dan ilustrasi. Desain grafis telah dipanggil dengan berbagai macam nama pada dua abad terakhir, seperti; seni terapan, seni komersial, desain komunikasi, seni grafis, dan komunikasi visual.

Desain grafis merupakan salah satu sarana komunikasi visual, sesuai dengan kata komunikasi visual, desain grafis bertujuan untuk menemukan penyajian informasi efektif sesuai dengan target yang dituju, media yang dipilih, dan juga situasi ekonomi. Pesan grafis wajib terbaca dan mudah dibaca dan layak dibaca oleh audiens yang dituju. Oleh karena itu desain grafis memiliki tujuan utama untuk menyediakan struktur yang estetis, fungsional, dan terorganisasi kepada kumpulan informasi yang ingin disampaikan. (Pettersson, 2018, h.9-14)

2.1.1 *Aesthetics*

Aesthetics atau estetika pada umumnya dianggap sebagai cabang filsafat, cabang filsafat termuda ini biasanya membahas bentuk dan perasaan yang berdasarkan keindahan visual. Estetika dapat menciptakan apresiasi secara emosional, intelektual, atau moral yang lebih kompleks pada orang-orang. Terdapat banyak teori dan bidang pengetahuan seputar estetika untuk desain informasi, salah kedua bidang pengetahuan tersebut merupakan *beauty theory* dan *colour theory*. (Pettersson, 2018, h.45)

1. *Beauty Theory*

Terdapat tiga teori seputar sifat keindahan, yaitu; Teori Formal, Teori Emosional dan Teori Relasional (Pettersson, 2018, h.46).

a. Teori Formal

Teori ini mengidentifikasi keindahan dengan nilai kualitas suatu hal. Menurut teori ini sebuah hal dianggap

indah jika hal tersebut memiliki integritas, kesatuan, proporsi, dan kemegahan.

b. Teori Emosional

Teori ini mengidentifikasikan keindahan dengan respons dan pengalaman emosi pendengar dan penonton.

c. Teori Relasional

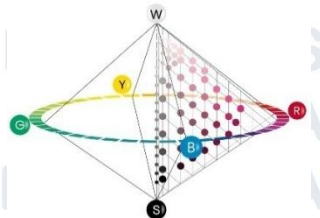
Merupakan teori yang mencampurkan aspek-aspek kedua teori di atas.

2. Colour Theory

Pettersson (2018, h.56) menulis bahwa warna merupakan aspek terpenting sebuah desain dan paling sering digunakan dalam media cetak, tidak hanya dalam ilustrasi, tetapi juga pada desain teks. Warna dapat digunakan untuk menarik dan menahan perhatian audiens, memperjelas struktur teks dan mempermudah komunikasi pesan desain.

a. Color System

Pettersson (2018, h.58) menulis bahwa terdapat banyak teori seputar bagaimana persepsi warna mempengaruhi orang. *Hue*, *value* dan *saturation* dapat memperjelas dan memperkaya persepsi. Pettersson menyebutkan sistem warna *The Natural Colour System* (NCS) oleh Ewald Hering yang berbasis persepsi alami manusia terhadap warna.



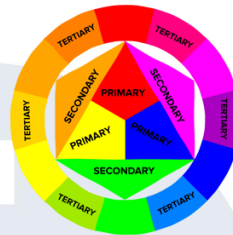
Gambar 2. 1 NCS Color Solid

Sumber: <https://ncscolour.com/en-int>

Teori ini menyatakan enam warna dasar, empat warna kromatik yaitu kuning, merah, biru dan hijau. Dan dua warna akromatik yaitu hitam dan putih.

b. *Color Wheel*

Pettersson (2018, h.57) menulis bahwa hubungan antara berbagai warna pada umumnya direpresentasikan pada sebuah lingkaran yang sering disebut "*Colour Wheel*".



Gambar 2. 2 *Colour Wheel*

Sumber: <https://www.thetradeshownetwork.com/trade-show-blog/your-guide-to-colors-color-theory-the-color-wheel-how-to-choose-a-color-scheme>

Sebuah *colour wheel* menunjukkan hubungan antara warna primer (kuning, merah dan biru), warna sekunder (jingga, ungu dan hijau), dan warna tersier (magenta, vermillion, violet, teal, amber dan chartreuse).

Berikut merupakan beberapa jenis kombinasi warna yang harmonis menurut Alscher (2019, h.1);

i. *Monochromatic Color Scheme*



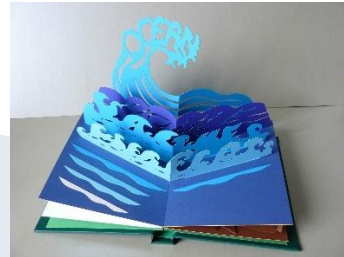
Gambar 2. 3 *Monochromatic Color Scheme*

Sumber:

<https://www.letstalkpicturebooks.com/2021/03/favorite-pop-up-books.html>

Colour scheme monokromatik merupakan variasi dari rona warna yang sama.

ii. *Analogous Color Scheme*



Gambar 2. 4 *Analogous Color Scheme*

Sumber: <https://www.g2.com/articles/color-schemes>

Colour scheme analog adalah kombinasi warna-warna yang berdekatan satu sama lain pada *colour wheel*.

iii. *Complementary Color Scheme*



Gambar 2. 5 *Complementary Color Scheme*

Sumber: <https://www.g2.com/articles/color-schemes>

Colour scheme komplementer terdiri dari kombinasi warna-warna yang berseberangan pada *colour wheel*. Seperti warna merah dan hijau.

iv. *Triadic Color Scheme*



Gambar 2. 6 *Triadic Color Scheme*

Sumber:

<https://supersonicfestival.com/product/matters-echolocations-book/>

Colour scheme triadik terdiri dari tiga warna yang jaraknya sama pada *colour wheel*.

v. *Tetradic Color Scheme*



Gambar 2. 7 *Tetradic Color Scheme*

Sumber: <https://www.popositionpress.com/store/pop-up-books/the-complexities-of-pop-up-special-edition/>

Colour scheme tetradik terdiri dua pasang warna komplementer yang bisa dipanggil “warna persegi panjang” karena kombinasi warna ini membuat persegi panjang pada *colour wheel*.

c. *Color for Information*

Pettersson (2018, h.62-63) menyebutkan bahwa terdapat banyak penelitian yang menemukan bahwa orang pada umumnya lebih menyukai visual berwarna-warni dibanding visual hitam dan putih. Bahwa warna sangat efektif dalam

meningkatkan perhatian dan komunikasi pesan desain secara visual. Tetapi, penggunaan warna yang tidak konsisten dan tidak tepat akan mengganggu dan melelahkan mata, menghalangi pengertian audiens (Pettersson, 2018, h.62-63).

2.1.2 *Functional Principles*

Functional principles merupakan sebuah pedoman yang membantu komunikasi rancangan desain informasi yang efektif untuk target desain diluar teori estetika (Pettersson, 2018, h.64).

1. *Clarity*

Dalam desain informasi, *clarity* berarti keterbacaan desain, sesuatu yang ditentukan desain teknis teks dan gambar. Sebuah desain yang sukses tidak membingungkan pembaca, dimana mereka dapat menangkap dan membedakan aspek-aspek sebuah desain. Seorang *designer* informasi harus membuat konten yang menonjol dan tidak berbaur dengan latar belakang, materi informasi sebaiknya dibuat sejelas dan sesederhana mungkin. (Pettersson, 2018, h.64).

a. *Legibility of Text*

Pettersson (2018, h.66) menulis beberapa hal yang dapat membantu keterbacaan teks, yaitu; membatasi jenis font desain, menggunakan tipografi yang jelas dan sederhana, serta menggunakan kosakata yang umum.



Gambar 2. 8 Contoh Teks dalam Buku *Pop-Up*

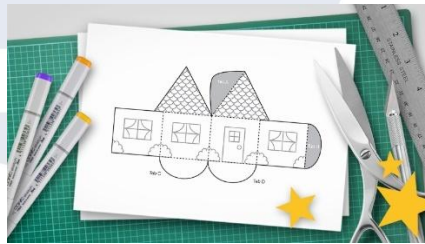
Sumber: <https://www.buzzfeed.com/hbraga/pop-up-books-adults-wont-want-to-share>

b. *Legibility of pictures*

Pettersson (2018, h.70) menulis beberapa hal yang dapat membantu keterbacaan gambar, yaitu; menggunakan panduan gaya, memilih gambar yang memiliki elemen yang tebal dan besar.

c. *Legibility of Layout*

Pettersson (2018, h.71) menulis beberapa hal yang dapat membantu keterbacaan *layout* sebuah halaman, yaitu; membuat tata letak sederhana, menggunakan tanda panah, poin atau simbol untuk menyorot informasi, menggunakan *grid* dalam perencanaan desain, serta menggunakan ukuran kertas standar.

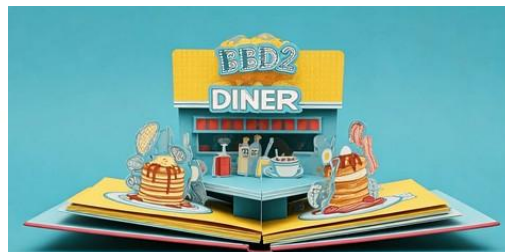


Gambar 2. 9 Contoh Penggunaan *Grid* Buku *Pop-Up*

Sumber: <https://www.bestpopupbooks.com/pop-up-templates/>

d. *Legibility of Colour*

Pettersson (2018, h.74) menulis bahwa kontras warna merupakan hal yang sangat membantu keterbacaan desain.



Gambar 2. 10 *Pop-Up* dengan Kontras Warna

Sumber: <https://www.shutterstock.com/search/pop-up-book>

2. *Emphasis*

Elemen terpenting dalam sebuah desain informasi seharusnya diberi empasis untuk meningkatkan efektivitas sebuah desain karena elemen tersebut akan diperhatikan audiens. Hal ini bisa diraih melalui tipografi dan *layout*, warna dan kontras sebuah desain. Memilih elemen-elemen desain dengan cekatan sesuai tema desain juga dapat membantu memberi empasis. (Pettersson, 2018, h.76).

3. *Unity*

Unity yang dimaksud dalam bidang desain adalah seberapa kohesif elemen-elemen yang digunakan seperti teks dan gambar seakan semacam jalinan menyatukan desain. Desain tanpa kesatuan yang baik akan membingungkan audiens dan mengganggu penangkapan mereka karena berbagai elemen bersaing untuk mendapatkan perhatian (Pettersson, 2018, h.81).



Gambar 2. 11 *Unity Pop-Up* yang Baik

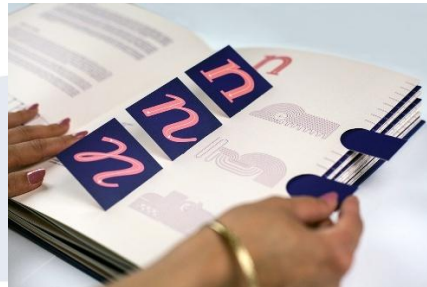
Sumber: <https://thoughtsandthreadsblog.com/16-essencial-graphic-design-principles/>

2.1.3 *Typography*

Pettersson (2018, h.84) menulis bahwa *typography* merupakan kata umum untuk pembelajaran *letterforms*, *typefaces* serta pemilihan dan penggunaan tulisan disebuah desain.

1. *Typefaces*

Istilah *typeface* mengacu pada desain huruf, seperti garis besar umum, wajah, kepribadian, dan bentuk karakter-karakter huruf (Pettersson, 2018, h.87).



Gambar 2. 12 Contoh Font *Roman*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/66305161/TYPOP-UP-Basic-rules-of-typography-pop-up-book>

Berikut merupakan beberapa *typeface* yang paling sering digunakan dalam desain;

a. *Roman Type Style*

Roman type style adalah jenis font yang paling sering digunakan dalam percetakan modern. Jenis huruf ini memiliki serif, sebuah goresan akhir di bagian atas dan bawah goresan utama huruf. (Pettersson, 2018, h.90)



Gambar 2. 13 *Roman Type Style*

Sumber: <https://www.designer-daily.com/an-impressive-3d-movable-book-about-type-59284>

b. *Sans Serif Type Style*

Sans serif type style merupakan font yang tidak memiliki serif pada karakternya. Jenis huruf ini memberikan kesan bobot yang seragam. Pada umumnya digunakan untuk

caption, *diagram*, *header*, label pada gambar, dan tabel (Pettersson, 2018, h.92).



Gambar 2. 14 Contoh Font *Sans Serif*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/66305161/TYPOP-UP-Basic-rules-of-typography-pop-up-book>

c. *Script Type Style*

Script type style merupakan font yang menyerupai tulisan tangan modern menggunakan kuas. Setiap huruf kecil disatukan, font ini tidak bisa menggunakan huruf kapital secara keseluruhan. (Pettersson, 2018, h.93)



Gambar 2. 15 Contoh Font *Script*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/100768110406959692/>

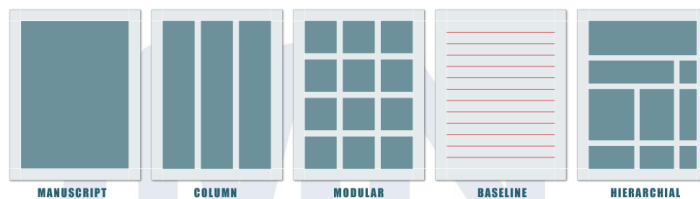
2.1.4 *Layout*

Layout merupakan peran sangat penting dalam sebuah desain yang sayangnya sering diabaikan, *layout* pada umumnya dipahami sebagai penempatan elemen grafis dalam sebuah halaman. Memperhatian dan menguraikan elemen-elemen sebuah desain grafis merupakan cara yang efektif untuk mempelajari dan mengerti pembuatan *layout* (Pettersson, 2018, h.152).

1. *Page Layout*

Komposisi halaman dapat didefinisikan sebagai susunan atau urutan elemen desain seperti teks dan gambar di area halaman. Komposisi halaman tergantung pada banyak faktor seperti format halaman, rasio tinggi dan lebar halaman, ukuran margin, kolom-kolom teks dan gambar. *Grid* merupakan teknik desain yang telah berabad-abad sebagai alat pengorganisasian komposisi desain grafis.

Membagi halaman menjadi bagian-bagian yang kecil akan membantu pembagian elemen desain tertentu untuk menyajikan informasi lebih efektif. Desain yang menggunakan *grid* secara efektif harus berencana yang dan menyesuaikan konten dengan *grid* yang dipilih, untuk menjaga konsistensi desain dan meningkatkan komunikasi. (Pettersson, 2018, h.153-167)

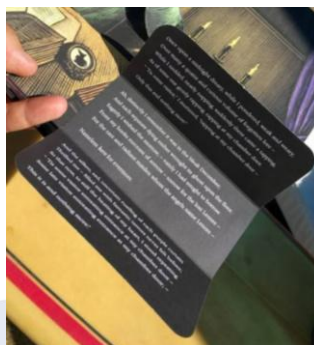


Gambar 2. 16 Jenis-Jenis *Grid* Desain

Sumber: https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html

2. *Text Layout*

Desainer grafis zaman sekarang memiliki akses variasi font dan referensi *layout* teks, buruk atau bagus, yang luas untuk menyajikan konten teks secara efektif.



Gambar 2. 17 Contoh *Text Layout* di Buku *Pop-Up*

Sumber: <https://webdev-il.blogspot.com/2011/07/examples-of-bad-magazine-layout.html>

Memikirkan elemen teks seperti judul, subjudul, teks utama, keterangan dan ringkasan harus dibedakan dengan cermat agar pembaca bisa menangkap informasi desain dengan jelas (Pettersson, 2018, h.175).

2.2 Berlo's SMCR Model of Communication

Berlo's SMCR Model of Communication mencakup empat komponen yang menggambarkan proses komunikasi. SMCR merupakan sebuah akronim untuk *Source, Message, Channel, Reciever*. Model SMCR menyimpulkan proses komunikasi menggunakan empat komponen-komponen yang berbeda dalam model ini dipengaruhi oleh berbagai faktor. Teori ini akan digunakan untuk memastikan komunikasi yang sukses dan lebih efisien. (James, 2014, h.1)

2.2.1 Source

James (2014, h.1) menulis bahwa Berlo menaruh dua jenis kemampuan untuk menangkap komunikasi verbal. Yaitu *encoding* atau pengkodean melalui lisan dan tulisan (*speaking and writing*), serta *decoding* atau penguraian kode dengan pendengaran dan membaca (*listening and reading*). Lalu pemikiran atau alasan (*thought or reasoning*), aspek yang membantu pengkodean dan penguraian kode komunikasi. Menurut Berlo, tingkat keterampilan komunikasi memengaruhi identitas komunikasi dalam dua cara; memengaruhi kemampuan menganalisis tujuan dan niat seorang individu. Misalnya, kemampuan lisan

individu A saat berkomunikasi akan memengaruhi dan tergantung kemampuan individu B untuk menguraikan kode pesan yang disampaikan individu A.

Source atau sumber merupakan pengetahuan akan pemikiran individu untuk menunjukkan kode komunikasi. Kurangnya keterampilan komunikasi yang diperlukan untuk mengkodekan ide secara akurat akan membatasi kemampuan individu pada umumnya untuk mengerti tujuan kode komunikasi. Dapat disimpulkan bahwa keterampilan komunikasi melibatkan pengetahuan akan tata bahasa, kosakata yang luas. (James, 2014, h.1-2)

2.2.2 Message

Pesan merupakan materi yang ingin diekspresikan sumber. Berlo menyebutkan pentingnya pesan dalam komunikasi. Sumber tentunya akan membuat keputusan akan pilihan kode yang akan digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber. Sumber akan melakukan pemilihan elemen-elemen kode, dan penataan elemen-elemen kode tertentu untuk mengekspresikan *message* atau pesan tujuan. Reaksi pada pesan yang tersirat tergantung pada pilihan dan susunan kode. Saat mengurai kode pesan, seorang individu akan membuat keputusan dari tujuan sumber, keterampilan atau efektivitas komunikasinya, sikap sumber terhadap pengurai kode, pengetahuan sumber, dan status sumber. (James, 2014, h.4)

2.2.3 Channel

James (2014, h.4) menulis bahwa menurut model Berlo, sumber harus menggunakan dan memilih saluran yang tepat untuk menyampaikan pesan secara efektif dalam komunikasi. Contohnya, seorang konsumen media seperti karyawan di agensi periklanan yang membeli waktu tayang atau saluran televisi tertentu untuk mendapatkan target audiens mereka. Hal ini diraih dengan menargetkan memilih saluran televisi atau kombinasi saluran televisi yang paling relevan. Pemilihan *channel* atau media dibatasi oleh; media yang tersedia pada sumber, pengeluaran sumber, preferensi sumber dan tentunya media yang diterima atau cenderung digunakan *reciever* atau penerima.

2.2.4 Reciever

Reciever atau penerima merupakan individu atau kelompok yang menerima dan menguraikan pesan yang dikodekan sumber. Dalam proses komunikasi linear, penerima selalu berada di posisi akhir proses komunikasi. Model Berlo menyatakan bahwa pola pikir penerima harus sesuai dengan pola pikir sumber agar komunikasi berjalan seefektif dan semulus mungkin. (James, 2014, h.5)

2.3 Buku Cerita Anak

Junaid (2017, h.22-30) menulis bahwa sastra anak merupakan cerita, puisi atau cerita rakyat, yang diciptakan khusus untuk anak-anak seperti bayi, balita, dan pemuda-pemudi. Anak-anak pada umumnya mengalami tingkat perkembangan yang pesat, dalam pertumbuhan dan minat mereka. Terutama pada kemampuan dan minat mereka dengan media membaca yang bisa digolongkan antara usia 4 – 5 tahun, 7 – 8 tahun, dan 9 – 12 tahun.

Terutama ketika anak mencapai usia sekitar 7 – 9 tahun, pertumbuhan pikiran mereka berada pada jangka yang mudah terpengaruh dari lingkungan dan pengalaman mereka dan dapat membangun berbagai macam asosiasi dengan stimulasi dengan tepat. Oleh karena itu untuk membuat sastra anak yang efektif, komunikasi dan penyajian ide sastra anak sebaiknya dilakukan dalam bahasa dan visual yang sederhana. Alur cerita diceritakan secara lurus tanpa penyimpangan, termasuk hubungan antara karakter dan tindakan karakter tersebut, serta hubungan antara karakter-karakter cerita.

2.3.1 Jenis-Jenis Buku Cerita Anak

Winiarti, et al. (2022, h.744) melakukan sebuah penelitian untuk mengklasifikasi jenis bacaan anak dan mereka mengelompokkan buku berdasarkan isi menjadi 3 yaitu: buku dongeng, buku edukasi dan komik.

1. Buku Dongeng

Junaid (2017, h.25-26) menulis bahwa dongeng merupakan mitos atau legenda yang menceritakan kisah orang, benda,

lingkungan, dsb. yang diwariskan secara lisan dari generasi sebelumnya. Dongeng memberi anak-anak perasaan tenang, rasa kesepian seorang anak dapat berkurang melalui membaca kehidupan cerita yang berbeda dari kehidupan nyata mereka.

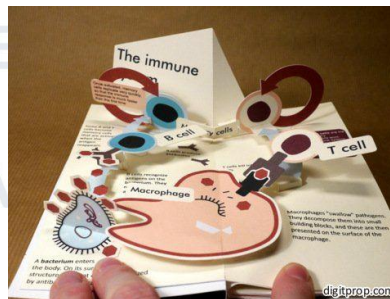


Gambar 2. 18 Contoh Buku *Pop-Up* Dongeng

Sumber: <https://shopee.co.id/Alice%27s-Adventures-in-Wonderland-Pop-Up-Book-i.15613882.1415331447>

2. Buku Edukasi

Chandraputra (2013, h.2) menulis bahwa buku edukatif anak merupakan buku yang bersifat mendidik untuk perkembangan anak secara psiko – motorik, kognitif dan afeksi. Selain memberi pengetahuan, buku edukatif pun dapat mendorong anak untuk mencoba hal baru yang harapkan diterapkan pada kehidupan sehari – hari.



Gambar 2. 19 Contoh Buku *Pop-Up* Edukatif

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/201254677093450870/>

3. Komik

Pandanwangi, et al. (2019, h.126) mendefinisikan komik sebagai media seni rupa dua dimensi yang merangkai susunan gambar tidak bergerak dan dilengkapi teks untuk membentuk sebuah cerita. Biasanya buku komik memiliki isi cerita orisinal dan menceritakan kisah menggunakan panel-panel gambar serta *speech bubble*.



Gambar 2. 20 Contoh Komik *Pop-Up*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/20829217021364916/>

2.3.2 *Picture Book*

Laundry (2022, h.1) menulis bahwa *picture book* merupakan buku untuk anak berumur sekitar 4 – 8 tahun. Anak yang lebih muda biasanya meminta orangtua mereka untuk membacakan buku untuk mereka dan anak yang lebih besar akan membaca secara mandiri. *Picture book* tentunya memiliki banyak ilustrasi dengan teks yang minimal, dengan jumlah total kata berkisar antara 800 – 1000.

Ghozalli (2020) menuliskan metode dan prosedur pembuatan buku cerita anak, lebih tepatnya dari bagian berjudul Proses Pengilustrasian. Walaupun bagian ini ditujukan kepada penulis yang akan memberi naskah dan instruksi untuk ilustrator buku, masih terdapat banyak metode yang bisa diterapkan pada perancangan tugas akhir.

1. Prasketsa

Ghozalli (2020, h.31-32) menulis bahwa pada masa prasketsa, naskah cerita yang efisien setidaknya selesai sebesar 80%. dengan plot dan

garis besar yang jelas tetapi menyisakan ruang untuk modifikasi dan menyesuaikan jika diperlukan, menjaga kreativitas proses untuk ilustrator. Ia juga menulis bahwa referensi dan konsep dasar cerita sangatlah penting, tetapi ilustrator yang diberikan ruang untuk berkreasi dari naskah terbentuk agar pendalaman cerita terjadi secara alami untuk ilustrator dan akhirnya membantu membuat karya dengan gaya, nada dan konsep terbaik.

2. Pembuatan Buku

Berikut merupakan beberapa hal yang akan dijalankan dalam proses pembuatan buku cerita bergambar untuk anak;

a. Desain Karakter

Ghozalli (2020, h.32-35) menulis bahwa ilustrator bisa mengolah dan menggali karakter utama cerita setelah ia memahami cerita dan nada yang ingin diungkapkan. Ia juga menulis bahwa riset yang dilakukan akan berdasar dari detail naskah, latar waktu, lokasi, sifat dan serta motivasi karakter yang akan di desain. Beberapa hal fisik yang dapat membantu, misalnya jenis kelamin, umur, budaya dan latar karakter untuk mendesain kostum, serta memikirkan jenis karakter yang merupakan hewan, manusia, tanaman atau benda mati.

i. Prinsip-Prinsip *Character Design*

Berikut merupakan beberapa prinsip dasar untuk *character design*;

1) *Shape Language*

Ghozalli (2020, h.34-36) menulis bahwa bentuk dasar geometris merupakan sesuatu yang bisa membantu mengkomunikasikan peran dan sifat karakter. Bentuk karakter tidak harus geometris atau

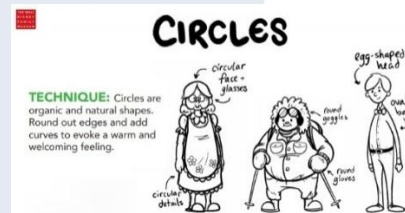
menjadi *vocal point* desain tetapi juga bisa dimasukan dengan detail, seperti rambut, baju dan aksesoris karakter.



Gambar 2. 21 *Shape Language*

Sumber: <https://www.skillshare.com/en/classes/art-school-boot-camp-designing-quirky-characters/1442509121>

a) Bentuk Bulat



Gambar 2. 22 *Karakter Bulat*

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Untuk karakter yang bersifat imut, bisa dipercaya dan ramah, biasanya untuk protagonis atau karakter *good guy*.

b) Bentuk Segitiga



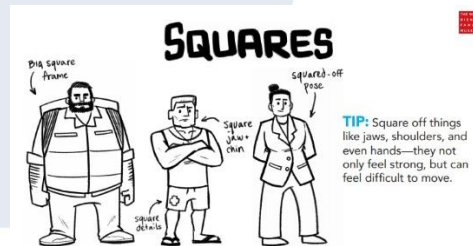
Gambar 2. 23 *Karakter Segitiga*

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

Bentuk ini biasanya digunakan untuk karakter antagonis karena sudutnya yang tajam dan dinamis. Bentuk ini digunakan untuk menunjukkan karakter yang agresif, licik atau berbahaya.

c) Bentuk Kotak

Karakter yang bersifat stabil dan mengkomunikasikan kekuatan secara fisik atau secara sifat karakter, bentuk ini juga bisa mengkomunikasikan sifat keras kepala yang tidak fleksibel.



Gambar 2. 24 Karakter Kotak

Sumber: <https://dreamfarmstudios.com/blog/shape-language-in-character-design/>

2) Character Silhouette

Yu & Tsao (2022, h.79-80) menulis bahwa siluet dan bentuk geometris sebuah karakter dapat memperkuat kesan sebuah karakter. Jika sebuah karakter memiliki siluet yang unik, karakter tersebut akan lebih mudah di ingat dan menstimulasi otak secara kognitif, ingatan dan emosi.



Gambar 2. 25 *Character Silhouette*

Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=-OgCUjS7u8Y>

Siluet karakter yang bagus bisa diraih dengan memberi karakter tersebut pose yang menarik atau menggunakan *prop*, dari bentuk pakaian, aksesoris dan benda yang dipegang karakter.

b. *Storyboard*

Ghozalli (2020, h.40-41) menyatakan bahwa *storyboard* merupakan tahap terpenting dalam pembuatan buku ilustrasi setelah naskah dan konsep cerita. Pembuatan *storyboard* bisa dilakukan dengan menggunakan sketsa kasar dan sebuah *storyboard* tidak perlu rapi tetapi tetap terbaca untuk ilustrator sendiri. Tahap ini berguna untuk meletakkan teks dan ilustrasi secara kasar.

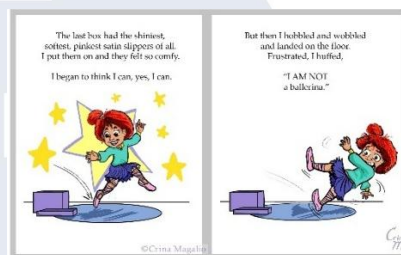
c. *Ilustrasi*

Ghozalli (2020, h.9) mendefinisikan ilustrasi sebagai gambar yang bercerita, dalam kata lain ilustrasi merupakan sebuah visual yang mengkomunikasikan alur cerita sesuai target sasaran dan naskah. Ghozalli (2020, h.77) menambahkan bahwa tahap pertama pengerjaan ilustrasi adalah merapikan bentuk sketsa. Oleh karena itu perapian dilakukan sesuai dengan kebiasaan ilustrator. Setelah sketsa rapi, ilustrator bisa memulai untuk mewarnai sketsa dengan menuangkan warna dasar atau menggunakan *grey scale*, untuk menemukan visual yang paling cocok dengan nada buku. Jika

terlihat pas, ilustrator akan melanjutkan mewarnai detail seperti bayangan pada latar dan karakter.

i. Single Illustration

Single illustration merupakan jenis ilustrasi yang memenuhi satu halaman, maupun dibingkai atau *full bleed*. Biasanya halaman dengan *single illustration* digunakan untuk cerita terpisah dalam satu tebaran. (Ghozalli, 2020, h.17)



Gambar 2. 26 *Single Illustration*

Sumber: <https://www.crinamagalioart.com/bookillustration>

ii. Spread Illustration

Spread illustration atau ilustrasi tebaran merupakan sebuah ilustrasi sambung yang mengisi dua halaman buku. Jenis ilustrasi ini digunakan untuk menekankan sebuah adegan cerita. (Ghozalli, 2020, h.15)



Gambar 2. 27 *Spread Illustration*

Sumber: <https://blog.tubikstudio.com/picture-book-illustrations-design/>

iii. Spot Illustration

Spot illustration atau ilustrasi lepasan, merupakan jenis ilustrasi dengan tanpa ukuran tetap, tetapi tidak memenuhi halaman. Biasanya sebuah halaman memiliki beberapa *spot*

illustration disusun dalam satu halaman atau satu tebaran, cenderung digunakan untuk memvisualisasi aktivitas dinamis. (Ghozalli, 2020, h.19)



Gambar 2. 28 Spot Illustration

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/120969599/Spot-Illustrations#>

d. Paginasi Buku

Paginasi biasanya dilakukan editor buku untuk mempermudah anak mengerti bacaan dan ilustrator menerima naskah yang telah dipaginasi, untuk mempermudah ilustrator dalam untuk jumlah ilustrasi sesuai dengan jumlah halaman. Terdapat banyak cara untuk melakukan tahap ini salah satunya adalah dengan mengidentifikasi dan memisahkannya kata aksi per kalimat, atau dengan membaca naskah nyaring dan memisahkan kalimat sesuai jeda dan intonasi bacaan (Ghozalli, 2020, h.42-44).

e. Efek Balik Halaman

Ghozalli (2020, h.44-46) menyatakan bahwa efek balik halaman adalah hal yang paling diantisipasi anak dan bisa dimanfaatkan oleh guru dan orang tua yang membacakan cerita kepada anak. Efek ini dapat diraih dengan menyisipkan elemen kejutan, mengatur rangkaian ilustrasi dan paginasi halaman.

f. Kesenambungan Teks dan Ilustrasi

Sebuah buku ilustrasi anak wajib memiliki kolerasi yang mudah ditangkap antara teks and ilustrasi, ilustrator sebaiknya bisa

mengutarakan detail yang tidak tercantum dalam teks. Ilustrator yang berpengalaman bisa menciptakan visual yang melebihi tulisan tanpa menjauhi inti cerita. (Ghozalli, 2020, h.46-48).

2.4 Buku *Pop-Up*

Haryanto & Karyono (2020, h.8) menulis bahwa buku *pop-up* merupakan campuran seni rupa murni dua dimensi dan seni rupa terapan tiga dimensi. Karya buku *pop-up* pada dasarnya melibatkan berbagai teknik kriya kertas. Seni *pop-up* merupakan sebuah media yang memiliki komunikasi visual yang kuat, keunikannya dan penggunaan mekanisme kertas dapat menghasilkan karya yang ekspresif dan mendidik kepada pembacanya. Haryanto & Karyono (2020, h.7-8) pun menuliskan sembilan tahap proses pembuatan buku *pop-up* sebagai berikut;

1. *Concepts and Ideas*

Bisa dalam bentuk naskah cerita yang dibuat untuk sebuah *picture book*.

2. *Character Creation*

Proses pembuatan tokoh wajib berdasarkan alur dan tema cerita. Menggunakan daya imajinasi yang kuat dan keselarasan antara tema, penokohan, latar dan alur cerita.

3. *Storyline Board*

Sebuah *storyline board* atau *storyboard* merupakan sesuatu yang berguna sebagai perencanaan rangkaian cerita dan ilustrasi sesuai dengan tema cerita, alur cerita dan konsep. Tahap ini juga merencanakan ukuran panel mekanik kertas untuk teknik *pop-up* yang akan digunakan.



Gambar 2. 29 *Storyboard*

Sumber: <https://miriamlaundry.com/what-is-a-storyboard/>

4. *Sketching and Coloring*

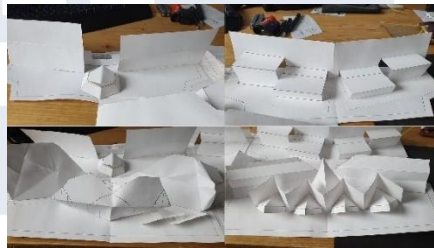
Pada tahap ini pembuatan karakter sudah selesai.

5. *Cutting*

Ilustrasi yang sudah diwarnai dan panel konstruksi yang telah di desain untuk menyatukan gambar akan di print untuk dipotong sesuai dengan rencana desain *pop-up* yang telah dibuat.

6. *Prototype/White Dummy*

White dummy adalah sebuah istilah dalam desain buku *pop-up* untuk menguji akurasi ukuran, dimensi dan mekanik *pop-up*, memastikan hasil akhir desain sukses.



Gambar 2. 30 *White Dummy Pop-up*

Sumber: <https://www.artstation.com/artwork/kDm922>

7. *Assemble the Panels*

Tahap ini diawali dengan perakitan *pop-up* dan konstruksi mekanik kertas yang akan ditaruh di halaman buku. Teknik perekatan lem menentukan kerapian dan ketahanan mekanik.

8. *Finishing*

Proses terakhir adalah memberikan desain sampul buku yang dilaminasi untuk tahan air dan kerusakan.

9. *Packing and Distribution*

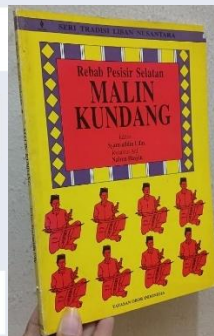
Pengemasan buku yang akan diperdagangkan di toko buku atau dikirim langsung ke pelanggan.

2.5 Malin Kundang

Danandjaja (1984, h.4) mengutarakan cerita rakyat sebagai suatu hal kolektif yang tersebar dan diwariskan secara lisan yang minimal dua generasi, memiliki banyak varian karena penyebarannya tetapi masih memiliki dasar yang

sama. Malin Kundang merupakan cerita rakyat Indonesia yang terkenal dan mendapat banyak adaptasi dengan berbagai macam media.

Sebuah buku berjudul *Malin Kundang, Rebah Pesisir Selatan* oleh Syamsuddin Udin merupakan buku yang menerjemahkan hasil rekaman studio pertunjukan rebab, tradisi lisan dinamis yang diiringan lagu dan bunyi rebab, tentang Malin Kundang pada tahun 1980. Buku ini merupakan upaya untuk melestarikan kisah Malin Kundang dalam bentuk syair. Diterbitkan Yayasan Obor Indonesia, buku ini merekam transkrip syair dalam bahasa Minangkabau dan terjemahan bahasa Indonesia baku.



Gambar 2. 31 Foto Buku Rebah Pesisir Selatan, Malin Kundang

Sumber: <https://shopee.co.id/product/446165709/15124259939>

Dari transkrip buku ini, kisah Malin Kundang yang tinggal di gubuk di kaki Gunung Padang. Mereka mencari nafkah dengan mencari kayu api. Ketika Malin melihat sebuah kapal besar di pelabuhan Muara Padang, ia jadi ingin berlayar dan merantau untuk mendapatkan keuntungan untuk ibunya. Ibunya tidak setuju dalam keinginan Malin untuk merantau, mengingat bahwa usianya sudah lanjut dan khawatir Malin akan menjadi sombong sebagai orang kaya. Tetapi Malin berhasil meyakinkan ibunya dan akhirnya dia dilepas ibunya.

Nahkoda kapal tersebut mengasihani dan menerima Malin sebagai anak kapal. Malin sangat rajin dan akhirnya sukses besar dari bekerja sebagai anak kapal dan pedagang. Malin pun diwariskan kapal sang nahkoda yang meninggal. Malin pun menikahi anak sang nahkoda yang bernama Ambun Sori. Ketika Malin pulang kampung, ibunya menyambut anaknya, tetapi Malin menolak ibunya biarpun Ambun menerima sang ibu. Sang ibu pun kembali kegubuknya dan bersumpah. Saat Malin mengangkat jangkar, badai dan topan datang yang menghancurkan

kapal dan menenggelamkan harta. Dimana Malin dan kapalnya menjadi batu yang terdampar dipantai.

Salah satu media tertua yang menceritakan kisah Malin Kundang adalah sebuah film berjudul Malin Kundang (Anak Durhaka) yang dirilis pada tahun 1971, di sutradarai oleh D. Djajakusuma dan diadaptasikan Asrul Sani. Pada film ini Malin Kundang dikarakterisasi sebagai anak yang rajin dalam membantu ibunya. Adaptasi ini mengubah alur dan menambah beberapa aspek seperti memberi Malin Kundang seorang saudara serta dengan membuat si Malin diculik oleh bajak laut.



Gambar 2. 32 Poster Malin Kundang, Anak Durhaka (1971)

Sumber: https://id.wikipedia.org/wiki/Malin_Kundang_%28Anak_Durhaka%29

Pada adaptasi ini, Malin Kundang menjadi kaya dari memimpin dan menjadi pemimpin bajak laut, dia pun menikahi seorang putri Cina. Si Malin tidak ingin pulang pada kampungnya tetapi istrinya lah yang ingin istiharat dari berlaut dan akhirnya Malin berlabuh di pesisir kampungnya, sesuai dengan alur Malin Kundang, sang ibu pergi untuk menyambutnya tetapi si Malin tidak mengakui ibunya. Hal ini membuat para bajak laut dan penduduk kampung berkelahi. Si Malin dan istrinya melarikan diri kedalam kapal mereka, tetapi kapal tersebut pun hancur dan tenggelam, esok harinya ibu Malin menangis karena anaknya telah berubah menjadi batu.

Film ini mengubah banyak aspek utama kisah Malin Kundang, seperti membuat Malin seorang bajak laut. Terutamanya bahwa adaptasi ini, ibunya Malin tidak mengutuk si Malin, biarpun begitu tetapi masih memiliki moral utama yaitu pentingnya menghormati orangtua.

2.6 Penelitian yang Relevan

Dengan mencari penelitian relevan, penulis dapat menggunakannya sebagai referensi dan mendapat pengertian lebih dalam untuk perancangan tugas akhir. Penulis akan mengulas penelitian dan perancangan seputar cerita rakyat Indonesia dan buku cerita *pop-up* untuk anak.

Berikut merupakan beberapa penelitian yang relevan dengan perancangan buku *pop-up* kisah Malin Kundang untuk anak sekolah dasar:

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Cerita Anak Pop-Up Tokoh-Tokoh Wayang Berseri, Seri “Gatotkaca”	Dzuanda B	Merancang buku <i>pop-up</i> yang menceritakan kisah berbagai tokoh Gatotkaca yang diharapkan menambah daya tarik dan membuat pembaca menikmati cerita lebih dalam	Ilustrasi bingkai pilihan font dan warna latar belakang yang berwarna kuning untuk teks cerita terlihat seakan naskah kuno yang membuat pembaca lebih terbawa dengan cerita. Serta siluet karakter-karakter buku yang menggunakan berbagai <i>shape language</i> untuk mengkomunikasikan peran dan sifat tokoh-tokoh cerita.
2	Perancangan Buku <i>Pop Up</i> Legenda Batu Menangis	Meici Arjon, David Kristian Paath dan	Merancang buku <i>pop-up</i> yang menceritakan legenda Batu Menangis	Ilustrasi buku sangat sederhana dan tidak memiliki <i>shading</i> , tetapi ilustrasi tidak membingungkan karena warna kontras latar

		Natalia Ira Kartika		belakang memberi perspektif yang sederhana tapi efektif.
3	Perancangan Buku <i>Pop Up</i> Cerita Dongeng “Cinderelas” dengan Teknik <i>V Fold</i> sebagai Upaya Mengenalkan Cerita Rakyat untuk Anak – Anak	Mohammad Ilham Kurniawan, Hardman Budiardjo dan Wahyu Hidayat	Merancang buku <i>pop-up</i> yang menceritakan kisah Cinderelas yang diharapkan dapat menarik dan menambah minat baca anak pada cerita rakyat Indonesia	Latar belakang buku yang sederhana tetapi menggunakan campuran antara warna gradasi dengan tekstur dan pola vektor yang mempermudah pengerjaan ilustrasi latar belakang dan berbaur dengan <i>pop-up</i> buku yang berdiri.

Dari kumpulan penelitian yang relevan, penulis menyimpulkan bahwa ilustrasi dan visual buku *pop-up* cenderung terlalu sederhana. Aspek yang mempermudah pemotongan dan perakitan mekanis buku tetapi tidak memiliki daya tarik yang tinggi, bahkan begitu terdapat juga teknik-teknik yang dapat menambah daya tarik secara visual seperti menambah gradasi sederhana pada ilustrasi buku, atau dengan menambah *overlay* tekstur.