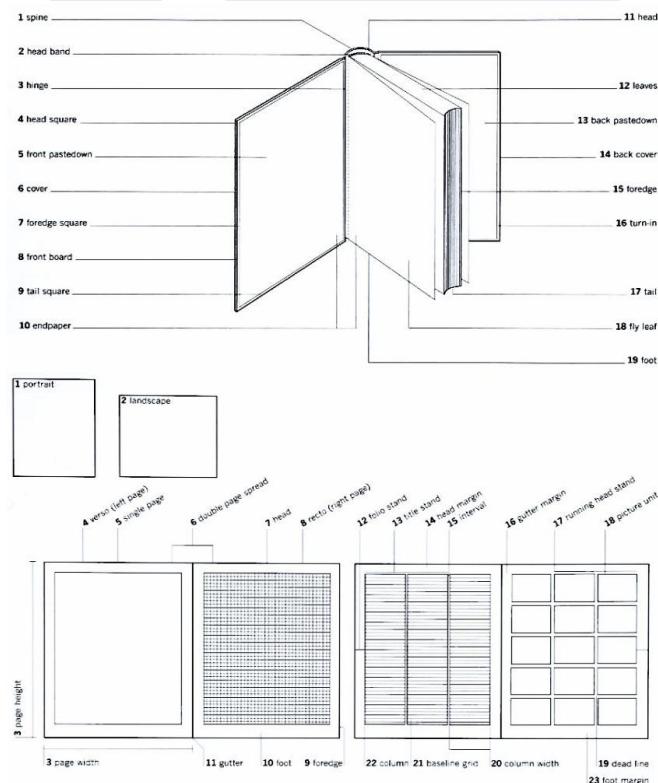


BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Buku

Buku berisikan ilmu pengetahuan yang dihasilkan melalui gagasan yang telah dianalisis, di sederhanakan dalam bentuk tulisan yang dilengkapi gambar dan daftar pustaka (Lestari & Aditya, dalam Hanifa, et al, 2021. h. 968). Haslam dalam *"Book Design"* (2006, hl.9) buku merupakan media cetak yang berisi beberapa halaman dengan fungsi untuk menyimpan, menguraikan, mengumumkan, dan menyebarkan ilmu kepada pembaca yang bisa membaca, tanpa terikat oleh ruang dan waktu.



Gambar 2.1 Komponen Buku
Sumber: Haslam (2006, h.9-10)

Haslam membagi komponen buku menjadi 3 bagian yaitu, *the block book, the page, dan the grid* (2006, h.9-10). Komponen-komponen buku memiliki nama teknis yang membantu selama proses penerbitan, dengan memiliki

pengetahuan mengenai nama teknis tersebut akan memudahkan penulis dalam bab berikutnya.

- 1) *The book block*, terbagi atas 19 komponen sebagai berikut:
 - a. *Spine*, sampul buku pada bagian tepi yang dijilid.
 - b. *Headband*, pita sempit dari benang yang diikatkan pada bagian jilidan, sering diberi warna untuk menyesuaikan sampul.
 - c. *Hinge*, lipatan kertas penutup tepat di antara sampul dengan halaman isi.
 - d. *Head square*, jarak kecil pada bagian atas buku yang melindungi tepi atas halaman.
 - e. *Front pastedown*, halaman sampul pertama yang direkatkan pada sampul buku.
 - f. *Cover*, bagian luar buku berupa kertas tebal yang melindungi isi seluruh buku.
 - g. *Foregde square*, jarak kecil pada bagian luar buku yang melindungi tepi depan buku.
 - h. *Front board*, papan keras yang menjadi rangka pada bagian sampul depan buku.
 - i. *Tail square*, jarak kecil pada bagian bawah buku yang melindungi tepi bawah buku agar tidak cepat kotor
 - j. *Endpaper*, merupakan kertas pelapis yang ditempatkan pada bagian depan dan belakang buku dan menghubungkan isi dengan sampul.
 - k. *Head*, bagian paling atas buku (kepala).
 - l. *Leaves*, lembaran kertas yang dijilid dalam buku
 - m. *Back pastedown*, halaman sampul belakang yang direkatkan pada sampul buku.
 - n. *Back cover*, merupakan sampul belakang buku dengan karakteristik bahan yang keras, berfungsi sebagai penutup dan pelindung isi buku, biasanya memiliki informasi mengenai isi buku.

- o. *Foregde*, merupakan tepi luar dari halaman buku yang dapat dilihat ketika buku ditutup.
 - p. *Turn-in*, merupakan bagian kertas sampul buku yang dilipat ke arah dalam untuk memberikan hasil akhir yang rapi.
 - q. *Tail*, bagian paling bawah buku (kaki).
 - r. *Fly leaf*, merupakan berada pada bagi.
 - s. *Foot*, merupakan sisi bawah pada halaman.
- 2) *The page*, terbagi atas 11 komponen sebagai berikut:
- a. *Potrait*, format halaman pada buku yang posisi tingginya lebih panjang dari lebarnya.
 - b. *Landscape*, format halaman pada buku yang posisi lebarnya lebih panjang daripada tingginya.
 - c. *Page height & width*, merupakan ukuran tinggi dan lebar dari sebuah lembar.
 - d. *Verso*, nomor halaman pada lembar sebelah kiri, biasanya menggunakan angka genap.
 - e. *Single page, layout* yang hanya menampilkan satu halaman tunggal dalam sebuah buku.
 - f. *Double page spread, layout* yang menampilkan dua halaman yang dapat dilihat sekaligus.
 - g. *Head*, bagian paling atas buku (kepala).
 - h. *Recto*, nomor halaman pada lembar sebelah kanan, biasanya menggunakan angka ganjil.
 - i. *Foredge*, merupakan tepi luar dari halaman buku yang dapat dilihat ketika buku ditutup.
 - j. *Foot*, bagian bawah buku (kaki).
 - k. *Gutter*, jarak yang terdapat di sisi bagian dalam halaman buku, hadir dari halaman-halaman yang dijilid.
- 3) *The Grid*, terbagi atas 12 komponen sebagai berikut:
- a. *Folio stand*, garis yang memiliki fungsi sebagai pengatur jarak dan posisi penomoran tiap halaman.

- b. *Title stand*, merupakan garis yang memiliki fungsi sebagai pengatur posisi judul.
- c. *Head margin*, merupakan jarak dari atas halaman.
- d. *Interval/column gutter*, ruang tinggi yang memisahkan kolom dari satu dengan yang lainnya.
- e. *Gutter margin/binding margin*, jarak bagian dalam halaman yang dekat dengan bagian jilid buku.
- f. *Running head stand*, garis yang menegaskan posisi *grid* dari beberapa kolom.
- g. *Picture unit*, modernisasi dari penentuan kolom *grid* dengan pembagian garis dasar dan dipisahkan oleh garis yang tidak digunakan.
- h. *Dead line*, merupakan jarak garis antara kolom *grid*.
- i. *Column width/measure*, merupakan panjang suatu garis yang diatur melalui lebar kolom.
- j. *Baseline*, merupakan susuran dari garis tempat huruf.
- k. *Column*. Merupakan area persegi pada *grid* yang digunakan untuk menyusun kaliman. Kolumn dalam *grid* bisa digunakan dengan berbagai ukuran, secara umum lebih tinggi dari pada lebih lebar.
- l. *Foot margin*, jarak pada bagian bawah (kaki) halaman.

2.1.1 *Flatplan*

Flatplan merupakan diagram kasar yang menggambarkan semua halaman buku dalam bentuk dua halaman berdampingan yang mencakup nomor halaman, jumlah halaman dalam satu lipatan cetak, dan distribusi warna ketika buku dicek dalam dua atau empat warna (Haslam, 2006, h.140). Desainer memanfaatkan *flatplan* dalam merencanakan buku, proses ini menunjukkan berapa jumlah halaman dari teks dan gambar jika teks diformat sesuai jenis huruf, ukuran dan *grid* akan menunjukkan seberapa ruang yang digunakan pada ukuran buku yang ditentukan (Haslam. 2006, h.141).

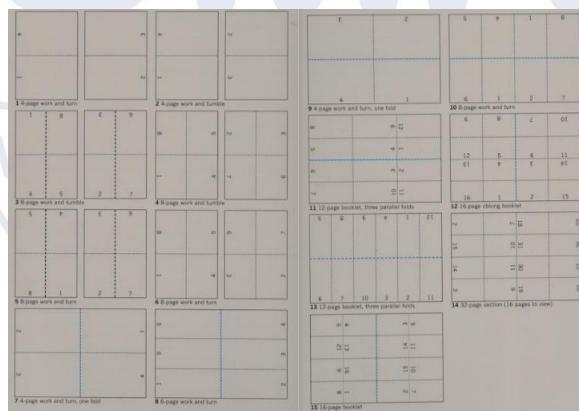


Gambar 2.2 *Flatplan*
Sumber: Haslam (2006, h.141)

Flatplan juga berfungsi sebagai alat komunikasi visual antara desainer dan editor untuk meninjau perancangan yang dilakukan desainer sebelum masuk ke tahapan produksi.

2.1.2 Imposisi

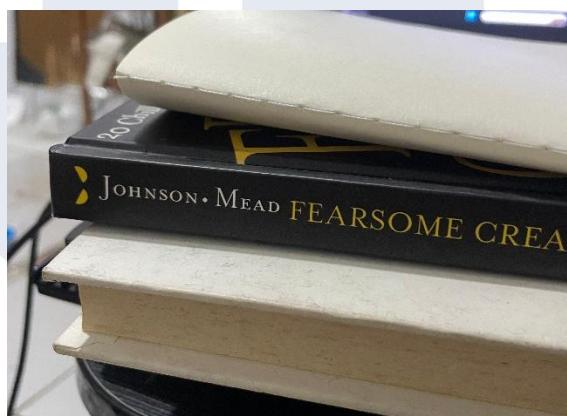
Imposisi merupakan pengaturan dalam menentukan urutan halaman dalam pencetakan, tujuannya untuk mengasilkan halaman-halam buku yang tersusun secara berurutan saat lembaran dicetak, dilipat dan dijilid (haslam, 2006, h.188). Jumlah lipatan yang dihasilkan tersebut dinamakan kateren. Satu kateren merupakan istilah yang sering digunakan dalam percetakan yang berarti kelipatan 16, terdapat istilah setengah kateren yang berarti kelipatan 8 dan seperepat kateren yang berarti kelipatan 4, jumlah kateren tersebut menjadi penentu ukuran pada buku (Anggarini, 2024, hl. 24).



Gambar 2.3 Imposisi
Sumber: Haslam (2006, h.188-189)

2.1.3 Proses Jilid

Proses jilid atau *binding* merupakan proses menyatukan seluruh halaman cerita menjadi buku utuh. Awalnya penjilidan merupakan sebuah kerajinan tangan yang memiliki nilai seni, namun seiring berjalannya waktu, penjilidan mulai menggunakan mesin dan membuat buku menjadi produk industri, bukan lagi sebuah kerajinan tangan (Haslam, 2006, h.219). *Saddle stitching* merupakan metode penjilidan buku yang populer digunakan. Metode tersebut menyatukan lembaran-lembaran kertas yang telah dilipat, disusun menjadi satu, dan dijilid dengan staples kawat ataupun benang pada bagian tengah lipatan buku.



Gambar 2.4 Jenis Jilid Buku

2.1.4 *Finishing*

Haslam mengatakan proses *finishing* dilakukan setelah buku selesai dijilid, dibungkus dan pemberian dekorasi lainnya (2006, hl. 224). *Finishing* berfungsi sebagai polesan terakhir, tidak hanya sebagai pelindung lembaran kertas pada buku, tetapi meliputi tampilan buku agar lebih memiliki daya tarik (Arifudin, 2019, hl. 5). Beberapa jenis *finishing* yang digunakan dalam percetakan buku yaitu, *embossing*, *tipping in*, *dropping in*, *dust-jackets*, *laminating*, *foil blocking*, *die-cutting*, *stamping*, *perforating*, *laser-cutting*.

Buku menjadi media yang memiliki fungsi penting untuk menyimpan dan menyebarkan informasi, sesuai dengan teori Hanifa (2021). Dalam perancangan buku, terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan agar proses

perancangan berhasil, Haslam (2006) dalam teorinya menjelaskan berbagai komponen dan proses pembuatannya yang berawal dari lembaran menjadi satu kesatuan yang disebut sebagai buku. Terdapat 3 komponen dalam buku dan 4 proses dalam menunjang kualitas akhir dari buku, yaitu *flatplan*, imposisi, proses jilid, dan *finishing*. Proses akhir menjadi poin penting karena tampilan buku akan menentukan ketertarikan target terkait buku (Arifudin, 2019, h.5). Pengetahuan dan pemahaman mengenai media buku dapat membantu dalam perancangan selanjutnya karena buku tidak dilihat hanya dari isi tetapi dari aspek teknisnya juga.

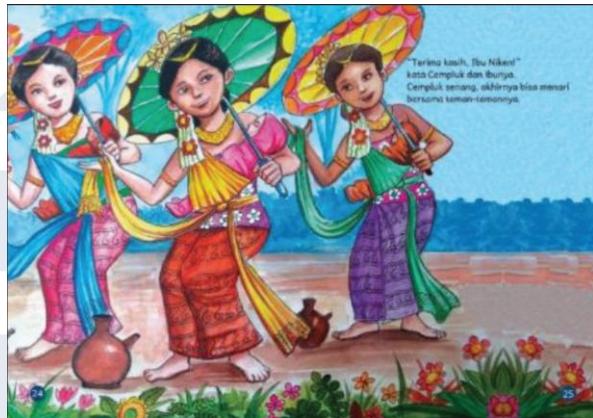
2.2 Buku Ilustrasi Anak

Ilustrasi merupakan karya visual yang diciptakan oleh ilustrator dengan media cetak, digital, campuran, atau metode inovatif di masa mendatang yang memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi sesuai dengan isi naskah dan target yang dituju (Ghozali, 2020, h.9). Bornstein menyatakan 80% informasi yang diterima melalui lingkungan disalurkan ke otak melalui penglihatan (dalam Song, 2024, h.157). Buku ilustrasi menjadi media komunikasi visual yang memanfaatkan teks dan gambar didalamnya, berfungsi tidak hanya sebagai hiasan tetapi juga membantu anak dalam memahami dunia, menumbuhkan imajinasi dan pembentukan nilai karakter dan cara pandang mereka (Weiwei, 2023, h. 76). Sejalan dengan teori Kordula Schulze dari Muenster Universitas Jerman (2019). Buku cerita ilustrasi bukan hanya sekedar kata, dengan memanfaatkan gambar anak dapat belajar mengartikan apa yang dilihat dan dipahami melalui ilustrasi (Rachma, 2022, h. 595).

2.2.1 *Layout* dalam buku ilustrasi

Merujuk pada buku “Desain *Layout*”. *Layout* merupakan tata letak yang digunakan untuk menyusun elemen-elemen visual agar pembaca dapat menerima informasi dengan mudah (Angraini, 2021, h.2). Ghozali (2020, h. 15) membagi *layout* dalam buku ilustrasi menjadi 3 yaitu, *spread/tebaran*, *single/satu halaman*, dan *spot/lepasan*. Bentuk tersebut memiliki fungsi yang berbeda sesuai dengan penyampaian cerita pada buku.

- 1) *Double page spread*, merupakan *layout* yang memanfaatkan dua halaman yang memuat informasi dalam satu *frame* (Rachma, 2022, h.598). *Layout* ini digunakan sebagai penekanan pada suatu bagian cerita, tujuannya agar anak dapat mengamati ilustrasi dengan waktu yang lama (Ghozali, 2020, h.15).



Gambar 2. 5 Double page spread
Sumber: Ghozali (2020, h.15)

- 2) *Single page illustration*, Pada *layout* ini, ilustrasi memenuhi satu halaman penuh, dapat berbentuk full bleed atau dengan bingkai, biasanya digunakan pada cerita yang berbeda dalam 1 tebaran (Ghozali, 2020, h.17).



Gambar 2. 6 Single page illustration
Sumber: Ghozali (2020, h.17)

- 3) *Spot*, Merupakan bentuk lepasan dengan ukuran yang bervariasi, bisa lebih kecil dari satu halaman. Ilustrasi lepasan biasanya digunakan untuk menunjukkan aktivitas yang banyak dalam satu

adegan. Latar belakang pada bentuk lepasan tidak terlalu penting dikarenakan ilustrasi sudah menunjukan hal yang banyak (h.17).



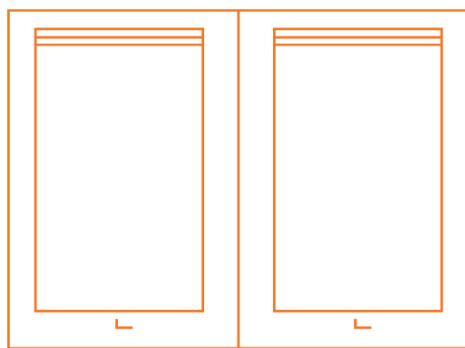
Gambar 2.7 Layout Spot

Sumber: Ghozali (2020, h.17)

Layout ilustrasi tersebut dapat dikombinasikan satu dan yang lainnya. Hal tersebut menghasilkan variasi pada buku cerita.

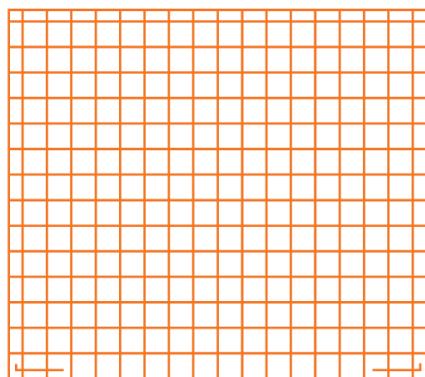
Layout tidak berdiri sendiri, sebagai acuan penempatan elemen visual, *layout* dibantu oleh *grid*. Haslam mengatakan, *grid* menyediakan sistem diantara elemen-elemen visual seperti gambar dan visual (2006, h. 42). Anggaraini (2024, h. 43-46) menjelaskan beberapa *grid* di antaranya yaitu:

- 1) *Manuscript Grid*, biasa diketahui sebagai *single column*. Memiliki struktur yang mudah digunakan, karena satu *grid* kolom tersebut ditempatkan pada tengah halaman dengan sisi atas dan bawah di buat sebagai *header* dan *footer*.



Gambar 2.8 Manuscript Grid

2) *Modular Grid*, merupakan modul yang terbentuk antara garis vertikal dan horizontal yang saling bertemu. *Grid* ini biasanya digunakan untuk halaman yang memiliki banyak elemen untuk ditempatkan seperti pada koran dan majalah.



Gambar 2.9 *Modular Grid*

2.2.2 Ilustrasi

Male dalam bukunya “*Illustration A Theoretical & Contextual Perspective*” menyatakan bahwa ilustrasi berfungsi sebagai komunikasi yang berisikan pesan spesifik yang kontekstual kepada audiens (2017, h. 10). Ilustrasi mempengaruhi cara audiens mendapatkan infomasi, bagaimana audiens dipersuasi untuk melakukan sesuatu, memberikan sebuah opini, memberikan hiburan dan menceritakan kisah-kisah (h.23). Peram ilustrasi mencakup 5 ruang kontekstual yaitu, informasi, opini, naratif fiksi, persuasi dan identitas (h.24). Dalam penggunaannya, ilustrasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

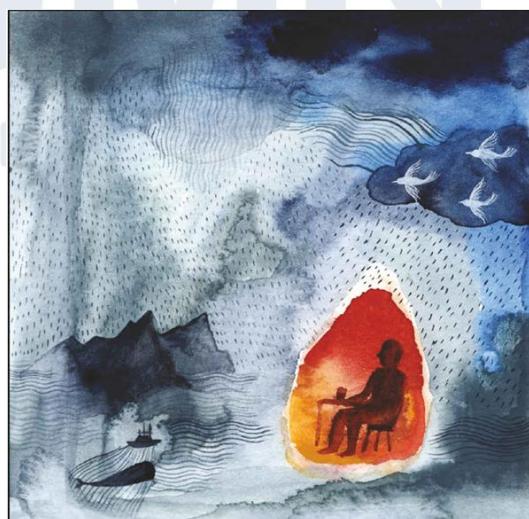
- 1) *Pictorial Representation*, merupakan gambar yang merepresentasikan visual secara akurat dengan wujud asli di dunia nyata (h.135). Jenis ilustrasi ini sering digunakan pada bidang yang membutuhkan detail yang akurat seperti medis, sejarah dan teknis (h.213).



Gambar 2.10 Pictorial Representation

Dengan menggambarkan secara detail dan akurat sebagaimana terlihat, ilustrasi jenis ini dapat memberikan wawasan terhadap objek yang tidak dapat dilihat secara nyata. Selain merepresentasikan objek nyata, ilustrasi jenis ini memberikan tampilan yang menarik dan mengajak pembaca untuk melakukan eksplorasi pada visual representatif.

- 2) *Conceptual Imagery & Surrealism*, merupakan jenis ilustrasi yang menggunakan metaforis atau simbol-simbol tidak langsung pada gambarnya.



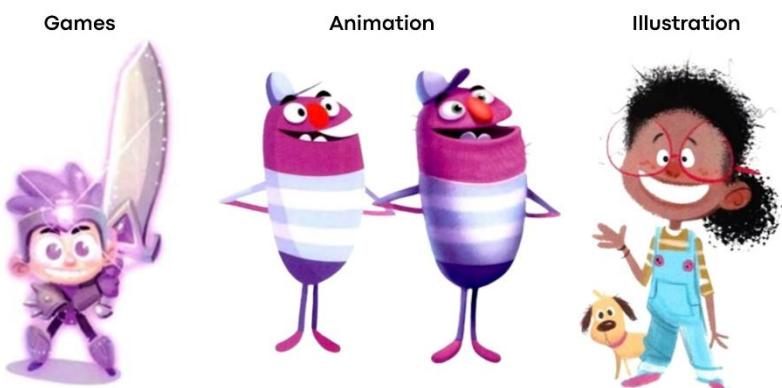
Gambar 2.11 Conceptual Imaginary & Surrealism

Male menjelaskan bahwa dalam ilustrasi terdapat peran imajinasi, ketika ilustrasi tidak merepresentasikan visual secara nyata, ilustrasi dapat menciptakan tokoh dan latar situasi yang bersifat rekaa. Imajinasi diangkat dari realitas lalu direpresentasikan melalui bentuk metaforis, simbolis atau naratif (h.102).

2.2.3 Desain Karakter

Sebelum membuat karakter desain, biasanya terdapat deskripsi karakter, cerita dari lingkungan karakter. Desain karakter meliputi hubungan antar elemen seperti penampilan fisik karakter, ekspresi, pakaian, dan atribut pelengkap lainnya yang dapat menyampaikan kepribadian dan asal karakter secara efektif (Ruth, dalam Fernando & Marwan, 2024, h. 2). Dengan brief yang tepat, pembaca akan menemukan karakter yang hebat dalam cerita yang hebat (Bishop, R, et al, 2020, h. 12). Anderson dalam bukunya “*Creating Character for the Entertainment*” (2019, h. 19), membagikan beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam proses perancangan desain karakter.

- 1) Medium, atau media dalam desain karakter meurujuk pada media yang digunakan pada desain karakter itu sendiri, terdapat 3 media dalam desain karakter yaitu, animasi, ilustrasi dan *games* (Anderson, 2019, h. 21). Terdapat syarat berbeda di setiap media yang digunakan, perbedaan tersebut mempengaruhi teknik dan batasan yang harus di cerminkan dalam desain karakter (h. 21).



Gambar 2. 12 Medium desain karakter
Sumber: Anderson (2019)

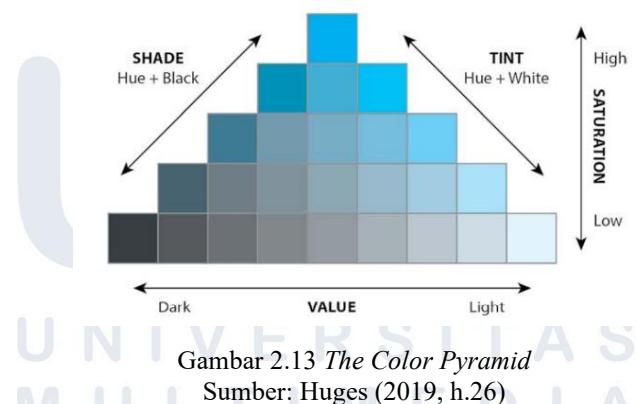
Media ilustrasi memiliki kelebihan pada kebebasan dalam bentuk, gaya, gerak, dan ekspresi, batasannya hanya ada pada kemampuan seorang ilustrator dan pada pergerakan nyata yang digunakan pada media animasi dan *games* (h.24).

- 2) Usia, perbedaan usia mempengaruhi penerimaan dalam gaya desain yang digunakan. Anak-anak yang lebih muda memiliki ketertarikan dengan karakter aspiratif atau lebih tua dari target audiens. Sebagai contoh karakter Ben pada *Ben 10* yang berusia 10 tahun, karakter tersebut menjadi sosok inspiratif bagi para penonton yang lebih muda (h.26).
- 3) Gender, penggunaan gender dalam karakter tidak boleh jadi batasan dan menjadi kaku. Perlu pemahaman terkait tren dan pasar, karena dengan mengeksplorasi bentuk, proposai dan elemen pada karakter akan menghasilkan kebebasan tanpa terjebak pada stereotip gender (h.27).
- 4) *Tone*, karakter memiliki energi yang akan digambarkan dan diterima oleh target. Ditentukan oleh pemilihan warna, bentuk, pose dan gaya seni yang digunakan. Deangan tone yang tepat, energi karakter akan tersalurkan sesuai dengan yang digambarkan, bisa ramah, menegangkan atau menakutkan sesuai dengan cerita yang dibuat (h.28).
- 5) *Story, Storytelling* menjadi pondasi karakter desain, karakter tidak bisa berdiri sendiri, dibutuhkannya latar belakang mengenai karakter tersebut. Desain karakter bisa saja sesuai dengan tone dan audiencenya tetapi ketika latar belakang karakter tidak sesuai dengan desain dan tone akan terjadi disharmonisasi pada perancangan karakter tersebut (h.30). Kumala menjelaskan penguraian cerita dapat memanfaatkan 6 struktur yaitu abstrak, orientasi, komplikasi, resolusi, evalusai dan koda (2020, h.39).

2.2.4 Warna dalam buku ilustrasi anak

Persepsi anak-anak terhadap warna datang secara intuitif. Dalam perkembangan kognitifnya, warna menjadi faktor penting yang tidak bisa diabaikan (Weiwei, 2023, h. 78). Hal tersebut sejalan dengan teori Hurlock yang mengatakan bahwa anak-anak memiliki ketertarikan pada cerita bergambar dengan penggunaan warna cerah yang menarik dan mudah dipahami (Wulandari, et al, 2024, h.31). Warna dengan hue, saturasi, dan kecerahan yang tinggi menggambarkan perasaan positif pada buku ilustrasi anak (Song, 2024, h. 157). Dengan penggunaan warna cerah, anak-anak dapat dengan mudah masuk dalam dunia imajinasinya dan memudahkan mereka dalam mengaitkan cerita relevan di kehidupannya (h. 158). Eiseman dalam Cahyo (2024, h. 4) mengatakan sebagai salah satu elemen desain warna memiliki peran penting dalam menciptakan gaya dan suasana yang dapat mempengaruhi perasaan dan persepsi manusia.

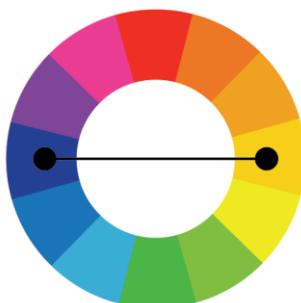
Song menyatakan 3 elemen warna yang penting dalam ilustrasi anak. Huges (2019, h.26) dalam bukunya menjelaskan hubungan antara hue, saturasi, dan kecerahan yang disebut sebagai *the color pyramid*.



Hue merupakan nama lain dari "warna" menggambarkan 12 warna dasar atau biasa disebut sebagai *color wheel*. Saturasi sebagai warna murni atau keaslian pada warna dapat dilihat pada puncak piramida yang memiliki warna murni tanpa campuran elemen warna lainnya, sedangkan tingkat kecerahan atau *value* menggambarkan warna yang semakin cerah/ringan dan semakin

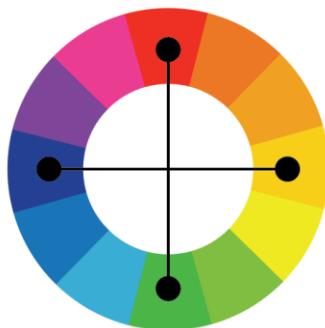
gelap/berat. Piramida tersebut menjelaskan bagaimana sebuah warna dapat mengalami perubahan kecerahan, intensitas dan kejernihan (h.26).

Penggunaan warna pada perancangan dapat memanfaatkan 3 elemen yang telah disebutkan sebelumnya. Pemilihan warna dalam perancangan dapat memanfaatkan skema warna. Sawahata (1999, h. 7) dalam bukunya *workbook* menjelaskan bahwa sekma warna dapat menghasilkan kesatuan visual yang unik di mata audiens. Terdapat 10 skema warna yang sering digunakan, salah satunya adalah *complementary* yang merupakan pemilihan dua warna yang berseberangan. Skema warna ini memberikan kontras dari dua warna yang dipilih.



Gambar 2.14 Warna *Complementary*

Skema warna komplementer dapat membangung *look and feel* pada sebuah karya (Cahyo, et al., 2024., h. 7). Kombinasi warna komplementer yang cerah dapat menguatkan suasana ceria, *playful*, dan penuh semangat (h.11). Penggunaan dari dua skema komplementer dinamakan sebagai *tertradic harmony*, menghasilkan kombinasi warna yang sangat kontras dari warna dingin dan warna hangat.



Gambar 2.15 Warna *Tetradic*

Kombinasi warna tidak hanya menghasilkan keunikan tetapi berkaitan dengan emosional dan psikologis yang akan memiliki dampak besar pada perasaan audiens yang melihatnya (Sawahata, 1990, hl. 6). Pengaruh warna terhadap perasaan tumbuh dari karakter warna, salah satunya dihaluskan dari temperatur warna (hl.6).



Gambar 2.16 Temperatur Warna

Warna temperatur biasanya disebut sebagai “*warm*” dan “*cool*”, dua kata tersebut mengacu pada posisi setengah posisi warna *color wheel* yaitu merah, jingga, kuning atau biru, hijau, ungu (Mollica., P. 2012. h. 22). Warna hangat memiliki asosiasi pada emosi yang menyentuh, mengajak, dan hangat (Sawahata, 1990, h. 6). Berbeda dengan warna *cold*, warna *cool* menyatu dengan salah satu warna kuning dan merah, menghasilkan tingkatan warna cool menjadi hijau dan ungu (h.6). Warna dingin memiliki asosiasi dengan menenangkan, menenteramkan, dan kedamaian (h.6).

Pemilihan warna dalam sebuah perancangan media menjadi elemen penting yang perlu dipikirkan. Seperti yang dikatakan Wewei (2023, h. 78) warna menjadi faktor penting dalam perkembangan kognitif anak. Warna cerah pada anak memiliki kelebihan yang dapat mempengaruhi persepsi dan emosi, hal tersebut didukung oleh teori Hurlock (Wulandari, 2024, h.31) dan penelitian Song (2024, h. 157) bahwasanya penggunaan warna cerah memberikan perasaan positif dan meningkatkan ketertarikan pada cerita bergambar. Untuk menghasilkan warna yang cerah dan harmonis diperlukannya skema warna yang dapat menyeimbangkan warna-warna cerah tersebut. Penggunaan temperatur warna menjadi pilihan dalam menghasilkan warna cerah yang seimbang dan harmonis.

2.2.5 Desain adegan dalam buku ilustrasi anak

Setiap elemen visual pada ilustrasi termasuk ke dalam desain adegan, tidak hanya menjelaskan latar belakang pada sebuah cerita, desain adegan juga membangun suasana lingkungan, kehidupan, emosi karakter yang ingin disampaikan kepada para pembaca (Weiwei, 2023, h.78-79). Desain adegan yang disusun dapat mempengaruhi perasaan pembaca, sebagai contoh adegan di pasar yang ramai akan terasa sesak dan tegang, sedangkan adegan pada ruang terbuka akan terasa lebih tenang (Kennedy, 2020, h.19).

2.2.6 Penerapan budaya tradisional dalam buku ilustrasi anak

Peluang pasar buku ilustrasi anak yang kaya akan budaya dengan karakteristik nasional semakin lama semakin luas (Weiwei, 2023, h. 79). Kebaya Kerancang sebagai salah satu warisan berbusana Indonesia menyimpan cerita yang dapat diwariskan kepada anak-anak dengan memanfaatkan ilustrasi pada buku cerita anak. Penggunaan ilustrasi yang tepat dapat menggambarkan budaya nasional yang kuat dengan gaya seni khas tradisional, hal tersebut membangkitkan nilai artistik anak yang kaya akan makna, mampu meningkatkan pemikiran, serta membangun dunia imajinasi yang bahagia dengan nuansa nusantara bagi anak-anak (h.79). Dalam perancangan ini, ilustrasi kebaya kerancang dapat ditampilkan menggunakan

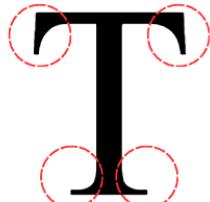
motif dan warna khas Betawi yang kaya akan nilai budaya, anak-anak bukan hanya mengenal motif dan bentuk, tetapi membantu dalam memahami konteks sejarah dan menumbuhkan rasa apresiasi terhadap keberagaman budaya nusantara.

Ilustrasi menjadi elemen yang dapat di manfaatkan dalam perancangan buku ilustrasi. Sebagaimana yang diakatakan Weiwei (2023, h.76) Buku ilustrasi membantuk anak dalam memahami dunia dengan menumbuhkan imajinasi. Perancangan buku ilustrasi membutuhkan aturan untuk mencantumkan elemen-elemen visual hal tersebut dapat memanfaatkan penggunaan *layout* dan *grid*. Anggraini (2021, h.2) mengatakan, penggunaan *layout* dengan benar dapat memberikan kemudahan dalam penerimaan informasi oleh para audiens. Elemen penting lainnya ada pada warna. Penggunaan warna-warna cerah lebih disukai anak-anak (Wulandari, 2024, h.31). Warna cerah dapat digunakan dengan skema yang dapat menghasilkan harmonisasi antar warna yang berkaitan dengan emosional dan psikologis. Dalam buku ilustrasi terdapat adegan seperti penerapan budaya tradisional, desain adegan dirancang untuk membangun suasana dari inti cerita. Dengan memanfaatkan seluruh elemen pada buku ilustrasi dengan baik, akan tercipta buku ilustrasi yang tepat untuk di produksi.

2.3 Tipografi

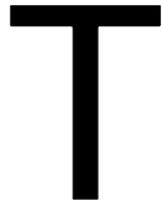
Tipografi merupakan ilmu dalam mempelajari bentuk huruf dan penempatan pada media (Landa dalam Cristina & Indrajaya, 2023, h.68). Hampir di semua media selalu ada tipografi, hal tersebut didasari dari fungsi utama tipografi yaitu untuk menyampaikan informasi, ide maupun gagasan dari sebuah media pada seseorang yang membacanya (Hananto, B., A., 2021, h.19). Dalam penggunaan tipografi harus memenuhi empat prinsip dasar tipografi yaitu, *legibility*, *readibility*, *visibility* dan *clarity* (h.35). *Legibility* merupakan kualitas tingkat keterbacaan pada huruf, *readibility* merupakan kualitas kenyamanan dalam membaca huruf pada sebuah *layout* (h.35). Prinsip *visibility* merupakan kualitas huruf, kata, atau kalimat yang dapat dipahami secara jelas, sedangkan *clarity* merupakan kejelasan pada tipografi (h.35).

Times New Roman



Serif

Roboto



Sans Serif

Gambar 2. 17 Serif dan Sans Serif

Tipografi dalam ruang lingkup anak harus menggunakan typeface yang jelas untuk mempermudah anak dalam mengidentifikasi huruf. Sejalan dengan apa yang Walker dan Reynolds nyatakan, typeface dengan bentuk huruf yang sederhana dan jelas lebih mudah diproses oleh anak-anak (Brata & Lucius, 2025, h.44). Typeface dibagi menjadi dua tipe yaitu *serif*, karakteristik huruf memiliki buntut/ornamen kecil diujung goresan, sedangkan *sans serif* merupakan huruf yang tidak memiliki buntut/goresan kecil (Minakata & Beier, 2022, h. 1).

2.4 Perkembangan Kognitif Anak

Perkembangan anak dimulai dari pergaulan dalam kehidupan keluarga, kemudian berlanjut di lingkungan sekolah, perkembangan merupakan suatu proses yang menuju ke depan dan tidak dapat diulang kembali (Athfal, 2016, h. 18). Perkembangan dalam memperkaya kosa kata terjadi pada masa usia sekolah dasar, yaitu pada rentan usia 6 - 7 siswa dapat menguasai kurang lebih 2.500 kata dan pada rentan usia 11 – 12 tahun anak akan lebih memiliki pembendaharaan kata lebih kurang banyak (Zakiyah, Hasibuan, et al, 2024, h.73). Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai periode intelektual, pada masa itulah disebut sebagai usia matang bagi anak-anak untuk belajar. Jenjang pendidikan SD dibagi menjadi 2 fase, SD kelas rendah (6-10 tahun) dan SD kelas tinggi (9-13 tahun). Berdasarkan perbedaan karakteristiknya, siswa SD rendah cenderung masih berada pada tahap imajinatif dan imitatif, memiliki reaksi lambat, daya pikir terbatas dan koordinasi yang belum sempurna. Sebaliknya, siswa SD kelas tinggi sudah menunjukkan perkembangan dari reaksi cepat, konsentrasi meningkat, pola pikir logis dan realistik (h.74-75).

2.4.1 Perkembangan Membaca

Ghozali pada buku “Panduan Ilustrasi Buku Cerita Anak” mengkategorikan anak-anak berusia 6-12 tahun merupakan jenjang membaca lancar. Berikut merupakan jabaran mengenai hal tersebut.

JENJANG	KARAKTERISTIK UMUM	DESKRIPSI TEKNIS		
		ISI	PENYAJIAN	DESAIN & GRAFIKA
MEMBACA LANCAR Setara SD Kelas 4–6 atau antara usia 10–12 tahun	<p>Jenjang untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, menguasai ilmu pengetahuan umum, serta belajar secara mandiri.</p> <p>E</p>	<p>Nilai: ketuhanan, kemanusiaan, kebangsaan, dan demokrasi;</p> <p>Sikap: berani, jujur, kasih sayang, tertib, cinta bangsa, dan bekerja sama;</p> <p>Pengetahuan: dasar agama & kebangsaan, ilmu pengetahuan empiris & konseptual dasar, dasar teknologi informasi dan komputer (TIK);</p> <p>Keterampilan: literasi dasar, beribadah, menggambar & menyanyi, permainan & olahraga, presentasi sederhana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • buku pengetahuan sederhana, buku aktivitas, biografi/autobiografi sederhana, novel anak, antologi puisi anak/cerpen anak, buku referensi (kamus, ensiklopedia, dan atlas untuk anak), dan komik; • kalimat bervariasi (tunggal dan majemuk) terdiri atas 2–10 kata, sesuai dengan pedoman kebahasaan; • ilustrasi berupa gambar dan foto. 	<ul style="list-style-type: none"> • ukuran buku A5, A4, B5 atau ukuran lain yang proporsional, 32–96 halaman; • Proporsi gambar sekitar 20–70% sesuai dengan jenis buku; • warna lembut atau hitam putih; • Variasi jenis fon takberkait (sanserif) dan berkait (serif) minimal 12 pt.

Gambar 2.18 Deskripsi Membaca Lancar
Sumber: Ghozali (2020)

2.5 Kebaya Kerancang

Sejarah kebaya diawali dengan penggunaan busana yang digunakan wanita malay. Terdapat dua teori mengenai sejarah kebaya. Kata “kebaya” diambil dari bahasa arab “habaya” yang diartikan sebagai busana panjang dengan bukaan depan. Berdasarkan teori lainnya, masyarakat protugis membawa kebaya ke malaca dan sudah digunakan dalam rentang waktu yang panjang. Potongan dan penggunaan kebaya berbeda antara peranakan dan malay yang keduanya menggunakan kebaya.

2.5.1 Karakteristik Kebaya Kerancang

Busana kebaya pada umumnya memiliki pakem yang sama yaitu, bukaan depan, berlengan panjang dan memiliki kerah. Kebaya Kerancang memiliki karakteristik yang unik, dapat dilihat pada bagian kerahnya yang berbentuk V, lalu memiliki potongan sepunggul, ujung bagian bawah kebaya

berbentuk runcing, berlengan panjang, dan khasnya yang utama ada bordir atau sulam pada bagian tepi kebaya (Calosa dalam Budianto et al, 2023, h.286).

2.5.2 Nilai dan Filosofi

Kebaya Kerancang menjadi simbol yang menjunjung tinggi nilai dan derajat perempuan (Wirawan, 2022, h.30). Kebaya ini menggambarkan keindahan, kecantikan, kedewasaan, keceriaan, dan kearifan (h.31). Keseluruhan nilai yang terkandung pada kebaya itu menghasilkan filosofi yang baik bagi para perempuan Betawi, keanggunan dan kehormatan perempuan menjadi tujuan utama dari pemakain kebaya kerancang oleh perempuan (h.31).



Gambar 2.19 Hubungan makna dan simbol busana Kebaya Kerancang

2.5.3 Warna dalam kebaya kerancang

Warna pada kebaya kerancang umumnya ditemukan menggunakan warna cerah. Perempuan peranakan Singapura dan Malaysia menggunakan warna terang seperti merah yang melambangkan kebahagiaan dan kuning yang melambangkan kemakmuran (Wirawan, 2022, h. 31). Pada kebaya kerancang Indonesia, warna putih lazim untuk digunakan karena memiliki makna positif seperti kesucian dan kereligiusan dikarenakan adanya pencampuran budaya eropa dalam Kebaya Kerancang, namun di kebudayaan Tionghoa, warna putih jarang digunakan karena melambangkan duka. Rosinta mengatakan bahwa warna putih pada kerancang salah satu pengaruh dari budaya Eropa (Wirawan, 2022, h. 31).

Dalam ranah Betawi, warna memiliki sistem atau aturan yang mencerminkan nilai-nilai dari masyarakat Betawi (Purbasari, 2016, h. 385). Hampir dari seluruh elemen kehidupan dan budaya Betawi menggunakan warna cerah yang harmonis, kombinasi warna cerah tersebut menghasilkan

kesan energik, lincah, bersemangat dan aktif (h. 387). Warna cerah yang umum ditemukan dalam budaya Betawi antara lain, merah, kuning, hijau, dan biru (Muchlison & Purnama, 2025, h.29)

Warna merah memiliki makna simbol semangat dan keberanian dari kehidupan masyarakat Betawi (Muchlison & Purnama, 2025, h.29). Warna merah juga erat dengan kedan hangat, energik dan memotivasi yang menghasilkan antusiasme (Cahyo, et al, 2024, h. 10). Warna Kuning sering ditemukan dalam kehidupan masyarakat Betawi, salah satunya adalah nasi kuning yang biasa disajikan pada peristiwa syukuran. Hal tersebut menjadikan warna kuning erat dengan nilai harapan, kemakmuran, kemuliaan dan kehidupan yang sejahtera (Muchlison & Purnama, 2025, h.29).

Kehidupan masyarakat Betawi erat kaitannya dengan nila-nilai keislaman (Nurfaizah, et al. 2025, h. 118). Warna hijau dapat ditemukan pada ornamen rumah Betawi yaitu gigi balang, warna tersebut diasosiasikan dengan kesucian dan nuansa keislaman yang kuat (Muchlison & Purnama, 2025, h.29). Pada warna biru, memiliki makna harmoni da ketenangan yang hadir daam kehidupan sosial masyarakat Betawi (h.29).

2.5.4 Penggunaan kebaya kerancang

Pada awalnya Penggunaan kebaya kerancang, khususnya sebagai busana adat perempuan Betawi yang penggunaannya menjadi simbol keanggunan dan kehormatan, diharapkan dengan menggunakan kebaya kerancang dapat meningkatkan keanggunan dan kehormatan para pemakainya. Hal ini sejalan dengan tradisi penggunaan kebaya kerancang sebagai mas kawin oleh pengantin pria dalam pernikahan adat Betawi di abad 19 sampai dengan abad 20. Nurhajarini rt al (2015) mengatakan bahwa perpaduan antara kebaya kerancang dan batik lasem digunakan untuk mas kawin yang diberikan oleh pengantin pria dalam pernikahan adat Betawi (Wirawan, 2023, h. 86). Kebaya kerancang menjadi seragam yang selalu digunakan pada acara Abang None Jakarta dan daerah lainnya.



Gambar 2. 20 Pemilihan Abang None (Abnon) ke-51
Sumber: Dok. Pemprov DKI Jakarta

2.3 Penelitian yang Relevan

Sebagai data tambahan dalam perancangan ini, penulis melakukan relevansi terhadap penelitian terdahulu. Penulis mencari topik penelitian yang berkaitan atau berdekatan dengan perancangan mengenai buku ilustrasi dan busana budaya Indonesia. Hasil dari kumpulan penelitian tersebut akan di analisis dan akan dijadikan sebagai pembaharuan dati perancangan yang akan penulis lakukan.

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Desain Karakter Sebagai Pendukung Buku Ilustrasi Kebaya Untuk Anak Usia 7-12 Tahun	Kattreen Aulia Sumartono ¹ , Restu Ismoyo ² , Aji ² , Alfian ³ , Candra Ayuswantana ³	Penelitian ini membahas mengenai desain karakter bertujuan sebagai penunjang penggambaran dan penyampaian informasi dari buku ilustrasi kebaya.	Perancangan karakter anak-anak yang merepresentasikan nilai budaya kebaya Indonesia, karakter tersebut dapat digunakan sebagai penunjang media pembelajaran budaya interaktif yang relevan

			Menghasilkan karakter Miya singkatan dari 'Manifestasi Kebaya'.	
2.	Perancangan Buku Ilustrasi Ensiklopedia Pengenalan Kebaya Untuk Anak Usia 8-12 Tahun	Nur Aini, Tri Cahyo Kusumandyoko	Media penyimpanan informasi kebaya memanfaatkan visual dengan gaya ilustrasi subdued illustration style.	Menghasilkan enklopedia kebaya pertama sebagai kontribusi dalam pengembangan media informasi kebaya untuk anak-anak
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-Ondel	Okka Fachrizal ,Yulianto Hadiprawiro , Atiek Nurhidayati	Hasil penelitian ini berupa buku ilustrasi budaya Betawi mari mengenal ondel-ondele, berupa buku ilustrasi mengenai ondel-ondele dengan mengkombinasi konsep desain berupa prinsip desain, gaya	lustrasi pada perancangan buku berupa ilustrasi kartun sebagai gambaran visual mengenai teks yang dijelaskan

			ilustrasi, pemilihan warna, dan jenis huruf yang digunakan	
--	--	--	--	--

Berdasarkan penelitian relevan yang telah di jabarkan penulis menemukan bahwa pengetahuan anak-anak mengenai pakaian adat cukup minim, sehingga perlu dicari solusi untuk memberikan informasi mengenai pakaian adat dengan lebih menyenangkan dan pendekatan pada anak-anak. Dari penelitian sebelumnya ditemukan bahwa media visual mendapat dimanfaatkan sebagai penunjang penyebaran informasi yang lebih disukai anak-anak.

