



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

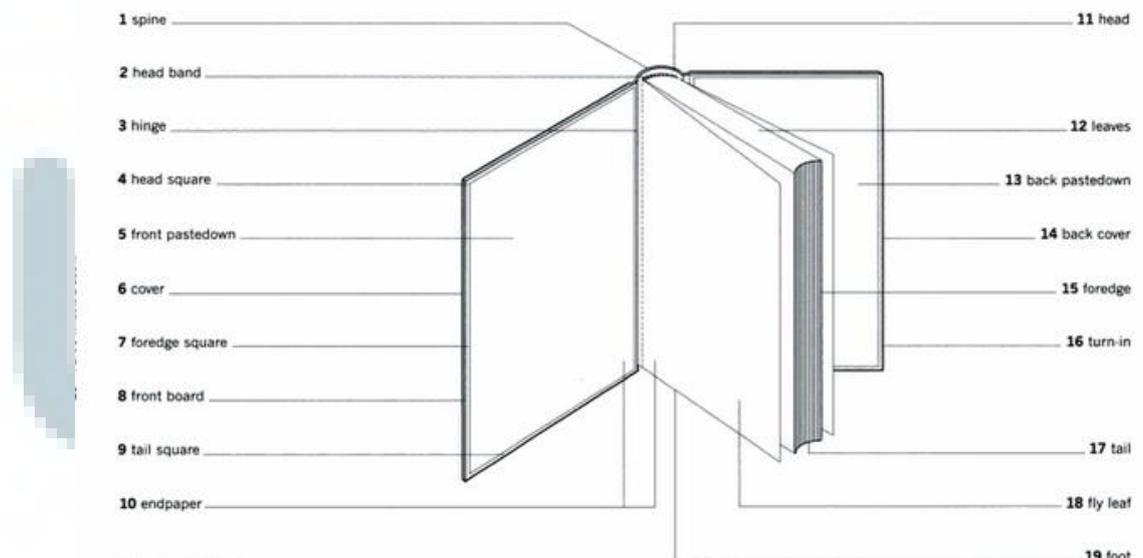
2.1. Desain Buku

2.1.1. Definisi Buku

Menurut Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006), buku adalah sebuah wadah yang terdiri dari serangkaian halaman yang dicetak dan terikat, berguna untuk mengumumkan, menguraikan dan memberikan pengetahuan (hlm. 9). Berbagai bagian dari buku memiliki nama-nama yang dipakai selama proses penerbitan. Andrew Haslam membagi 3 komponen dasar pada suatu buku, yaitu *the book*, *the page* dan *the grid*. Berikut adalah struktur buku menurut Haslam (hlm. 20-21).

2.1.2. Anatomi Buku

1. *The Book Block*



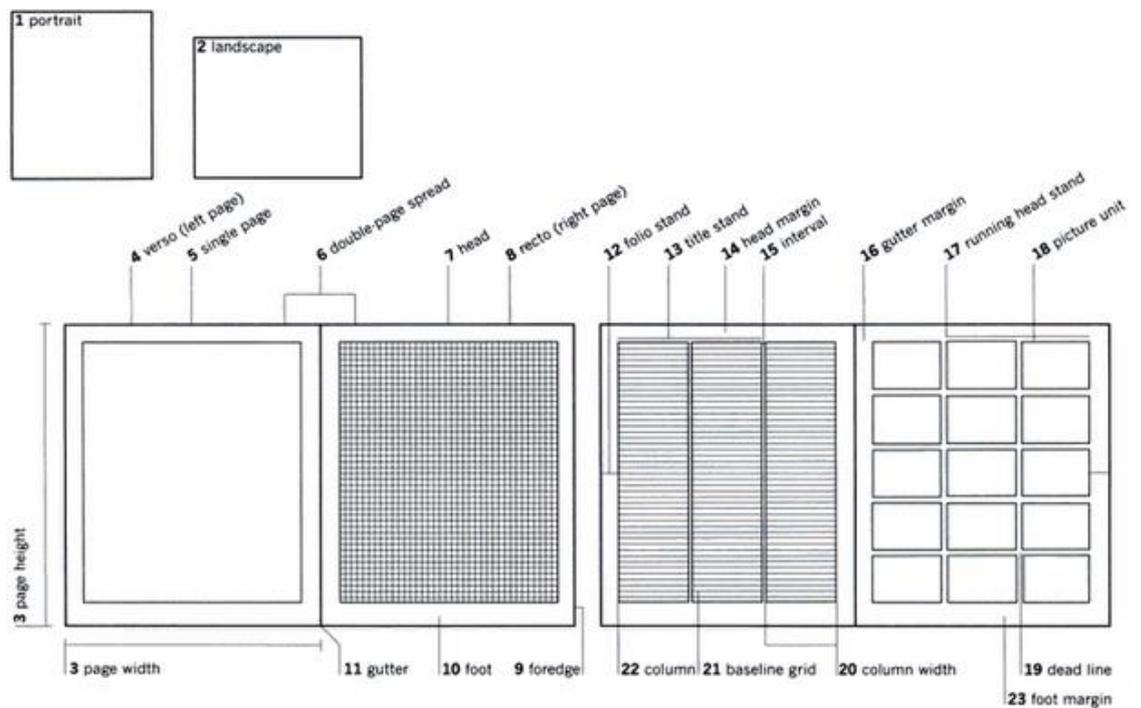
Gambar 2.1. Komponen Buku (blok buku)

(Book Design/Andrew Haslam/2006)

- a) *Spine*: Bagian dari buku yang menutupi tepi yang terjilid.
- b) *Head Band*: Benang tipis yang terikat pada bagian penutup tepi.
- c) *Hinge*: Lipatan pada kertas yang menutupi bagian belakang *cover* dan halaman pertama.
- d) *Head Square*: Bagian atas *cover* yang berlebih.
- e) *Front Pastedown*: Kertas yang ditempel pada bagian belakang *cover*, terdapat pada bagian depan buku.
- f) *Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berfungsi melindungi isi buku, terdapat pada bagian depan.
- g) *Foredge Square*: Bagian samping *cover* yang berlebih.
- h) *Front Board*: Papan penutup yang terdapat pada bagian depan buku
- i) *Tail Square*: Bagian bawah *cover* yang berlebih.
- j) *Endpaper*: Kertas kosong yang berada pada awal dan akhir buku, biasanya ditempel kepada bagian belakang *cover*.
- k) *Head*: Bagian teratas buku.
- l) *Leaves*: Halaman yang terjilid menjadi satu.
- m) *Back Pastedown*: Kertas yang ditempel pada bagian belakang *cover*, terdapat pada bagian belakang buku.
- n) *Back Cover*: Kertas tebal atau papan tipis yang berfungsi melindungi isi buku, terdapat pada bagian belakang.
- o) *Foredege*: Tepi depan buku.

- p) *Turn-in*: Pinggiran kertas atau kain yang dilipat dari bagian depan cover hingga ke belakang.
- q) *Tail*: Bagian paling bawah buku.
- r) *Flyleaf*: Halaman pertama buku yang dicetak.
- s) *Foot*: Bagian bawah kertas

2. *The Page* dan *The Grid*



Gambar 2.2. Komponen (*The Page* dan *The Grid*)

(Book Design/Andrew Haslam/2006)

- a. *Portrait*: Format dimana ukuran ketinggian lebih besar dibandingkan kelebaran.
- b. *Landscape*: Format dimana ukuran lebar lebih besar dibandingkan ketinggian.
- c. *Page Height and Weight*: Ukuran halaman.

- d. *Verso*: Halaman sebelah kiri pada buku biasanya memiliki nomor genap.
- e. *Single Page*: Halaman satuan.
- f. *Double Page Spread*: Halaman ganda.
- g. *Head*: Bagian paling teratas buku
- h. *Recto*: Halaman sebelah kanan pada buku biasanya memiliki nomor genap.
- i. *Folio Stand*: Garis yang menentukan posisi nomor halaman.
- j. *Title Stand*: Garis penentu *grid* judul.
- k. *Head Margin*: Pembatas yang berada diatas halaman.
- l. *Interval*: Ruang vertikal yang membagi satu kolom dengan kolom lainnya.
- m. *Gutter Margin*: Pembatas yang berada bagian dalam halaman, dekat dengan jilid.
- n. *Picture Unit*: Pembagian kolom, yang dibatasi dengan garis.
- o. *Dead line*: Ruang garis antara *picture units*.
- p. *Column Width*: Lebar kolom yang menentukan panjang garis individu.
- q. *Baseline*: Garis dimana *typeface* berdiri.
- r. *Column*: Ruang persegi panjang pada *grid* yang digunakan untuk mengatur *typeface*.
- s. *Foot Margin*: Pembatas yang berada dibawah halaman.

2.1.3. Struktur Buku

Haslam (2006) membagi struktur buku menjadi tiga bagian, yaitu *front cover*, *back cover* dan *spine*. Ketiga struktur tersebut memiliki elemen-elemen tersendiri di dalamnya. Berikut adalah elemen-elemen dalam ketiga struktur tersebut (hlm.161)

1. *Cover*

- a) Gambar
- b) Nama Penulis
- c) Judul Buku
- d) Teks pada *cover*
- e) Format dan ukuran, panjang *flap*, dan permukaan untuk dicetak
- f) Ketentuan saat mencetak

2. *Spine*

- a. Nama Penulis
- b. Judul Buku
- c. Logo Penerbit

3. *Back Cover*

- a. *Barcode*
- b. Harga yang terdaftar
- c. Deskripsi isi buku
- d. *Bullet-point breakdown*
- e. Kutipan oleh *Reviewer*
- f. Biografi Penulis
- g. Daftar Publikasi sebelumnya

4. *Flaps*

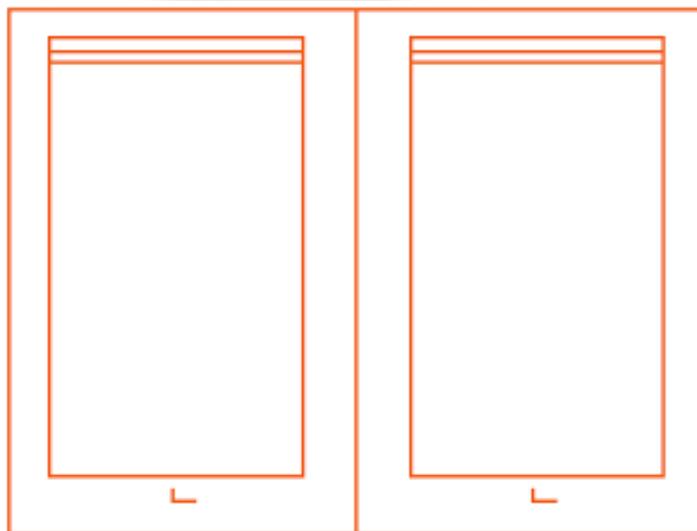
- a. Harga *retail*
- b. Deskripsi atau penjelasan buku
- c. *Bullet-point breakdown*

- d. Kutipan dari *reviewer*
 - e. Biografi penulis
5. ISBN: Nomor atau angka yang terletak pada bagian belakang buku.
- a) Digunakan sebagai ketentuan perlengkapan produksi *retail*
6. Ketentuan penggunaan *Barcodes*:
- a) Terlihat jelas pada bagian belakang buku
 - b) Diproduksi dengan ukuran antara 85% hingga 120% dari ukuran asli
 - c) Dicitak dengan warna gelap

2.1.4. Grid

Tondreau (2009) menjelaskan bahwa *grid* digunakan untuk mengatur ruang dan informasi untuk pembaca (hlm. 8). Ia juga menjelaskan bahwa grid memiliki struktur dasar (hlm.11).

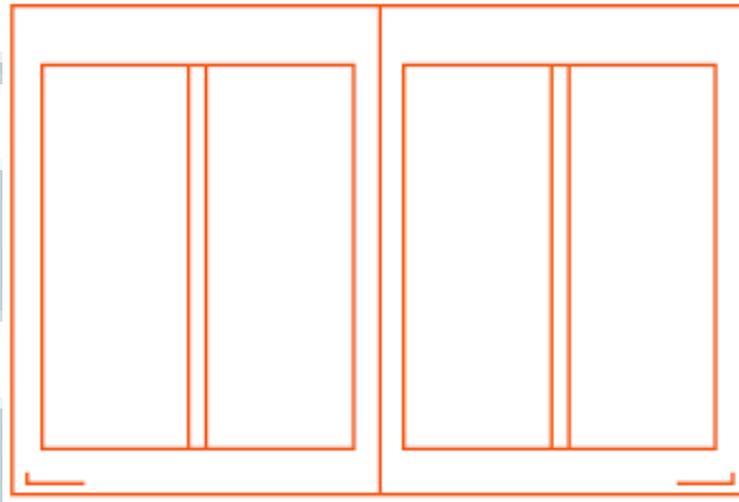
- a. *Single Column Grid*: Digunakan untuk teks yang berkelanjutan seperti essay, buku dan laporan.



Gambar 2.3. *Single Column Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Tondreau/2009*)

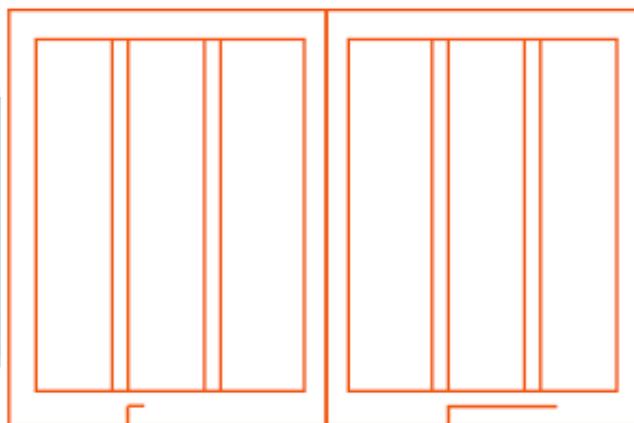
- *Two Column Grid*: Digunakan untuk menyajikan teks atau informasi yang panjang, sehingga dapat dibagi menjadi dua kolom.



Gambar 2.4. *Two Column Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Tondreau/2009*)

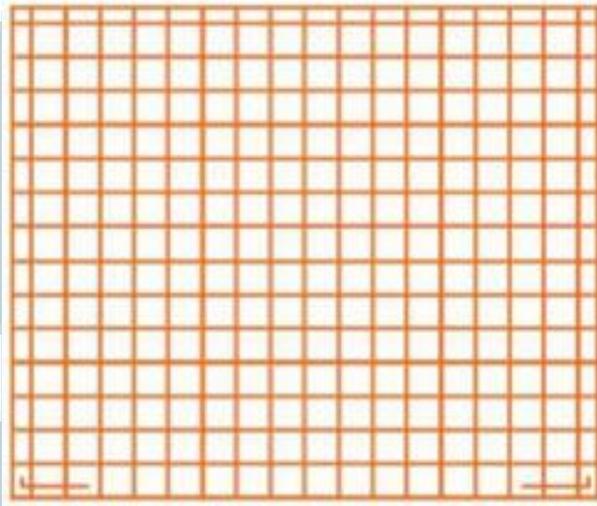
- *Multicolumn Grid*: Gabungan dari beberapa kolom, dengan lebar yang berbeda-beda, biasa digunakan pada majalah dan *website*.



Gambar 2.5. *Multicolumn Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Tondreau/2009*)

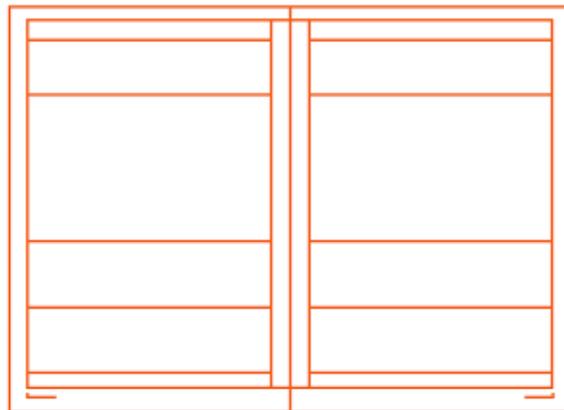
- *Modular Grid*: Grid gabungan dari kolom vertikal dan horizontal, digunakan dalam mengatur informasi yang kompleks.



Gambar 2.6. *Modular Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Tondreau/2009*)

- *Hierarchical Grid*: Grid yang membagi halaman menjadi beberapa zona horizontal.



Gambar 2.7. *Hierarchical Grid*

(*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids/Tondreau/2009*)

2.1.5. *Layout*

Dalam perancangan sebuah buku, layout digunakan untuk menentukan tata letak elemen-elemen pada halaman. Berikut adalah proses tata letak pengaturan elemen pada buku menurut Haslam (2006) (hlm. 140-148)

1. Mempersiapkan Konten: tulisan dan gambar

Konten *layout* dapat dipersiapkan menggunakan program-program seperti *InDesign*, *Quark X Press* dan *Page Maker*. Langkah selanjutnya adalah menyiapkan naskah dalam bentuk *digital*, gambar ilustrasi dan mulai membagi teks menjadi beberapa bagian seperti bab (*chapter*) dan menghitung jumlah halaman untuk setiap bab.

2. Mempersiapkan Susunan: kateren atau perencanaan posisi tulisan dan gambar

Pengarang dan editor menggunakan sketsa kateren pada awal perancangan. Kateren adalah diagram semua halaman dalam buku. Setelah *template* dibuat, desainer kemudian meletakkan gambar dan tulisan yang telah dibuat. Dalam perancangan kateren, desainer harus mengantisipasi ukuran teks, dan tipografi, agar sesuai dengan jumlah halaman yang sudah ditentukan.

3. Sketsa Alur gambar

Sketsa alur gambar digunakan ketika teks dan gambar sudah dibuat. Sketsa alur gambar dibuat hampir menyerupai susunan kateren, tetapi lebih detil dan hampir menyerupai rancangan akhir.

4. *Layout* Berdasarkan Tulisan

Tata letak merupakan penentu dalam konten buku, karena dapat mengarahkan pembaca dalam membaca informasi secara mudah.

5. Berbagai pendekatan layout

a) Buku Berbasis Teks

Hal yang paling mudah dalam pendekatan tata letak yang memiliki beberapa elemen saja seperti satu kolom teks yang bisa berkembang menjadi skema yang lebih rumit.

b) Buku Berbasis Gambar

Buku berbasis gambar memiliki kompleksitas yang lebih rumit daripada buku berbasis teks, dikarenakan ada banyaknya elemen. Seorang desainer bertugas untuk membuat visual yang menarik pembaca untuk melihat buku seperti karya seni.

6. *Layout* Berdasarkan Halaman Gambar

Layout berdasarkan teks dirancang agar dapat dibaca dari kiri atas halaman ke bawah kanan, sedangkan *layout* berbasis gambar dibaca sesuai dengan pengaturan elemen halaman.

2.1.6. Tipografi

Landa (2013) menyatakan bahwa tipografi adalah gaya serta bentuk huruf yang disusun dalam ruang dua dimensi. Berikut adalah klasifikasi tipografi oleh Landa (2013):



Gambar 2.19. *Display Type* (Baloo)

(Sumber: Befont.com)

- *Display*: Jenis type yang lebih cocok dijadikan headline atau judul dikarenakan keterebacaanya yang kurang jika dijadikan body teks. Contohnya seperti type *dekoratif*, *bold* dan *handmade*.



Gambar 2.20. Sans Serif Font (Arial)

(Sumber: Slidebean.com)

- *Sans Serif*: Huruf berjenis sans serif tidak memiliki detail kecil berupa kaki, sehingga memiliki ketebalan huruf yang sama. Kesan yang diberikan adalah *modern* dan *clean*.

2.2. Ilustrasi



Gambar 2.8. Contoh Ilustrasi
(<https://id.pinterest.com/hanabanananana/>)

Male (2007) menyatakan, ilustrasi adalah sebuah citra yang diterapkan melalui karya seni yang secara visual berkomunikasi kontkes kepada audiens. Ilustrasi mempengaruhi cara kita memperoleh informasi dan dapat mempersuasi suatu keadaan. Audiens dapat menerima informasi melalui cerita dibalik ilustrasi. Sebelum terjadinya revolusi era digital, pembuatan karya ilustrasi melibatkan teknik-teknik kerajinan tangan. Berikut adalah teknik perancangan ilustrasi yang dibagi 2 dalam buku *What Is Illustration* (2009) oleh Lawrence Zeeegen (hlm. 72-79).

2.3. Teknik Perancangan Ilustrasi

1. *Analog Working Methods*

Menggambar dan melukis dengan alat tulis merupakan metode yang paling sering digunakan sebelum masuknya era digital. Teknik kolase foto, dan *printmaking* (menerapkan tinta pada suatu permukaan) perlahan mulai berkembang.



Gambar 2.9. Teknik Perancangan Analog (Pensil)

<https://uk.pinterest.com/juliomartinez71>

2. *Digital Working Methods*

Metode perancangan yang menggunakan komputer dengan *software* tertentu. Contoh seperti *vector art*, dan *digital illustration (painting)*.



Gambar 2.10. Teknik Perancangan Digital (*Vector Graphic*)

<https://uk.pinterest.com/juliomartinez71>

2.3.1. Gaya Visual

Gaya visual adalah kualitas tertentu yang menentukan jenis ilustrasi (Male, 2007, hlm. 50). Ia membagi gaya visual menjadi dua kategori yaitu, *literal* dan *conceptual*.

1. *Visual Metaphor*

- *Conceptual Imagery*: Bentuk gambar yang imajinatif, tetapi tidak mungkin terjadi secara harafiah. Salah satu gaya visual yang dibutuhkan untuk mengekspresikan ide-ide melalui metode komunikasi, ilusi dan simbol.



Gambar 2.11. Gaya *Conceptual Imagery*
(Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007)

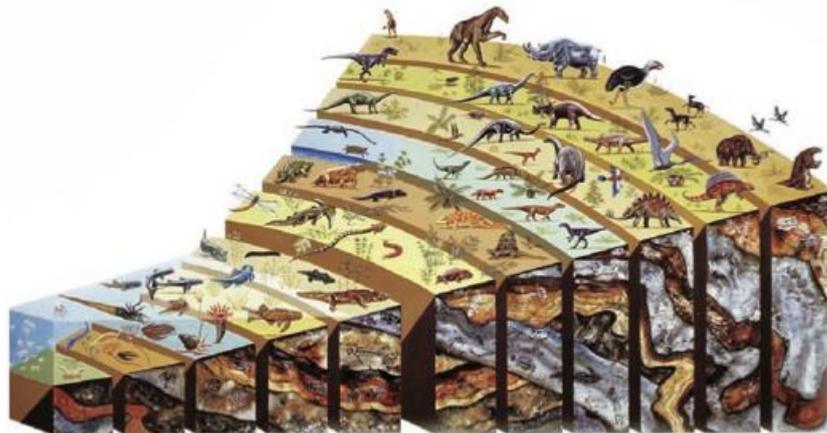
- *Surrealism*: Gabungan dari beberapa citra gaya visual seperti realisme dan abstrak, aplikasi warna ekspresif gabungan antara gaya realisme dan abstrak.



Gambar 2.12. Gaya *Surrealism*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

- *Diagram*: Gaya ilustrasi yang menggambarkan suatu proses atau sistem, yang terdiri dari representasi simbolis



Gambar 2.13. Gaya *Diagram*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

- *Abstract*: Gaya yang memiliki citra figuratif, dan bebas dari representasi.



Gambar 2.14. Gaya *Abstract*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

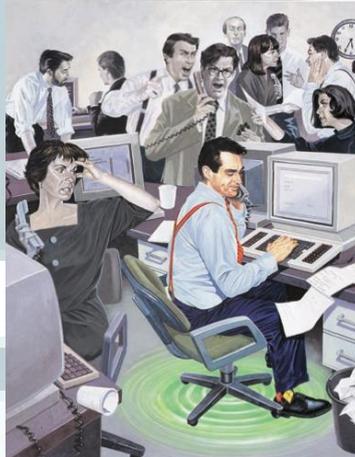
- *Pictorial Realism*: Gaya lukis atau gambar yang dipresentasikan secara harafiah, dapat memberi rasa harafiah yang ditambah dengan imajinasi.



Gambar 2.15. Gaya *Pictorial Realism*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

- *Hyperrealism*: Gaya yang digunakan untuk tujuan fiksi naratif atau tujuan informasi yang bersejarah. Penggunaan tekstur dan warna yang halus, dapat memberi kesan drama.



Gambar 2.16. Gaya *Hyperrealism*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

- *Sequential Imagery*: Serangkaian gambang yang saling berhubungan satu dengan lainnya, untuk menyampaikan suatu pesan.



Gambar 2.17. Gaya *Sequential Imagery*

(*Illustration: A theoretical & Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

2.3.2. Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan beberapa fungsi dan tujuan dari ilustrasi. Berikut adalah fungsi dan tujuan dari ilustrasi (hlm. 84)

1. *Documentation, Reference and Instruction*: Mendokumentasikan sejarah, membuat ensiklopedia dan buku instruksi dalam melakukan sesuatu atau menggunakan peralatan yang rumit.
2. *Commentary*: Memberikan komentar secara visual, memperkuat konten jurnalisme pada halaman surat kabar maupun majalah.
3. *Storytelling*: Memberi representasi visual dari fiksi naratif, biasanya terdapat pada buku cerita anak, buku komik dan publikasi khusus yang tematik.
4. *Persuasion*: Mempersuasi dan mengajak audiens untuk melakukan suatu tindakan.
5. *Identity*: Memberi identitas visual pada suatu produk, meningkatkan tampilan produk yang biasa saja menjadi terlihat lebih baik.

2.3.3. Jenis-jenis Ilustrasi

Berikut adalah jenis-jenis ilustrasi berdasarkan buku *The Fundamentals of Illustration* (2005) oleh Lawrence Zeegen (hlm. 88)

1. *Editorial Illustration*: Ilustrasi yang terdapat pada media seperti koran dan majalah yang berisi informasi-informasi penting. Ilustrasi yang sering digunakan dapat berupa fotografi untuk menunjukkan berita yang aktual, serta gambar untuk merepresentasikan ide atau sudut pandang seseorang.
2. *Book Publishing*: Ilustrasi yang memiliki hubungan erat dengan isi tulisan pada buku, berguna untuk menghidupkan isi teks. Jenis buku yang paling

sering menggunakan ilustrasi adalah buku untuk anak-anak, buku fiksi dan buku referensi teknik.

3. *Fashion Illustration*: Ilustrasi yang terdapat pada *fashion items* seperti bahan tekstil, tas, baju dan lain-lain. Titik awal ilustrasi pada *fashion* adalah ilustrasi berupa sketsa yang dapat berkembang seperti pola.
4. *Advertising Illustration*: Ilustrasi yang terdapat media periklanan seperti kampanye pers, *storyboard* animasi, dan TV komersil.
5. *Music Industry Illustration*: Ilustrasi yang dapat menggambarkan identitas pemusik, *genre* dan *mood* musik serta media promosi musik seperti poster, atau album.
6. *Graphic Design Studio Collaboration*: Kolaborasi antara suatu perusahaan dengan studio desain grafis untuk beberapa proyek seperti *annual report*, logo desain, ilustrasi pada *cover financial report*, poster teater dan lain-lain.
7. *Self-Initiated Illustration*: Ilustrasi untuk proyek pribadi, biasanya bersifat terbatas dan tidak dibuat.

2.3.4. Definisi Desain Grafiis

Landa (2013) menjelaskan bahwa desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual, yang digunakan dalam penyampaian pesan kepada audiens (hlm. 1). Dalam pembuatan karya tugas akhir, penulis mengaplikasikan beberapa prinsip dan elemen desain grafis. Berikut adalah elemen dan prinsip desain grafis yang terdapat dalam buku *Graphic Design Solutions*.

2.3.5. Elemen Desain

1. Garis

Garis terdiri dari unit terkecil berupa titik yang memanjang. Sebuah garis biasanya dikenali dari panjangnya daripada kelebarannya dan memiliki kualitas tertentu seperti tebal atau tipis. Berikut adalah kategori garis:

- *Solid line*: Garis padat yang pertama kali terlihat di permukaan.
- *Implied line*: Garis tersirat yang seolah-olah terlihat berkelanjutan.
- *Edges*: Titik pertemuan atau garis batas antara bentuk dan pola.
- *Line of Vision*: Disebut sebagai garis gerakan, yang membantu dalam menentukan gerakan mata seseorang.

Garis memiliki beberapa fungsi seperti menentukan bentuk (tepi), membuat pola, mengatur komposisi dan membantu dalam menciptakan garis penglihatan.



Gambar 2.18. Macam-Macam Bentuk Garis
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

2. Bentuk

Bentuk adalah sebuah ruang yang tertutup oleh garis atau warna. Pada dasarnya bentuk terlihat *flat* (dua dimensi), dan diukur dari tinggi dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang paling sering digunakan adalah kotak, segitiga dan lingkaran, yang dapat berubah menjadi bentuk volumetrik (tiga dimensi) seperti kubus, piramida dan lingkaran. Berikut adalah beberapa kategori bentuk:

- a. *Geometrical Shape*: Bentuk geometris dengan garis lurus, sudut dan kurva yang terukur.
- b. *Curvilinear Shape*: Sebuah bentuk lengkung, organik dan memiliki nuansa naturalistik.
- c. *Rectilinear Shape*: Bentuk bujursangkar yang terdiri dari garis lurus atau sudut.
- d. *Irregular Shape*: Sebuah bentuk yang tidak tertaur, kombinasi dari garis lurus dan melengkung.
- e. *Accidental Shape*: Bentuk yang dihasilkan dari proses tertentu, baik proses yang dilakukan secara sengaja maupun tidak.
- f. *Non-representational Shape*: Bentuk yang murni diciptakan atas kemauan sendiri, tidak berhubungan dengan alam dan tidak mewakili benda, orang dan hal.
- g. *Abstract Shape*: Sebuah bentuk yang mengacu pada perubahan menjadi lebih sederhana atau lebih *complex*, berguna untuk membedakan gaya atau tujuan komunikasi tertentu.

h. Representational Shape: Bentuk yang sebenarnya terlihat pada alam.

3. Warna

Warna dapat terlihat dengan adanya bantuan cahaya. Ketika cahaya menyinari sebuah objek, sebagian dari cahaya terserap, sisanya yang tidak terserap akan dipantulkan, hal ini adalah apa yang kita lihat sebagai warna. Dalam setiap objek terdapat pigmen warna, yaitu zat kimia alami yang dapat berinteraksi dengan cahaya untuk menghasilkan karakteristik warna. Warna benda dengan pigmen alami dapat dilihat dengan pantulan cahaya, warna tersebut dinamakan warna subtraktif. Jika benda yang tidak memiliki pigmen warna alami seperti warna yang ada pada layar komputer, menggunakan energi gelombang cahaya. Warna-warna digital dalam media berbentuk layar yang tidak memiliki pigmen warna alami yang kita temui disebut juga sebagai warna aditif. Unsur-unsur warna dapat dibagi menjadi 4 kategori, yaitu:

Warna aditif (warna yang ada dalam media berbasis layar) memiliki 3 warna primer, yaitu *Red*, *Green* dan *Blue* (RGB). Jika ketiga warna tersebut dicampur, akan menghasilkan warna putih.



Gambar 2.19 Diagram Warna Aditif
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)



Gambar 2.20 Diagram Warna Subtraktif
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

Warna subtraktif memiliki 3 warna primer yaitu merah, kuning dan biru, mereka disebut warna primer karena warna tersebut bukan hasil dari campuran warna lain, tetapi warna lain dapat dihasilkan dari campuran warna primer tersebut.

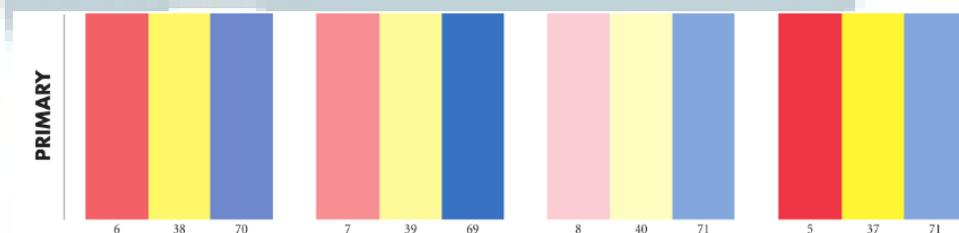
a) *Colour Harmony*

Menurut Sutton dan Marks (2009), harmoni warna dibagi menjadi beberapa bagian untuk menunjukkan aspek kombinasi warna yang memiliki dampak pada kehidupan kita. (hlm. 14)

Warna-warna pucat atau *soft* biasanya disebut juga seperti warna pastel.

Warna pastel biasanya terdiri dari 65% warna putih dan rona warna asli yang berkurang.

Contoh-contoh warna *soft* adalah warna kuning gading, biru muda, dan merah muda. Warna-warna *soft* memberikan kesan menenangkan pada orang-orang yang melihatnya. (hlm. 22)



Gambar 2.4 Pastel Colours

(*The Complete Colour Harmony/Tina Sutton/2009*)

Warna primer dari warna *pastel* adalah merah muda, kuning gading dan biru muda. Biru memberi kesan kenyamanan dan memiliki arti kepercayaan.

Kuning memberi kesan *playful* dan memiliki arti kebahagiaan. Merah muda memberi kesan *innocent* dan memiliki arti sensitif (kebaikan).

4. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas suatu permukaan. Dalam seni visual, tekstur dapat dibagi menjadi dua, yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil adalah suatu permukaan yang secara fisik dapat disentuh dan dirasakan, contohnya dapat

dilihat dari kertas percetakan. beberapa sedangkan tektstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang berasal dari hasil foto atau *scan*, tidak dapat dirasakan secara fisik.



Gambar 2.21 Tekstur Taktil
(Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013)



Rough Texture Pitted Texture Smooth Texture

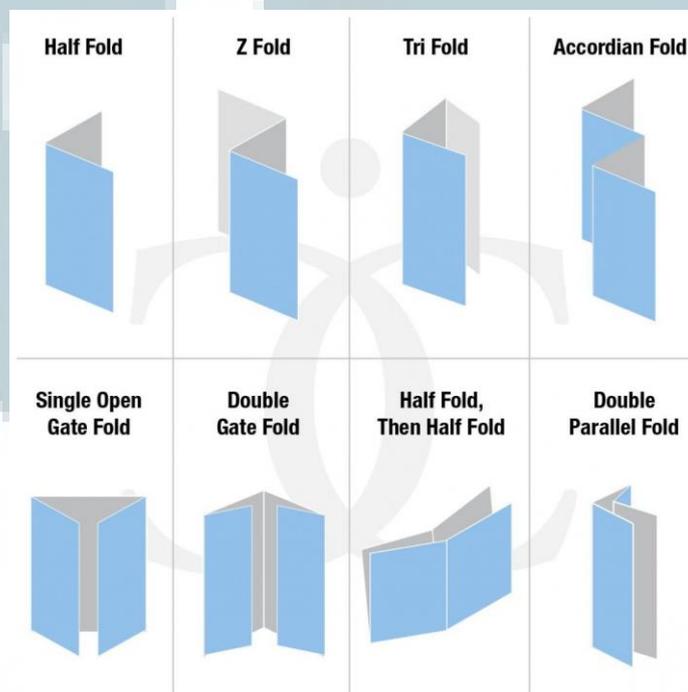
Gambar 2.22 Tekstur Visual
(Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013)

2.3.6. Prinsip Desain

1. Format

Format adalah perimeter yang didefinisikan sebagai sesuatu yang mengelilingi atau membatasi suatu bidang. Format juga sering digunakan oleh desainer sebagai istilah untuk menggambarkan media dalam suatu

proyek, seperti *CD*, poster, *mobile ad*, dan lain-lain. Setiap format memiliki batasan-batasan tersendiri, sehingga desainer harus memperhatikan bentuk, ukuran, serta biaya, sesuai dengan. Untuk media cetak, format dibagi menjadi dua, yaitu *single format* dan *multiple formats*. Poster, iklan pada majalah, kartu nama, kop surat, *flyer*, merupakan beberapa contoh *single format* atau terbatas pada satu halaman saja. Brosur, majalah, koran, dan katalog merupakan beberapa contoh *multiple formats*.

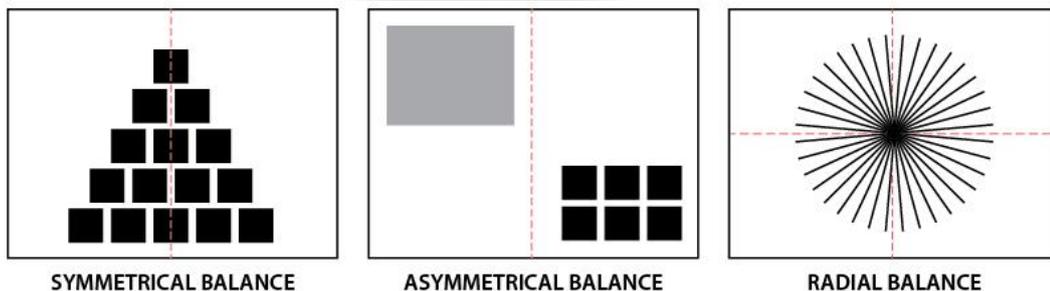


Gambar 2.23 *Folding Styles (Multiple Formats)*

(<http://www.cciprinting.net/?p=3498>)

2. Keseimbangan

Keseimbangan atau stabilitas, terjadi ketika adanya pembagian elemen visual dengan sama rata pada tiap sisinya dari sumbu pusat. Keseimbangan melibatkan studi mengenai 3 hal, yaitu posisi, pengaturan dan beban visual. Beban visual tidak diukur dengan gaya gravitasional sesungguhnya, melainkan dilihat secara kekuatan visualnya. Berat visual dapat dihitung melalui jumlah relatif objek visual atau adanya unsur penekanan pada suatu karya. Keseimbangan dibagi menjadi keseimbangan radial, asimetri dan simetri. Keseimbangan simetri adalah pembagian beban visual secara rata pada tiap sisi (*mirroring*), atau bisa disebut refleksi simetri, sedangkan keseimbangan asimetri memiliki pembagian beban visual tidak rata. Keseimbangan radial dapat dicapai melalui kombinasi simetri secara horizontal dan vertikal, sehingga elemen memancar dari titik tengah komposisi.



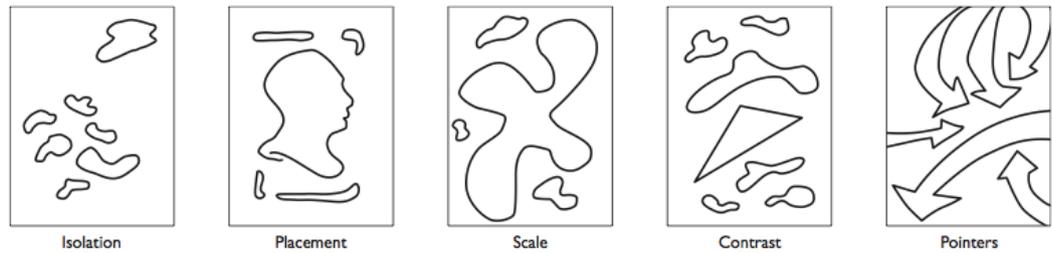
Gambar 2.24 Keseimbangan Simetri, Asimetri dan Radial
(operationwritehome.org/)

3. Hirarki Visual

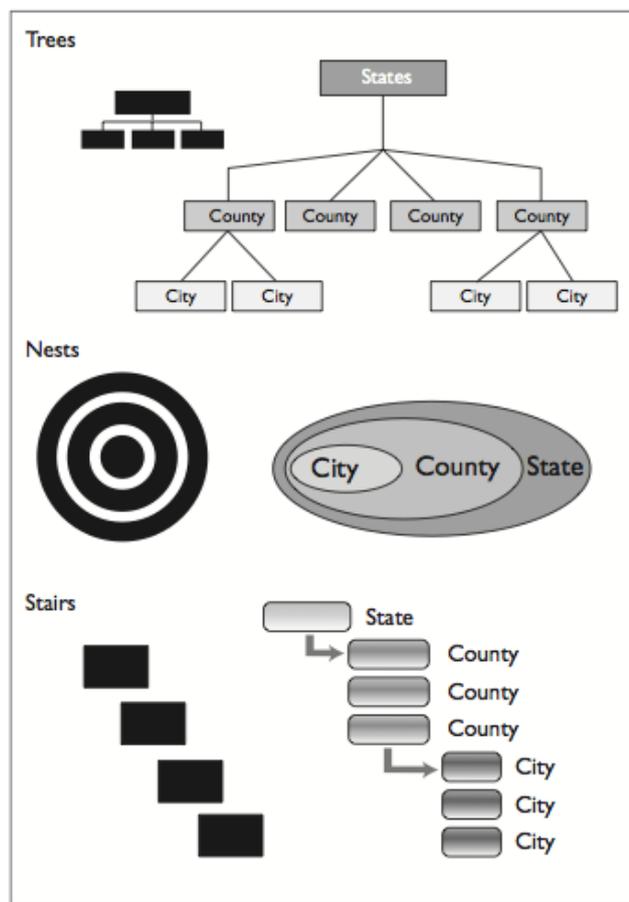
Hirarki visual adalah prinsip utama untuk mengorganisir informasi berdasarkan tata letak elemen grafis dan penekanan (*emphasis*). Penekanan adalah susunan elemen visual berdasarkan kepentingan. Pada dasarnya, desainer perlu menentukan elemen visual yang akan dilihat audiens berdasarkan urutan pertama, kedua, dan seterusnya. Penekanan secara langsung berhubungan dengan membangun titik fokus. Titik fokus adalah bagian dari desain yang paling menonjol. Untuk mengaplikasikan hirarki visual, urutkan elemen visual berdasarkan kepentingan. Ciptakan arah baca dimulai dari elemen yang paling ingin ditonjolkan hingga elemen-elemen pendukung, atau dapat dimulai dengan cara sebaliknya. Untuk mencapai penekanan, ada 6 cara yang dapat dilakukan, yaitu menekan berdasarkan isolasi, tata letak, ukuran, kontras, arah dan struktur diagram.

- a. Penekanan Berdasarkan Isolasi: Memberi jarak antara elemen visual.
- b. Penekanan Berdasarkan Tata Letak: Menempatkan elemen visual pada posisi tertentu dalam suatu komposisi.
- c. Penekanan Berdasarkan Ukuran: Ukuran elemen visual dapat menciptakan ilusi kedalaman ruang. Bentuk elemen yang berukuran besar biasanya lebih memberi penekanan dibandingkan ukuran kecil.
- d. Penekanan Berdasarkan Kontras: Kontras dalam warna gelap atau terang, tekstur halus atau kasar, cerah dan kusam.
- e. Penekanan Berdasarkan Penunjuk: Unsur-unsur seperti panah dapat digunakan dalam menentukan urutan penekanan.

f. Penekanan Berdasarkan Struktur Diagram: *Tree Structure*, *Nest Structure*, *Stair Structure*.



Gambar 2.25 Penekanan Isolasi, Tata Letak, Ukuran, Kontras, Penunjuk
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)



Gambar 2.26 Penekanan Struktur Diagram
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

4. Ritme

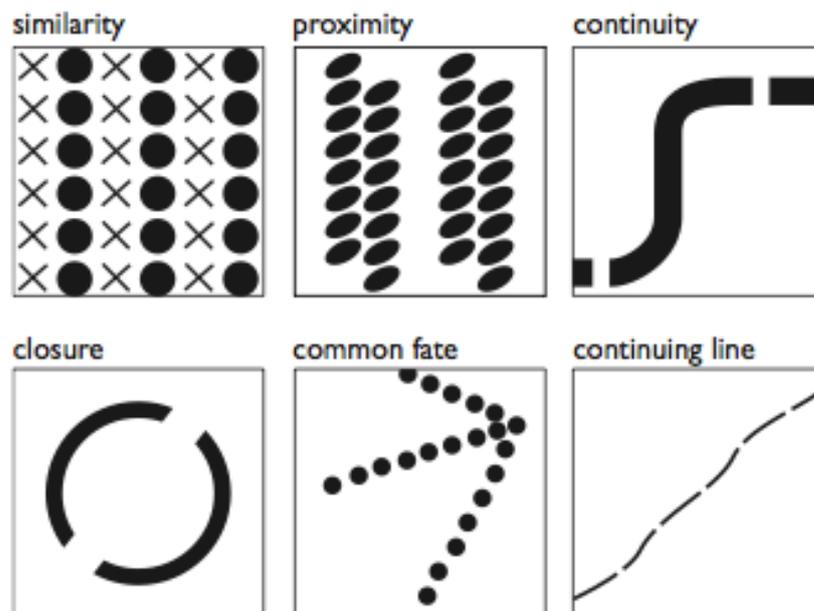
Ritme dihasilkan dari pengulangan pola elemen yang konsisten. Banyak faktor yang dapat membangun ritme dalam desain yaitu warna, tekstur, penekanan dan keseimbangan. Untuk lebih memahami tentang ritme dalam desain, seorang desainer harus mengerti perbedaan antara pengulangan dan variasi. Pengulangan terjadi saat satu atau beberapa elemen visual terulang secara konsisten dalam suatu desain. Variasi terbentuk saat adanya modifikasi dalam pola atau berubahnya elemen desain seperti warna, bentuk, jarak, posisi, dan lain-lain.

5. Kesatuan

Kesatuan terjadi saat semua elemen grafis dalam desain terlihat saling mendukung satu dengan yang lainnya. Audiens akan dapat mengingat lebih baik ketika melihat komposisi yang menyatu. Hal ini berhubungan dengan teori gestalt, yang menjelaskan tentang *perceptual organization* yang memengaruhi pemikiran seseorang dalam membangun kesatuan dalam komposisi berdasarkan bentuk, warna dan orientasi. Berikut adalah teori organisasi persepsi gestalt:

- a. *Similarity*: Elemen dapat memiliki banyak kesamaan dari bentuk, warna, tekstur, dan warna. Elemen yang berbeda cenderung terpisah dengan elemen yang memiliki kesamaan.
- b. *Proximity*: Elemen yang saling berdekatan dalam suatu ruangan, terlihat seperti satu kesatuan.

- c. *Continuity*: Jalur elemen visual yang tersirat. Elemen yang terlihat sebagai sambungan dari elemen selanjutnya dianggap terkait dan memberi kesan gerakan.
- d. *Closure*: Kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen individual untuk membentuk pola.
- e. *Common Fate*: Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama cenderung dianggap sebagai satu kesatuan.
- f. *Continuing Line*: Kecenderungan dalam melihat pergerakan garis secara keseluruhan walaupun garis terputus atau tersirat.



Gambar 2.27. Organisasi Persepsi
(*Graphic Design Solutions*/Robin Landa/2013)

6. Skala

Dalam desain, skala adalah ukuran suatu elemen grafis yang dibandingkan dengan elemen lainnya dalam komposisi. Skala dapat menambahkan kontras dan dinamisme antara bentuk. Memanipulasi skala dapat menciptakan ilusi ruang tiga dimensi. Skala berhubungan dengan pemahaman kita terhadap benda di kehidupan nyata, seperti buah apel dan pohonnya. Berdasarkan pengalaman dunia nyata, apel berukuran lebih kecil dibandingkan dengan pohonnya. Jika seorang desainer bermain dengan skala, mendistorsi skala yang tidak sesuai dengan dunia nyata, hasilnya akan terlihat *surreal*.

2.4. Anak Usia Dini

Habibi (2015) menjelaskan, anak usia dini adalah anak yang masih berusia 0-6 tahun. Fase ini disebut sebagai *golden age*, karena perlakuan pada anak dalam fase ini sangat menentukan masa depan anak. (hlm. 3). Berikut adalah teori-teori perkembangan pada anak usia dini.

2.4.1. Perkembangan Anak Usia Dini

Maria Montessori, seorang pendidik dan ilmuwan asal Italia yang mengembangkan metode pendidikan untuk anak-anak mempercayai bahwa seorang anak berkembang pada tahapan-tahapan tertentu. Berikut adalah tahap perkembangan anak oleh Barbara Isaacs yang terdapat dalam buku *Bringing the Montessori Approach to Your Early Years Practice* (2015):

1. *The Absorbent Mind* (0-6 Tahun): Disebut sebagai periode sensitif, dikarenakan pada tahap ini, anak menyerap berbagai informasi dengan sangat cepat. Montessori juga menyebutkan pada tahapan ini, anak-anak mulai

membangun individualitas dengan cara meniru perilaku orang tua berdasarkan *human tendencies*.

2. *Childhood* (6-12 Tahun): Disebut sebagai tahap menenangkan, ketika anak sangat tertarik untuk belajar dan bersemangat dalam mencari kelompok pertemanan baru.
3. *Adolescence* (12-18 Tahun): Disebut sebagai tahap kesadaran sosial, dimana anak mulai memenuhi kebutuhannya untuk bersosialisasi dan memperluas jangkauan pengalaman mereka dalam masyarakat.

2.4.2. Perkembangan Motorik Anak

Perkembangan motorik anak dibagi menjadi motorik halus dan kasar. Seperti yang tertera pada website <http://www.parenting.co.id/> (di akses pada 20 Maret 2017, 16:30 WIB), motorik kasar adalah gerakan yang melibatkan otot besar dan hampir keseluruhan anggota tubuh, sedangkan motorik halus hanya melibatkan otot kecil (gerakan oleh tangan dan mata). Berikut adalah perkembangan motorik anak yang dijelaskan dalam buku Pengantar Ilmu Kesehatan Anak Untuk Pendidikan Kebidanan (2008) oleh Aziz Alimul Hidayat:

1. Motorik Halus
 - a. Masa *Neonatus* (0-28 hari): Kemampuan untuk memberi respon terhadap gerakan jari atau tangan.
 - b. Masa Bayi (28 Hari-1 Tahun): Kemampuan untuk memegang suatu objek dan memasukan barang ke dalam mulutnya, mampu menahan benda dengan kedua tangan, meraih dan memindahkan benda kecil.

- c. Masa Anak (1-2 Tahun): Kemampuan untuk menyusun benda, seperti menyusun permainan balok menjadi sebuah menara.
- d. Masa Prasekolah (3-6 Tahun): Kemampuan untuk menggambar, menjepit benda, menempatkan objek ke suatu wadah, dan menggunakan alat makan (dengan bantuan orang tua).
- e. Motorik Kasar
- f. Masa *Neonatus* (0-28 hari): Kemampuan untuk menyeimbangkan tubuh dan mengangkat kepala.
- g. Masa Bayi (28 Hari-1 Tahun): Kemampuan untuk mengangkat kepala dalam keadaan tengkurap, duduk tanpa pegangan dan berdiri dengan pegangan.
- h. Masa Anak (1-2 Tahun): Kemampuan untuk melangkah dan berjalan dengan tegak, dan dapat berlari kecil.
- i. Masa Prasekolah (3-6 Tahun): Kemampuan untuk berdiri dengan satu kaki selama beberapa detik, melompat dan menjelajah.

2.4.3. Perkembangan Kognitif Anak

Menurut seorang psikolog dari Swiss, Jean Piaget, teori kognitif anak dibagi menjadi 4 tahap. Teori tersebut dijelaskan dalam buku *Theories of Developmental Psychology* (hlm. 39) yaitu:

- a. *Sensorimotor Period* (Usia 0-2): Perkembangan anak yang terlihat dari gerakan motorik dan persepsi yang sederhana terhadap lingkungan sekitar.
- b. *Praoperational Period* (Usia 2-7): Anak mulai mengembangkan kemampuan berbahasanya, mereka memiliki kemampuan dalam

mempresentasikan benda-benda dengan kata dan gambar. Dalam tahapan ini, anak cenderung egosentris, dimana anak memandang segala sesuatu dari sisi mereka sendiri.

- c. *Concrete Operational Period* (Usia 7-11): Anak sudah berpikir logis terhadap benda-benda konkrit. Mereka sudah memiliki kemampuan untuk mengklasifikasikan benda berdasarkan, ukuran, warna dan lain-lain. Sifat egosentris mulai hilang.
- d. *Formal Operational Period* (Usia 11-15): Anak memiliki kemampuan untuk berpikir secara abstrak dan logis terhadap hal-hal yang tidak konkrit seperti, cinta dan norma yang ada.

2.5. Tanggung Jawab Pada Anak

Menurut *website kbbs* (<http://kbbs.web.id/>, di akses 25 Maret 2017, pukul 14:12 WIB) tanggung jawab adalah keadaan wajib menanggung segala sesuatu, boleh diperkarakan jika terjadi apa-apa. Graha (2008) menjelaskan bahwa tanggung jawab tidak terjadi dengan sendirinya pada anak. Untuk menimbulkan rasa tanggung jawab pada anak, orang tua harus berperan dalam membiasakan dan menyadarkan rasa tanggung jawab pada anak. (hlm. 64). Ia juga menjelaskan bahwa orang tua perlu membiasakan tanggung jawab pada anak yang dibagi menjadi 3 kebutuhan mendasar, yaitu tanggung jawab menjaga kesehatan dan kebersihan badan, tanggung jawab terhadap barang-barang yang dimiliki, serta tanggung jawab terhadap pekerjaan rumah (hlm. 65-68).

Ada banyak cara dalam melatih tanggung jawab pada anak usia dini, menurut *website parenting* (<http://mommiesdaily.com/2014/09/10/lets-chores/2/>,

diakses 25 Maret 2017, pukul 14: 42 WIB), salah satu cara yang mudah dilakukan adalah dengan melibatkan anak dalam pekerjaan rumah tangga. Keuntungan dari pekerjaan rumah tangga adalah sebagai keterampilan dasar anak untuk *survive* di masa yang akan datang (menjadi warga yang bertanggung jawab), mengajarkan arti komitmen pada tugas dan meningkatkan kreativitas.

