



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

Desain grafis merupakan sebuah komunikasi melalui visual berdasarkan ide dari hasil kreasi, seleksi, dan penyusunan elemen visual, yang berfungsi untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat. Menurut Landa, perancangan sebuah buku termasuk ke dalam kategori desain publikasi. Kategori ini berfungsi untuk memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi, menambah pengetahuan dan pengalaman pembaca, serta menarik perhatian pembaca melalui visual (Landa, 2011, hlm. 2-8).

2.1.1. Elemen Desain

Landa (2011) menyatakan bahwa elemen dasar dari sebuah desain yang berupa dua dimensi terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 16-20).

1. Garis

Garis merupakan elemen dasar yang terbentuk dari barisan titik-titik yang merupakan elemen terkecil dalam sebuah desain. Pada umumnya sebuah garis dapat diukur melalui panjangnya, bukan lebarnya. Garis termasuk ke dalam elemen dasar sebuah desain karena memiliki banyak peran penting dalam komposisi dan komunikasi. Elemen ini dapat digambarkan secara lurus, melengkung, atau berupa patahan, sesuai dengan kebutuhan dalam desain, karena garis dapat menuntun pandangan mata orang yang melihatnya.

Kualifikasi sebuah garis dapat dilihat dari tingkat ketebalan, kehalusan, keteraturan, dan lain-lain.

Berikut adalah beberapa fungsi dasar dari garis dalam sebuah desain.

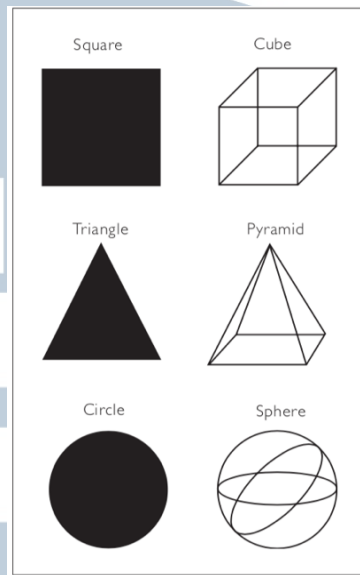
- Mempertegas sebuah bentuk, tepi, gambar, tulisan, dan motif;
- Membentuk sebuah batasan dan membagi ruang dalam sebuah komposisi;
- Membantu penyusunan visualisasi dalam sebuah komposisi;
- Membantu menuntun pandangan mata; dan
- Membantu mempertegas ekspresi.

Dalam sebuah ilustrasi, garis berfungsi untuk mendeskripsikan sebuah objek dan dapat menyatukan ilustrasi.

2. Bentuk

Bentuk merupakan wujud dasar suatu objek yang dibentuk oleh garis, warna, atau tekstur pada sebuah permukaan dua dimensi. Sebuah bentuk pada dasarnya berupa datar dan dapat diukur melalui panjang dan lebarnya. Kualitas dari sebuah bentuk dapat dilihat dari cara menggambarinya. Pada dasarnya bentuk terbagi menjadi tiga, yaitu kotak, segi tiga, dan lingkaran. Dari setiap bentuk dua dimensi tersebut dapat ditingkatkan menjadi bentuk tiga dimensi, yaitu kubus, piramida, dan bola.

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



Gambar 2.1. Bentuk Dasar
(*Graphic Design Solutions*, 2011)

Jenis-jenis bentuk antara lain:

- Bentuk geometris, digambarkan melalui garis tepi yang lurus, lengkungan yang presisi, dan bersifat kaku;
- Bentuk organis, digambarkan secara bebas sehingga menciptakan kesan alami;
- *Rectilinear shape*, disusun oleh garis-garis lurus;
- *Curvilinear shape*, dibentuk oleh garis lengkungan yang mendominasi;
- *Irregular shape*, dibentuk melalui kombinasi garis lurus dan garis lengkung; dan
- Bentuk yang tidak disengaja, biasanya terjadi akibat dari material dalam sebuah proses tertentu, seperti tumpahan tinta dan lainnya.

3. Warna

Warna merupakan salah satu elemen desain yang memiliki fungsi provokatif untuk menarik perhatian masyarakat. Warna yang biasanya terlihat pada sebuah permukaan objek merupakan hasil dari pantulan cahaya. Berdasarkan asalnya, warna terbagi menjadi dua, yaitu *subtractive color* dan *additive color*. Warna yang timbul secara alami pada sebuah objek akibat dari pigmen disebut *subtractive color*. Sementara *additive color* merupakan warna yang timbul akibat dari cahaya yang biasanya terdapat pada layar sebuah media digital.

Secara spesifik, elemen warna terbagi menjadi tiga, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan sebutan untuk nama dari salah satu warna. *Value* merupakan tingkat terang dan gelapnya warna. Sementara *saturation* merupakan tingkatan pada warna tertentu yang disebabkan oleh campuran warna akromatik. Nama lain dari *saturation* adalah *chroma* dan *intensity*. Warna juga dapat dilihat sebagai hangat atau dingin dalam suhu. Sebuah suhu dapat menunjukkan hangat atau dinginnya warna. Merah, oranye, dan kuning termasuk ke dalam kelompok warna hangat. Sementara biru, hijau, dan ungu termasuk ke dalam kelompok warna dingin.

Luscher (n.d), seorang psikolog asal Swiss, menggunakan empat warna sebagai alat psikologi dalam teorinya, yaitu *The Luscher Test*. Dari penggunaan ketiga warna primer, yaitu merah, biru, dan kuning serta penambahan warna hijau, penelitian Luscher menghasilkan beberapa pernyataan, antara lain (dalam McLeod, 2016, hlm. 13-14):

- Warna merah mengarah kepada kepercayaan diri dan dapat membangkitkan semangat dalam diri.
- Warna biru mengarah kepada perenungan, kedamaian, dan kepuasan dalam sebuah perpaduan.
- Warna kuning mengarah kepada kebebasan dan perubahan dalam perkembangan diri.
- Warna hijau mengarah kepada harga diri, ketegasan, dan ketekunan.

Selain itu, McLeod juga menambahkan beberapa pernyataan dari warna tertentu, antara lain (2016, hlm. 55-56):

- Warna indigo atau *navy blue* dapat membangkitkan fokus seseorang, mengurangi tekanan, menenangkan, dan mengurangi rasa lelah.
- Warna violet merupakan simbol dari inspirasi dan kreativitas, serta dapat memberikan motivasi dalam diri.
- Warna magenta merupakan simbol dari kemajuan diri seseorang, inspirasi, dan keberanian.
- Warna oranye merupakan simbol dari kegembiraan, semangat, tawa, dan juga *mood booster* yang ampuh.

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



Gambar 2.2. *Color Palette* yang Sesuai dengan Perancangan Buku Teks Ilustrasi

Dari beberapa pernyataan mengenai warna yang telah dijabarkan, warna yang sesuai dengan target dan topik dari buku yang penulis rancang adalah warna merah, oranye, biru, violet, *navy blue*, dan kuning.

4. Tekstur

Landa (2011) menyatakan bahwa tekstur merupakan kualitas permukaan suatu objek yang bersentuhan langsung dengan indra peraba. Di dalam dunia desain, tekstur dibagi menjadi dua kategori, yaitu *tactile textures* dan *visual textures*. Permukaan yang secara langsung dapat diraba dan dirasakan teksturnya disebut dengan *tactile textures* atau *actual textures*. Pada umumnya tekstur tersebut dicetak di atas kertas atau bahan khusus sehingga takstur permukaannya dapat secara dirasakan secara langsung. Sementara *visual textures* merupakan kualitas permukaan objek yang direpresentasikan melalui gambar dan tidak dapat dirasakan secara langsung. Pembuatan tekstur jenis tersebut menggunakan teknik menggambar, melukis, atau fotografi yang baik (hlm. 23).

Dalam perancangan buku teks ilustrasi, penulis mengaplikasikan *visual textures*. Penerapan tersebut berdasarkan konten pada buku yang penulis rancang. Tekstur dari objek-objek pada buku penulis representasikan melalui visual.

2.1.2. Prinsip Desain

Pada umumnya prinsip dasar sebuah desain saling bergantung satu sama lain. Berikut ini adalah beberapa prinsip dasar dalam sebuah desain (Landa, 2011, hlm. 24).

1. *Balance*

Balance merupakan kestabilan atau keseimbangan yang dipengaruhi oleh setiap sisi dari pusat objek; komposisi yang stabil dapat memudahkan *audience* dalam menikmati desain. Pada saat sebuah desain sudah mencapai kestabilan atau keseimbangan, maka hal tersebut dapat mempengaruhi perasaan *audience* melalui sebuah harmoni. *Balance* merupakan satu-satunya prinsip desain yang prosesnya harus melibatkan prinsip lain (Landa, 2011, hlm. 25).

a. *Symmetric Balance*

Symmetry merupakan objek setara yang saling berhadapan, memiliki bobot visual yang sama berat, dan terletak di tengah *workspace*. Jenis ini biasanya disebut juga dengan *reflection symmetry*. Selain itu, *symmetry* juga dapat menyampaikan kestabilan dan keharmonisan dalam sebuah desain.

b. *Asymmetric Balance*

Asymmetry merupakan penyampaian bobot visual melalui keseimbangan suatu elemen visual dengan bobot visual dari elemen yang lain tanpa merefleksikannya ataupun meletakkannya di pusat *workspace*. Untuk mencapai *asymmetrical balance*, posisi, bobot visual, ukuran, warna, bentuk, dan tekstur tanda pada suatu ruang harus berlawanan dengan tanda yang lain. Setiap elemen dan posisinya sangat mempengaruhi keseimbangan secara keseluruhan dalam sebuah desain.

c. *Radial Balance*

Radial balance merupakan keseimbangan yang diciptakan melalui kombinasi antara keseimbangan horizontal dan vertikal. Elemen menyebar ke luar dari satu titik pusat pada suatu komposisi, atau terdapat penyebaran satu atau lebih elemen secara meluas dan berulang-ulang (Landa, 2011, hlm. 26-28).

2. *Emphasis*

Emphasis atau penekanan adalah penyusunan elemen visual berdasarkan kebutuhan, tekanan elemen visual antara yang satu dengan yang lain, membuat elemen tertentu menjadi lebih dominan dibandingkan dengan elemen yang lain. Maka dari itu, penentuan elemen visual tertentu yang akan ditekankan dalam sebuah desain sangat diutamakan. *Emphasis* secara langsung berhubungan dengan penentuan titik fokus (Landa, 2011, hlm. 28-29).

3. Ritme

Dalam dunia desain grafis, ritme digunakan sebagai pengatur konsistensi elemen visual dalam sebuah desain. Hal tersebut juga dapat mempengaruhi pergerakan mata *audience* dari halaman satu ke halaman yang lainnya. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi ritme adalah warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis*, dan *balance*.

Terdapat dua jenis ritme, yaitu repetisi dan variasi. Sebuah repetisi terlihat apabila pemberian satu atau beberapa elemen visual dilakukan berulang kali secara konsisten. Sementara variasi dilakukan dengan memodifikasi *pattern* melalui perubahan elemen, seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan bobot visualnya (Landa, 2011, hlm. 30-31).

4. Unity

Menurut Landa (2011), kesatuan dalam sebuah desain dapat dicapai ketika semua elemen desain dapat bekerja saling bekerja sama. Berikut ini beberapa pendekatan untuk mencapai sebuah kesatuan dalam desain (hlm. 31-32).

- *Similarity*, pengelompokan elemen berdasarkan kesamaan bentuk, tekstur, warna, ukuran, dan arah.
- *Proximity*, pengelompokan berdasarkan kerapatan antar setiap elemennya.
- *Continuity*, pengelompokan elemen berdasarkan alur setiap elemennya sehingga membentuk sebuah pergerakan.
- *Closure*, pemembentukan kesatuan melalui dua atau lebih elemen melalui proses berpikir atau pengalaman *audience* terhadap visual tersebut.

2.1.3. *Layout*

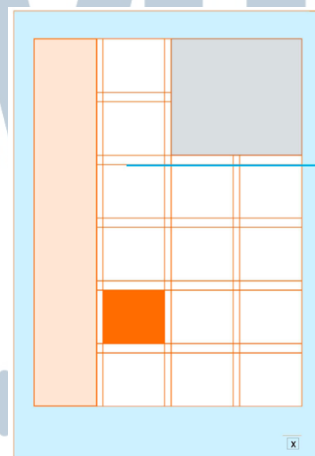
Menurut Landa (2011), *layout* merupakan penataan visual dari tulisan dan gambar pada lembar yang dicetak maupun digital. Sebuah *layout* dapat mengatur kerja sama antara seluruh elemen dalam suatu desain (hlm. 132).

2.1.3.1 *Grid*

Grid merupakan standar atau panduan struktur komposisi yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang membaginya menjadi margin dan kolom. Sebuah *grid* dapat membantu desainer dalam penyusunan tulisan dan gambar. Dalam perancangan buku, *grid* berfungsi sebagai standar komposisi untuk menyusun konten dalam jumlah yang banyak agar tetap dapat dibaca dengan mudah dan informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada pembaca (Landa, 2011, hlm. 158).

1. Elemen *Grid*

Berikut ini adalah beberapa elemen yang terdapat dalam suatu *grid* (Tondreau, 2009, hlm.10).



Gambar 2.3. Contoh *Grid*
(*Layout Essentials*, 2009)

a. Kolom

Elemen ini merupakan ruangan vertikal untuk menampung tulisan dan gambar. Besar dan jumlah kolom disesuaikan dengan konten yang akan disampaikan.

b. Modul

Modul merupakan setiap individu yang disusun secara repetisi dan dipisahkan oleh jarak yang konsisten. Kombinasi beberapa modul dapat membentuk kolom dan baris dengan ukuran yang bervariasi.

c. *Margin*

Margin merupakan area penyangga yang membatasi antara garis potong kertas dengan konten pada halaman. Selain itu, *margin* juga berfungsi sebagai area untuk menyampaikan informasi sekunder, seperti catatan atau judul halaman.

d. *Spatial Zones*

Elemen ini terdiri dari beberapa modul atau kolom dan membentuk area khusus untuk tulisan, gambar, iklan, atau informasi lainnya.

e. *Flowline*

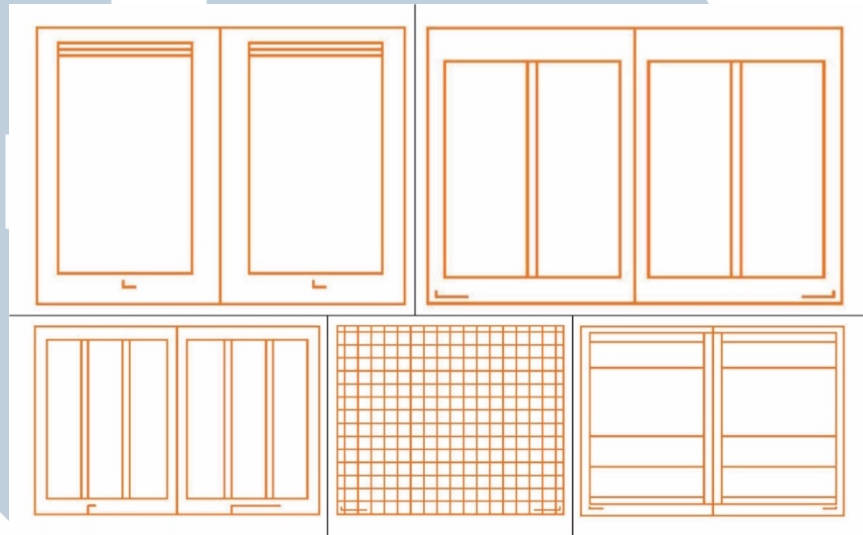
Flowline merupakan garis horizontal yang tak terlihat, berfungsi untuk menuntun alur pembaca pada suatu halaman.

f. *Marker*

Elemen ini berfungsi untuk membantu proses navigasi pembaca pada buku. *Marker* pada umumnya berupa nomor halaman atau ikon.

2. Jenis *Grid*

Berikut ini adalah beberapa struktur dasar sebuah *grid* (Tondreau, 2009, hlm.11).



Gambar 2.4. *Single-Column Grid, Two-Column Grid, Multicolumn Grid, Modular Grid, dan Hierarchical Grid*
(*Layout Essentials*, 2009)

a. *Single-Column Grid*

Jenis *grid* ini pada umumnya digunakan untuk konten bacaan yang bersifat terus menerus, seperti pada laporan, esai, atau buku. Ciri utama dari penggunaan *grid* ini adalah halamannya yang dipenuhi oleh tulisan. Dengan tulisan yang terdiri dari satu kolom membuatnya terkesan lebih elegan dan tidak terlalu terpaksa pada saat membacanya.

b. *Two-Column Grid*

Grid ini digunakan untuk menyusun konten yang mengandung tulisan yang sangat banyak atau menyajikan informasi yang

berbeda-beda. Pembuatan *grid* ini bisa dengan cara membagi kedua kolom dalam besar yang sama ataupun tidak. Ketika kedua kolom tidak sama besar, maka kolom yang terbesar merupakan gabungan dari dua kolom yang kecil.

c. *Multicolumn Grid*

Jenis *grid* ini bersifat lebih fleksibel dibandingkan dengan *grid* satu atau dua kolom. Lebar kolom yang bervariasi membuatnya sesuai untuk menyusun konten yang luas, seperti pada majalah atau *website* yang mengandung video atau iklan.

d. *Modular Grid*

Jenis ini merupakan *grid* terbaik untuk menyusun konten yang mengandung informasi yang bervariasi, seperti pada koran, diagram, kalender, atau tabel. *Grid* ini terdiri dari kolom vertikal dan horizontal yang menjadikannya kotak-kotak kecil.

e. *Hierarchical Grid*

Pada umumnya, jenis *grid* ini terdiri dari beberapa kolom horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa area. *Grid* ini memudahkan *audience* untuk membaca konten secara terus menerus ke bawah, seperti pada *website*.

Berdasarkan kontennya, *modular grid*, *single-column grid*, dan *hierarchical grid* adalah standar komposisi yang sesuai untuk buku yang penulis rancang. Hal tersebut dikarenakan konten pada setiap halamannya bersifat variatif yang tidak hanya menyampaikan satu

jenis informasi saja. Buku yang penulis rancang didominasi dengan penggunaan *modular grid* untuk konten utamanya yang didasari atas kebutuhan dan sifat target pembaca yang membutuhkan fleksibilitas dalam membacanya.

2.1.3.2 Tipografi

Poulin (2012) menyatakan bahwa tipografi merupakan proses mendesain menggunakan teks yang terdiri dari alfabet, nomor, dan tanda baca. Tipografi merupakan salah satu elemen desain yang unik karena memiliki fungsi ganda, yaitu verbal dan visual (hlm. 246 – 248). Selain itu, Landa (2011) juga menyatakan bahwa tipografi merupakan proses desain dan modifikasi terhadap huruf pada bidang dua dimensi ataupun pada bidang yang bergerak. Pada umumnya, tulisan yang digunakan sebagai *display*, seperti pada penulisan judul dan sub-judul, serta *headline* dan *sub-headline*, berukuran lebih besar dan tebal. Sementara tulisan yang berfungsi sebagai *body text* dalam bentuk paragraf atau kolom disebut dengan teks (hlm. 44).

1. Istilah dan Anatomi Huruf

Berikut ini adalah istilah-istilah dan anatomi dalam tipografi (Landa, 2011, hlm. 44-45).

a. *Letterforms*, merupakan istilah untuk bentuk pada setiap huruf.

Masing-masing huruf memiliki ciri khas tersendiri yang harus ditonjolkan untuk membedakan huruf yang satu dengan yang lainnya.

- b. *Typeface*, merupakan huruf, angka, dan tanda baca yang didesain oleh *type designer* secara seragam dan konsisten melalui ciri khas visualnya.
- c. *Typefont*, merupakan huruf, angka, dan tanda baca yang didesain secara keseluruhan melalui penyamaan terhadap ciri khas, ukuran, dan gaya yang dibutuhkan dalam proses komunikasi melalui tulisan.
- d. *Type family*, merupakan desain *font* tertentu yang memiliki beberapa variasi gaya, seperti *light*, *medium*, *italic*, dan *bold*.
- e. *Italics*, merupakan bentuk huruf yang miring ke kanan. Selain itu, *italic* juga merupakan salah satu varian dari *type family*.
- f. *Stroke*, merupakan garis lurus atau melengkung yang membentuk sebuah huruf.
- g. *Serif*, merupakan elemen kecil yang ada pada bagian awal atau akhir *stroke* utama dari sebuah huruf.
- h. *Sans serif*, merupakan *typeface* yang tidak mengandung *serif* pada setiap hurufnya.
- i. *Weight*, merupakan ketebalan *stroke* pada setiap huruf.

2. Klasifikasi Tulisan

Berikut ini adalah beberapa kelompok tulisan (Landa, 2011, hlm. 47-48).

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

Old Style / <i>Garamond, Palatino</i>	San Serif / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	BAMO hamburgers BAMO hamburgers
Transitional / <i>New Baskerville</i>	Italic / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i> BAMO hamburgers
Modern / <i>Bodoni</i>	Script / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
Egyptian / <i>Clarendon, Egyptian</i>	
BAMO hamburgers BAMO hamburgers	

Gambar 2.5. Contoh *Typeface*
(*Graphic Design Solutions*, 2011)

a. *Old Style*

Kelompok ini merupakan tulisan berjenis Roman yang sudah ada sejak abad ke-15 dan dituliskan secara manual menggunakan pena dengan ujung yang lebar. Ciri khas jenis ini terdapat pada sudut dan lengkungan pada tangkai hurufnya dan tekanan garis huruf pada arah tertentu yang berbeda-beda. Contoh *font* jenis ini adalah Caslon, Garamond, dan Times New Roman.

b. *Transitional*

Jenis ini merupakan huruf bertangkai yang sudah ada sejak abad ke-18. Jenis tulisan ini merupakan transisi dari *old style* menuju ke *modern*. Contoh *font* jenis ini adalah Baskerville, Century, dan ITC Zapf International.

c. Modern

Kelompok ini merupakan tulisan berjenis *serif* yang berkembang sejak akhir abad ke-18 sampai awal abad ke-19. Ciri khas dari tulisan jenis ini terletak pada susunan bentuk hurufnya yang lebih geometris, berlawanan dengan jenis *Old Style*. Selain itu, jenis tulisan modern juga memiliki ketebalan *stroke* yang baik, pemberian tekanan terhadap garis vertikal pada setiap hurufnya, dan termasuk ke dalam jenis tulisan Roman yang paling simetris. Contoh *font* jenis ini adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

d. *Slab Serif*

Jenis ini merupakan huruf bertangkai yang berciri khas tebal pada *stroke* dan juga tangkainya. Jenis tulisan ini sudah ada sejak awal abad ke-19 dan memiliki dua sub-kategori, yaitu Egyptian dan Clarendons. Contoh *font* jenis ini adalah Mamphis, Typewriter, ITC Lubalin Graph, dan Brookman.

e. *Sans Serif*

Jenis tulisan ini tidak memiliki tangkai pada setiap hurufnya. Tulisan jenis ini sudah mulai diperkenalkan sejak awal abad ke-19. Contoh *font* jenis ini adalah Helvetica, Futura, dan Univers.

f. *Gothic*

Jenis tulisan ini terinspirasi dari *blackletter* yang sudah ada sejak abad pertengahan yang digunakan dalam penulisan *manuscript*.

Ciri khas jenis tulisan ini terletak pada *stroke* yang tebal dan bentuk

huruf yang pendek. Contoh *font* jenis ini adalah Rotunda, Textura, dan Fraktur.

g. *Script*

Jenis ini menyerupai tulisan tangan. Contoh *font* jenis ini adalah Shelley Allegro Script, Brush Script, dan Snell Roundhand Script.

h. *Display*

Jenis ini pada umumnya digunakan pada penulisan judul atau sub-judul dan sulit dibaca jika digunakan dalam penulisan *body text*.

Tulisan jenis ini bentuknya lebih rumit, dekoratif, dan bisa masuk ke dalam klasifikasi huruf lain.

Pada perancangan buku teks ilustrasi mengenai metode *mind mapping* pada siswa Sekolah Dasar, penulis menggunakan jenis tulisan *Sans Serif* untuk *body text* dan *Display* pada penulisan judul dan sub-judulnya.

3. Ukuran *Font* Anak

Huruf pada proses desain diukur dengan menggunakan satuan *points* (disingkat *pt*). Ukuran *point* diukur dari ujung paling atas dari *ascender* sampai ujung paling bawah dari *descender*. Pada umumnya, ukuran *font Sans Serif* lebih besar dari pada *Serif*. Untuk buku anak, ukuran *font* harus besar minimal 14*pt* (Whitbread, 2001, hlm. 183).

2.2. Buku

Desainer grafis merespon masalah yang ada di lingkungan sosial melalui sebuah karya (Landa, 2011, hlm. 11). Berdasarkan latar belakang, penulis memilih buku

sebagai media utama dari penyampaian informasi seputar metode *mind mapping* kepada siswa Sekolah Dasar. Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan sebuah wadah yang terdiri dari lembaran halaman yang dijilid, berfungsi untuk mendokumentasikan, memberitahu, menjelaskan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan kepada para pembaca dari generasi ke generasi (hlm. 9).

Buku mengenai metode *mind mapping* dalam proses belajar siswa Sekolah Dasar merupakan dokumen yang akan dibaca langsung oleh anak-anak. Seuling (2005) menyatakan bahwa tidak akurat jika buku anak-anak selalu dipandang sebagai buku kecil yang lucu. Saat ini dunia telah memasuki era informasi. Selain menciptakan imajinasi dan menceritakan tentang kejadian di suatu tempat serta waktu tertentu, informasi mengenai realitas kehidupan, seperti keluarga dan isu sosial, juga didapatkan ketika sedang membaca (hlm. 13).

2.2.1. Fungsi Buku

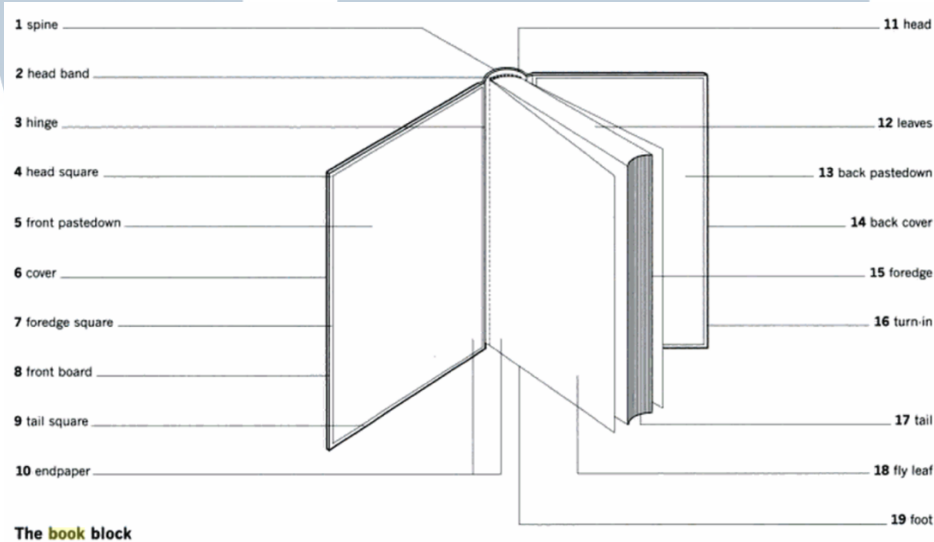
Menurut Lyons dan Rayner (2016), walaupun era digital kini semakin berkembang, fungsi buku sebagai media berupa lembaran halaman tetap memiliki peran penting dalam bidang ilmu pengetahuan. Hal tersebut dikarenakan peran buku yang sudah menjadi sumber utama dari berbagai media ilmu pengetahuan. Sehingga penggunaan buku sebagai media penyampaian informasi masih menjadi pilihan utama dalam bidang ilmu pengetahuan (hlm. 39-44).

Berikut ini adalah fungsi buku dalam proses belajar menurut Prastowo (2012, hlm. 169):

- Sebagai sumber referensi atau pustaka bagi siswa;
- Sebagai media untuk evaluasi dalam proses belajar;

- Sebagai media pendamping bagi siswa dalam pelaksanaan kurikulum;
- Sebagai media bagi siswa untuk mengulang ataupun mempelajari materi baru; dan
- Sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa terhadap materi tertentu.

2.2.2. Anatomi Buku



Gambar 2.6. Struktur Buku
(*Book Design*, 2006)

Bagian-bagian pada buku memiliki sebutan khusus dalam dunia publikasi. Berikut ini adalah bagian-bagian yang ada pada buku (Haslam, 2006, hlm.20).

1. *Spine*

Bagian ini terdapat pada sampul buku dan berfungsi untuk menyatukan setiap tepian halaman.

2. *Head band*
Head band merupakan pita kecil pada tali yang mengikat tepi dalam dari lembaran-lembaran buku.
3. *Hinge*
Bagian ini dilipat pada akhir halaman di antara bagian dalam *cover* dengan kertas pada bagian dalam halaman pertama atau terakhir.
4. *Head square*
Pelindung yang menempel pada bagian dalam *cover* dan memiliki ukuran lebih kecil.
5. *Front pastedown*
Kertas yang menempel pada bagian dalam *cover* depan.
6. *Cover*
Karton atau kertas tebal yang berfungsi sebagai pelindung isi buku.
7. *Endpaper*
Kertas tebal yang pada bagian dalam *cover* dan halaman terakhir.
8. *Head*
Bagian atas buku.
9. *Leaves*
Lembaran-lembaran kertas pada buku.
10. *Foreedge*
Tepi luar setiap lembaran buku.
11. *Turn-in*
Lipatan kertas atau karton *cover* dari luar ke dalam.

12. *Tail*

Bagian bawah buku.

13. *Fly leaf*

Halaman terakhir pada lembaran terakhir.

14. *Foot*

Bagian bawah setiap halaman.

2.2.3. Struktur Buku

Berikut ini adalah struktur atau bagian-bagian penyusun pada buku menurut Suwarno (2011, hlm. 77).

1. *Cover*

Sampul buku merupakan bagian untuk melindungi buku sekaligus menyajikan judul buku, nama penulis, penerbit, dan juga visual dari *cover*.

Berdasarkan posisinya, *cover* terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

a. *Cover* depan, merupakan sampul buku yang ada pada bagian paling depan.

b. *Cover* belakang, merupakan sampul buku yang ada pada bagian paling belakang.

c. Punggung buku, merupakan bagian yang terdapat pada buku-buku yang tebal dan terletak di antara *cover* depan dan belakang yang berfungsi untuk melindungi ketebalan buku.

d. *Endorsement*, merupakan kalimat pendapat dari pembaca awal mengenai buku yang berfungsi untuk meningkatkan daya tarik calon pembaca

terhadap buku tersebut. Bagian ini pada umumnya terletak pada *cover* belakang.

- e. Lidah *cover*, memiliki fungsi estetika, keeksklusifan, dan keunikan. Bagian ini pada umumnya berisi riwayat hidup penulis atau ringkasan mengenai buku. Selain itu, bagian buku ini juga biasa disebut dengan telinga buku atau jaket buku.

2. Halaman *Preliminaries*

Halaman pendahuluan ini merupakan bagian wajib yang harus disertakan sebelum informasi atau isi utama dari buku tersebut disampaikan. Pada umumnya, bagian ini terdiri atas:

- a. Halaman judul, merupakan halaman yang berisi judul, sub-judul, nama penulis, nama penerjemah, dan nama penerbit. Selain itu, ada juga beberapa buku yang menambahkan halaman prancis atau halaman kulit ari yang berisi judul buku tersebut.
- b. Halaman kosong, merupakan halaman yang pada umumnya terletak setelah halaman prancis dan tidak mengandung informasi apa pun. Pada beberapa buku, halaman ini digunakan untuk menyampaikan Undang-undang hak cipta.
- c. Catatan hak cipta (*Copyright*), merupakan halaman yang terdiri dari judul buku, nama penulis, nama penerjemah, pemilik hak cipta, dan tim publikasi, seperti nama desainer serta ilustrator.
- d. Halaman tambahan, merupakan halaman yang berisi kata pengantar dari penulis.

e. Daftar isi, merupakan halaman yang berisi daftar konten yang ada pada buku tersebut.

3. Bagian Utama

Bagian ini berisi materi atau informasi utama dari buku tersebut. Berikut ini adalah susunan pada bagian isi buku.

a. Pendahuluan, merupakan bagian awal yang berisi informasi mengenai pokok utama dari buku tersebut.

b. Judul bab, pada umumnya isi buku terbagi menjadi beberapa bab dan sub-bab yang masing-masing membahas mengenai topik tertentu.

c. Alinea atau paragraf, merupakan bagian yang berisi tulisan mengenai informasi utama yang disampaikan oleh penulis.

d. Perincian, merupakan deskripsi singkat mengenai objek berupa gambar atau bahasa asing yang berkaitan dengan topik yang sedang dibahas.

e. Kutipan, merupakan kalimat yang diambil dari sumber lain, seperti buku atau tokoh terkenal.

f. Ilustrasi, merupakan bagian yang berfungsi untuk memperjelas tulisan pada buku dalam bentuk gambar yang menarik.

g. Judul lelar, merupakan tulisan singkat yang terdapat pada bagian atas atau bawah halaman yang berisi judul buku, judul bab, atau nama penulis buku.

h. Inisial, merupakan huruf awal pada paragraf pertama di awal bab baru. Bagian ini pada umumnya berupa penegasan pada hurufnya dengan

memberikan kelebihan pada ketebalan, ukuran, atau pun dengan menambahkan elemen visual.

4. Bagian *Postliminary*

Bagian ini merupakan akhir atau penutup dari buku. Pada umumnya, bagian ini terdiri dari:

- a. Catatan penutup, merupakan bagian yang berisi kesimpulan atau informasi tambahan seputar topik yang dibahas pada buku.
- b. Daftar istilah atau *glossary*
- c. Lampiran
- d. Indeks, merupakan urutan kata-kata penting secara alfabetis yang terdapat pada buku beserta nomor halaman lokasi kata tersebut.
- e. Daftar pustaka, merupakan sumber-sumber literasi yang terdiri dari nama penulis, judul, dan penerbit buku yang berkontribusi dalam penyusunan konten buku.
- f. Biografi penulis, merupakan bagian yang berisi riwayat hidup dari penulis.

2.2.4. Jenis Buku Anak

Seuling (2005) membagi buku menjadi beberapa jenis sesuai dengan usia anak-anak sebagai pembaca (hlm. 13-19).

1. *Baby Books* (0 sampai 15 bulan)

Banyak orang tua dan pendidik yang mempercayai bahwa dengan memperkenalkan buku kepada anak sejak lahir dapat berpengaruh terhadap perkembangan kesehatan intelektual anak. Maka dari itu produksi buku

untuk bayi mengalami peningkatan. Para bayi biasanya menikmati buku ini dengan cara mendengar dari orang tuanya yang menceritakannya. Isi dari buku ini berasal dari dongeng dalam lagu anak-anak, lagu nina bobok, ataupun berupa interaksi sederhana antara sang bayi dengan pembacanya.

2. *Board Books* (1 sampai 3 tahun)

Kertas dari buku jenis ini pada umumnya berbahan *cardboard* karena lebih kuat dan tidak mudah lecek. Selain itu, bahan tersebut juga dapat mengatasi ukuran jari-jarinya yang masih kecil sehingga mereka dapat membuka peralamannya dengan lebih mudah. Buku jenis ini maksimal berisi 12 halaman dan mengandung gambar-gambar yang ceria. Kata-kata yang terkandung di dalam setiap halamannya pun hanya sedikit. Konten yang disajikan dalam buku ini pada umumnya merupakan hal-hal sederhana yang dapat ditemukan dalam kegiatan sehari-hari si anak. Namun, upaya untuk menarik hati si anak ketika sedang membacanya tetap diutamakan.

3. *Picture Books – Fiction* (2 sampai 7 tahun)

Pada umumnya *picture books* merupakan seluruh buku yang kaya akan ilustrasi yang pembacanya adalah anak-anak dari masa bayi hingga usia tujuh tahun. Ketika pertama kali anak-anak membaca buku yang mereka suka, maka buku tersebut menjadi bagian dari hidupnya. Mereka akan membacanya lagi dan lagi karena hal tersebut membuatnya nyaman, sama seperti yang dilakukannya terhadap mainan kesukaannya. Usia satu sampai tiga tahun merupakan awal masa anak-anak dalam menjelajahi lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, buku merupakan media yang sesuai sebagai

pendamping mereka di masa tersebut karena sederhana dan menarik. Ketertarikan mereka terhadap cerita yang lebih rumit semakin meningkat seiring perumbuhannya. Pada usia sekitar empat atau lima, anak-anak sudah bisa membaca buku yang dapat membuat mereka berpikir, merasakan, dan memahaminya. Ketika buku-buku tersebut tidak mengandung gambar, maka sama saja seperti mereka sedang membaca melalui radio. Maka dari itu, pemberian ilustrasi dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam membaca.

4. *Picture Books – Nonfiction* (2 sampai 7 tahun ke atas)

Kesulitan konsep pada penyusunan konten buku jenis ini disampaikan secara sederhana dan diilustrasikan secara detail agar lebih jelas. Ilustrasi pada buku ini lebih berperan penting dari pada teks karena berfungsi untuk menjelaskan konten-konten yang cukup rumit. Beberapa buku jenis ini pada umumnya digunakan oleh anak-anak dalam proses belajarnya di tingkat Sekolah Dasar. Buku-buku jenis ini pada tingkatan paling awal hanya mengandung informasi untuk memuaskan rasa penasaran mereka, seperti tentang hewan, warna, dan benda-benda. Ketika usia mereka bertambah maka mereka dapat menyerap informasi lebih detail melalui buku yang lebih spesifik, seperti habitat hewan dan proses pertumbuhan biji-bijian.

Komposisi yang sesuai antara teks dan ilustrasi pada buku jenis ini sangatlah penting, terutama yang mengandung konten sains. Ketika anak-anak sedang membaca buku dengan tingkat kesukaran yang lebih tinggi,

sesekali mereka akan kembali membaca buku bergambar untuk memahami konsep dasar pada pelajaran tertentu atau melihat ilustrasi secara detail.

5. *Picture Books for Older Readers* (7 sampai 12 tahun)

Buku ini pada umumnya didesain dengan menarik dengan ilustrasi, lukisan, kolase, dan foto yang melengkapi teks di dalamnya. Buku-buku yang termasuk ke dalam jenis ini biasanya berupa biografi tokoh penting, karya ilmiah, seni, dan sejarah. Informasi disajikan dengan lengkap dengan kandungan teks yang lebih banyak.

6. *Easy-to-Read Books* (5 sampai 7 tahun)

Anak-anak yang masih dalam tahap belajar membaca pada umumnya membaca buku jenis ini karena didominasi oleh ruang kosong pada setiap halamannya sehingga mereka lebih mudah membacanya. Selain itu, ilustrasi juga masih berperan penting dalam buku jenis ini. Pada umumnya, isi dari buku ini dibagi menjadi beberapa bab.

7. *Early Chapter Books* (7 sampai 10 tahun)

Buku ini pada umumnya dibaca oleh anak-anak yang sudah mulai memiliki kemampuan untuk memahami cerita secara menyeluruh. Kandungan teks pada buku jenis ini hampir lebih banyak dibandingkan dengan ilustrasinya.

Buku jenis ini berisi 48 sampai ratusan halaman. Alur cerita yang sederhana, ilustrasi yang banyak, cerita yang pendek pada setiap babnya, dan pengaturan huruf yang tidak terlalu rapat antara satu dengan lainnya membuat buku ini lebih mudah untuk dibaca dan dipahami.

8. *Middle-Grade Fiction* (8 sampai 12 tahun)

Para pembaca buku jenis ini membutuhkan cerita yang utuh dan kuat melalui jalan cerita yang menarik serta logis. Ilustrasi yang terdapat pada buku jenis ini dapat memperkaya jalan cerita.

9. *Middle-Grade Nonfiction* (8 sampai 12 tahun)

Anak-anak di usia sembilan tahun sudah mulai haus akan ilmu pengetahuan. Mereka lebih memilih untuk membaca buku yang isinya lebih spesifik, seperti tentang jenis-jenis, habitat, anatomi, dan sistem reproduksi hewan. Isi dari buku ini harus tersusun dengan baik. Konsep dari buku ini harus berada di bawah pemahaman dan pengalaman pembaca. Keakuratan konten pada buku ini sangatlah penting. Maka dari itu pembuatan buku ini harus melalui proses penelitian yang kuat, sumber yang kredibel, dan ketelitian dalam pemeriksaan kontennya. Gambar-gambar dan desain halaman yang menarik sangat dibutuhkan untuk menjelaskan masalah dalam konten.

10. *Teenage or Young Adult Fiction* (12 tahun ke atas)

Jenis fiksi pada kelompok usia ini lebih banyak menyajikan introspeksi, *passion*, kebiasaan unik, dan memanfaatkan keunggulan dalam mendongeng, seperti penggunaan alur cerita mundur pada sebuah cerita.

Konten yang disajikan melalui buku ini beragam, mulai dari humor hingga isu yang dapat mempengaruhi kehidupan anak muda. Walaupun remaja dapat membaca buku kalangan dewasa, buku jenis ini lebih sesuai untuk mereka karena usia tokoh utama dari cerita sebaya dengan mereka. Buku ini pada umumnya mengangkat masalah yang ada pada lingkungan sosial

remaja, seperti cinta, romansa, petualangan, misteri, hubungan sosial, sejarah, dan kematian.

11. *Teenage or Young Adult Nonfiction* (12 tahun ke atas)

Pembaca buku jenis ini sudah memiliki kemampuan untuk menyelidiki sebuah masalah dan memahami pemikiran yang luas, seperti tentang seni, kepercayaan, politik, dan peperangan. Pada rentang usia ini, mereka memiliki ketertarikan yang luas terhadap ilmu pengetahuan di luar kebutuhan sekolahnya.

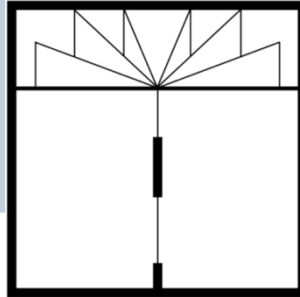
Melalui klasifikasi buku anak-anak menurut Seuling (2005), perancangan buku teks ilustrasi mengenai metode *mind mapping* untuk siswa Sekolah Dasar termasuk ke dalam jenis buku *middle-grade nonfiction*. Hal tersebut ditinjau dari isi buku dan usia pembaca. Konten yang disajikan pada buku ini berupa pengetahuan mengenai metode yang dapat diterapkan oleh siswa Sekolah Dasar dalam proses belajarnya.

2.2.5. Teknik *Binding*

Lembaran publikasi dengan jumlah 8, 16, 32, atau 64 harus disatukan dengan menggunakan teknik *binding*. Setelah itu, lembaran-lembaran tersebut disusun sesuai dengan alur kontennya yang kemudian disatukan dengan sampul. Berikut ini adalah beberapa teknik *binding* menurut Whitbread (2001, hlm. 280-282).

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

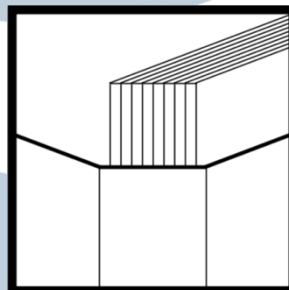
1. *Saddle Stapling / Saddle Stitching*



Gambar 2.7. *Saddle Stapling / Saddle Stitching*
(*The Design Manual*, 2001)

Lembaran-lembaran yang akan disatukan dilipat menjadi dua bagian dan diurutkan sesuai dengan susunan halaman. Setelah itu ditutupi dengan sampul dan disatukan dengan menggunakan staples atau jahitan.

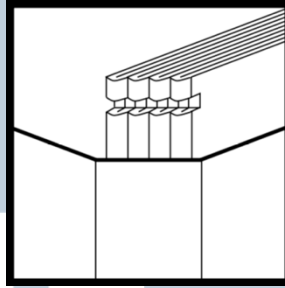
2. *Paperback / Soft Cover / Perfect Binding*



Gambar 2.8. *Paperback / Soft Cover / Perfect Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Kelemahan dari teknik *binding* ini adalah per halamanannya tidak bisa dibuka sampai rata. Jika dipaksakan, maka lem yang menyatukan lembaran-lembaran tersebut akan lepas dan diikuti dengan kertas-kertasnya. Namun, dengan menggunakan teknik ini kertas dari berbagai bahan dan kualitas yang berbeda dapat dijilid menjadi satu buku. Jumlah halaman yang pada umumnya menggunakan teknik ini sekitar 96 halaman.

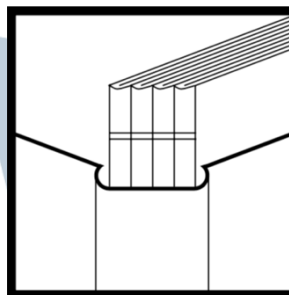
3. *Burst Binding*



Gambar 2.9. *Burst Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Teknik ini merupakan penyempurnaan dari teknik *perfect binding*. Pada teknik ini, kertas disobek sedikit pada bagian lipatannya dan kemudian diberikan lem pada bagian tersebut lalu disatukan. Namun, teknik ini masih belum sempurna karena terkadang pemberian lem yang terlalu banyak dapat mempersulit ketika akan membuka per halamannya.

4. *Hardback / Casebinding / Section Sewn*

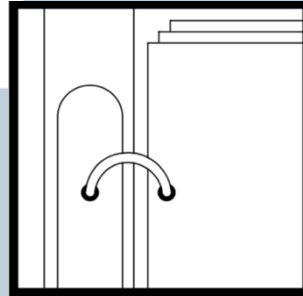


Gambar 2.10. *Hardback / Casebinding / Section Sewn*
(*The Design Manual*, 2001)

Teknik *binding* ini menjahit setiap bagian halaman yang sebelumnya sudah dibagi-bagi. Bagian-bagian yang sudah dijahit tersebut kemudian disatukan dengan menempelkan kertas paling awal dan akhir ke bagian dalam sampul depan serta belakangnya yang biasanya berjenis *hard cover*. Setelah itu,

sampul akan kembali dilapisi dengan kalin, kertas, ataupun kulit. Buku yang menggunakan teknik *binding* ini pada umumnya terdapat pita yang berfungsi sebagai *bookmarking*.

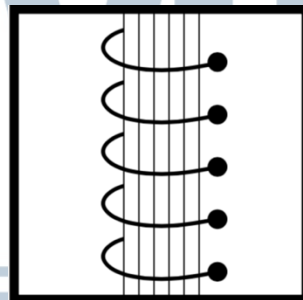
5. *Ring Binding*



Gambar 2.11. *Ring Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Teknik *binding* ini mampu membuka halaman sampai rata. Kertas-kertas per halamannya dilubangi sebanyak dua sampai empat kali sejajar dengan *ring binder*. Pada umumnya, *binder* dan sampulnya lebih dulu dicetak dibandingkan dengan isinya.

6. *Spiral Binding*

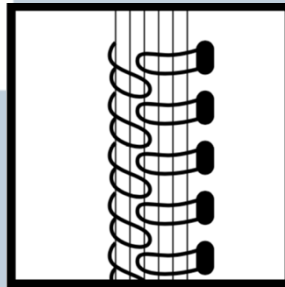


Gambar 2.12. *Spiral Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Setiap lembar pada teknik *binding* ini dilubangi sejajar dengan halaman yang lainnya. Kemudian lembaran-lembaran tersebut disatukan melalui

lubang-lubangnya menggunakan tali yang sudah dilapisi oleh plastik. Teknik *binding* ini mampu membuka halaman sampai rata dan dapat menyatukan berbagai jenis dan kualitas kertas yang berbeda.

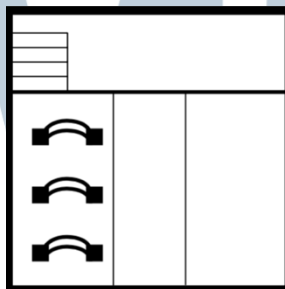
7. *Wiro Binding*



Gambar 2.13. *Wiro Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Teknik *binding* ini mirip dengan *Spiral Binding*. Perbedaannya terdapat pada pola mengikatnya dan tali yang menyatukannya dua kali lebih banyak dibandingkan dengan *spiral binding*.

8. *Half Canadian Binding*



Gambar 2.14. *Half Canadian Binding*
(*The Design Manual*, 2001)

Teknik ini merupakan *Wiro Binding* dengan sampul depan bagian dalamnya yang ikut dilubangi dan diikat bersamaan dengan isinya. Selain itu, pada teknik ini terdapat lipatan berbentuk kotak pada bagian punggung sampul.

Pada perancangan ini, teknik yang sesuai dengan konten yang penulis susun adalah *Spiral Binding*. Hal tersebut didasari atas kebutuhan penulis untuk merancang buku yang dapat dibuka secara maksimal oleh pembaca sampai permukaan berbentuk datar. Dengan begitu, pembaca dapat membaca buku dengan nyaman dan mengerjakan beberapa aktivitas di dalamnya dengan baik.

2.2.6. Kertas

Sebagai salah satu elemen desain, kertas tidak hanya memperlihatkan warna dan juga tekstur secara visual pada permukaannya, tetapi juga memberikan kualitas tekstur yang dapat diraba secara langsung. Tekstur tersebut dapat memberikan pesan tersendiri sesuai dengan konten yang disampaikan di atas kertas. Berat, warna, tekstur, *opacity*, dan kekuatan dalam pemilihan jenis kertas sangatlah diutamakan. Kekuatan kertas dapat berdampak pada ketahanannya terhadap pencetakan, teknik *binding*, proses melipatnya. Sementara *opacity* memperlihatkan tingkat transparansi kertas. Hal ini tergantung kepada ketebalan serta bahan kertas (Whitbread, 2001, hlm. 270-271).

2.2.6.1 Spesifikasi Kertas

Pada umumnya kertas dikategorikan berdasarkan beratnya, disebut juga dengan gramatur, dengan menggunakan satuan gsm (*gram per square metre*). Berikut ini adalah beberapa pembagian gramatur kertas berdasarkan kegunaannya (Whitbread, 2001, hlm. 272).

- 80 gsm untuk kertas *photocopy*;
- 110 gsm untuk surat, pamflet, dan sejenisnya;
- 170 gsm untuk poster dan sejenisnya;

- 220 gsm untuk *softcover*; dan
- 300 gsm untuk *hardcover*.

2.3. Ilustrasi

Wigan (2008) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan sebuah komunikator visual dan pembentuk gambar yang dapat membangun sebuah makna dan menyampaikan suatu ide, naratif, pesan, serta emosi kepada para *audience*. Sebuah ilustrasi didefinisikan sebagai suatu elemen yang dapat menjelaskan, menguraikan, menerangkan, sekaligus memperindah suatu kalimat atau paragraf sehingga dapat memikat para pembacanya. Tidak hanya itu, suatu ilustrasi juga dapat menggantikan peran dari tulisan karena sama-sama dapat menyampaikan makna tertentu kepada setiap pembacanya (hlm. 14).

Menurut The National Museum of Illustration, USA (n.d.) ilustrasi merupakan sebuah kombinasi dari seluruh ekspresi diri yang direpresentasikan melalui sebuah gambar untuk menyampaikan sebuah ide (dalam Zeegen & Crush, 2005, hlm. 12). Selain itu, ilustrasi juga memiliki peran penting dalam merekam sebuah *moment* pada periode tertentu sehingga tidak hilang dimakan zaman.

Bagi sebagian besar masyarakat, ilustrasi dapat diartikan sebagai sebuah komunikasi visual, *problem solver*, ataupun media untuk menanggapi sebuah isu sosial. Sebagian masyarakat lainnya beranggapan bahwa ilustrasi dapat diaplikasikan ke dalam sebuah konteks suatu komersial atau seni naratif populer. Sementara bagi seorang desainer, ilustrasi sering kali dijadikan sebagai pemberi kesan terhadap suatu hal dan juga sebagai elemen tambahan dalam komponen

desain grafis. Sehingga dapat dikatakan bahwa sebuah ilustrasi mengandung seni kontemporer dan desain. (Wigan, 2008, hlm. 14).

Male (2007) menjabarkan bahwa gaya ilustrasi dibagi menjadi dua, yaitu *literal* dan *conceptual*. *Literal illustration* merupakan gaya ilustrasi yang merepresentasikan kejadian yang sebenarnya. Sementara *conceptual illustration* merupakan gaya ilustrasi untuk penggambaran sebuah ide atau teori yang secara metafora. Gaya ilustrasi ini pada umumnya digunakan untuk memvisualisasikan sesuatu yang imajinatif. Pada gaya ilustrasi ini terdiri dari objek-objek nyata yang ada di lingkungan sekitar, namun terdapat modifikasi pada beberapa bagian tertentu. Misalnya dengan menggabungkan beberapa objek ke dalam bentuk diagram atau sebuah perbandingan, baik secara surealis, distorsi atau abstrak. (hlm. 50-54).

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Berikut ini beberapa fungsi ilustrasi menurut Male (2007, hlm. 86-178).

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi.

Peran penting sebuah ilustrasi dalam mendokumentasi, menambah referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi terhadap suatu hal sangatlah luas dan dapat digunakan di hampir seluruh topik. Seperti berbicara, ilustrasi merupakan media yang baik dalam menyampaikan sebuah instruksi. Informasi dapat lebih mudah dipahami jika disampaikan secara visual. Di bidang edukasi, sebuah informasi atau ilmu pengetahuan dapat lebih sesuai dan menyenangkan jika disampaikan melalui cara yang menghibur dan melibatkan interaksi. Ilustrasi merupakan satu-satunya cara untuk

menjelaskan atau menyampaikan sebuah informasi dalam dunia komunikasi visual. Dalam mempresentasikan fakta kepada anak-anak, ilustrasi memiliki peran yang sangat luas dan penting. Buku bergambar merupakan alat non-fiksi yang penting bagi anak-anak. Ilustrasi yang menarik dan penuh warna dapat membantu anak-anak memahami dan mengingat kata.

2. Komentar

Peran ini pada umumnya ditemukan pada *editorial illustration* yang berhubungan dengan konten jurnalistik. Melalui peran ini, sebuah ilustrasi dapat memprovokasi dan menjadi alat dalam perdebatan.

3. *Storytelling*

Seni dari menyampaikan cerita menggunakan ilustrasi pada umumnya lebih logis melalui bentuk dan pokok-pokoknya saja. Penyampaian sebuah cerita melalui penggambaran yang bersumber dari intrinsik ceritanya serta menggunakan teknik yang baik, seperti dengan memperhatikan komposisi, efektivitas penggunaan warna, penggunaan distorsi yang sesuai, serta memanfaatkan ruang kosong, dapat membuat cerita menjadi lebih dramatis. Interaksi antara teks dan visual merupakan kunci untuk menjaga alur dan kecepatan pada saat membaca buku.

4. Persuasi

Ilustrasi merupakan suatu alat yang kuat dalam propaganda dan promosi ideologi politik. Kekuatan dari sebuah gambar dapat digunakan untuk mencemarkan, menghina, dan mempromosikan penghancuran politik lawan dan kelompok etnik tertentu. Dalam dunia periklanan, ilustrasi dapat

menyampaikan hiburan dan kelucuan yang merupakan elemen dari sebuah iklan. Proses pengerjaan ilustrasi melibatkan situasi yang mampu membuatnya menjadi lebih kreatif dan terkonsep merupakan salah satu alasan dari penggunaan ilustrasi dalam periklanan.

5. Identitas

Ilustrasi dapat meningkatkan citra suatu perusahaan yang terkadang hal tersebut rumit untuk disampaikan. Karya ilustrasi merupakan suatu alat yang ideal untuk menentukan jarak antara produk dengan para kompetitornya. Selain itu, ilustrasi juga dapat menunjukkan keidealan suatu produk tanpa harus memberikan unsur kebohongan dan melebih-lebihkannya melalui teknik fotografi. Kekuatan ilustrator dalam bahasa visual dapat meningkatkan realitas sebuah produk. Dalam perancangan buku, ilustrasi memiliki peran penting dalam menarik perhatian para calon pembacanya melalui *cover* buku yang menarik sebagai identitasnya dan wujud pertama kali yang dilihat oleh calon pembacanya.

2.3.2. Jenis Ilustrasi

Berikut ini adalah beberapa jenis ilustrasi menurut Wigan (2009).

1. *Narrative*

Penggambaran karakter pada ilustrasi jenis ini bersifat konsisten agar cerita dapat tersampaikan dengan jelas melalui visualnya. Para ilustrator menggunakan seni mereka untuk menghibur, meningkatkan imajinasi, serta menarik perhatian para pembacanya (hlm. 156).

Bentuk nyata dari *narrative illustration* adalah buku anak-anak, novel grafis, buku komik, buku dengan edisi terbatas, animasi, media interaktif serta esai visual (Wigan, 2008, hlm. 43).

2. *Editorial Illustration*

Pekerjaan dalam dunia editorial lekat akan *deadline* yang padat dan pengeluaran biaya yang tidak banyak. Dengan menggunakan ilustrasi, para ilustrator dapat memanfaatkan ruang-ruang yang terbatas pada media melalui teknik baru yang dapat memukau para pembacanya (hlm. 87).

3. *Advertising*

Ilustrasi dalam dunia periklanan dapat menampilkan identitas melalui gambar dan desain, imajinasi kreatif, dan interpretasi terhadap suatu produk atau perusahaan (hlm. 21).

4. *Educational Illustration*

Jenis ilustrasi ini berfungsi untuk menyampaikan informasi, memperjelas, dan membantu meningkatkan ilmu pengetahuan, keterampilan, dan juga kebijaksanaan. Jenis ilustrasi ini pada umumnya ada pada buku atau majalah anak-anak dan desain untuk menarik perhatian kaum muda (hlm. 88).

Dari penjabaran di atas, ilustrasi yang penulis rancang termasuk ke dalam jenis *Educational Illustration*. Hal tersebut dikarenakan konten yang penulis sampaikan melalui buku tersebut adalah seputar proses belajar siswa Sekolah Dasar.

2.3.3. Ilustrasi Anak

Menurut Salisbury (2004), ilustrasi pada buku merupakan pemahaman pertama anak terhadap dunia yang belum mereka temukan sebelumnya (hlm. 6). Selain itu,

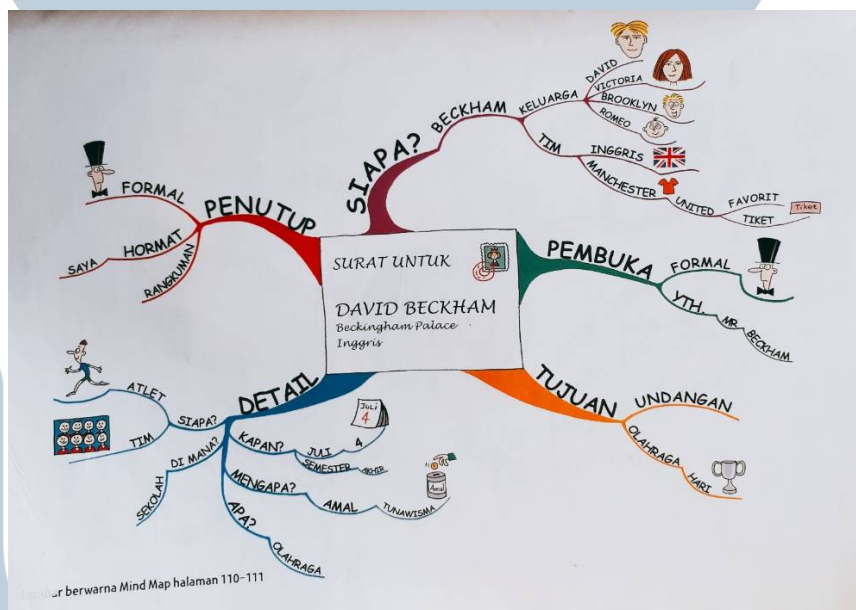
ilustrasi merupakan salah satu faktor pembeda yang paling menonjol antara buku anak dan buku orang dewasa. Buku yang dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik dapat merangsang semangat dan rasa ingin tahu anak sehingga menimbulkan motivasi untuk membacanya. Ketika sedang membaca teks, anak-anak juga melihat ilustrasi pada buku tersebut untuk mempertimbangkan keterkaitannya. Kehadiran ilustrasi pada buku anak bertujuan agar informasi yang disampaikan melalui teks dapat terlihat lebih konkret (Nurgiantoro, 2018, hlm. 90-91).

Menurut Seuling (2005), penyajian konten ilustrasi pada buku anak usia 8 sampai 12 tahun harus berdasarkan pengalaman dan pemahaman pembaca, namun tidak terlalu sederhana (hlm. 18). Hal penting dalam penggambaran karakter pada sebuah ilustrasi anak adalah ketajaman dan pengamatan yang kuat terhadap keunikan sifat karakter tersebut dan kemudian merepresentasikannya ke dalam bentuk gambar (Salisbury, 2004, hlm. 62). Penambahan elemen untuk mempertajam sifat karakter sangatlah diperlukan. Proses tersebut dapat dilakukan dengan cara memberikan ciri khas dan distorsi pada karakter dengan tetap memperhatikan kesesuaian terhadap konten buku (Male, 2007, hlm. 154).

Dalam penggambaran karakter dalam ilustrasi anak pada umumnya kaya akan warna, terdiri dari bentuk dasar, memiliki ekspresi wajah yang ditekankan, serta memperlihatkan secara jelas perubahan *mood*, kebiasaan, dan juga interaksi sosialnya. Hal tersebut harus diperlihatkan secara jelas karena anak-anak belum mampu memproses visual yang rumit. Penggambaran karakter yang sederhana dapat mengoptimalkan penyampaian informasi kepada anak. Untuk

anak usia 9 sampai 13 tahun, penggambaran karakter tidak terlalu sederhana. Kriteria gaya ilustrasi karakter yang sesuai dengan kelompok usia tersebut adalah ukuran kepala yang cukup besar, ilustrasi sudah digambarkan dengan lebih mendetail, ukuran mata yang tidak terlalu besar, terdapat penegasan melalui pemberian *outline* pada karakter, serta penggunaan warna yang solid dan cerah. Untuk penggambaran karakter bertubuh pendek proporsinya yang sesuai adalah tinggi badannya berukuran dua sampai dua setengah kali ukuran kepala (Tillman, 2011, hlm. 103-107).

2.4. Metode *Mind Mapping*



Gambar 2.15. Contoh *Mind Map*

(Buku Pintar *Mind Map* untuk Anak, 2007)

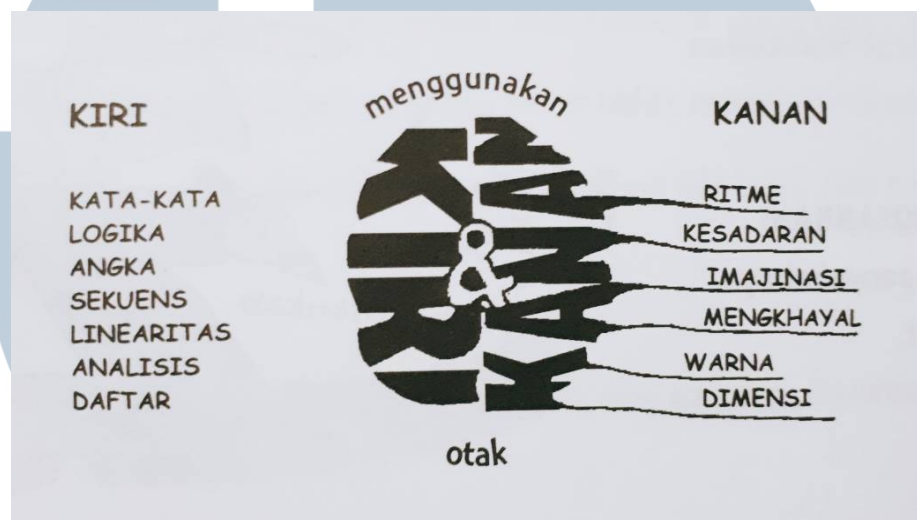
Menurut Buzan (2007) *mind map* merupakan teknik baru dalam proses belajar yang cepat dan efektif, serta mempermudah proses menggali informasi dari dalam maupun luar otak. Selain itu, *mind map* merupakan teknik terbaik untuk menemukan ide baru dan merencanakan sebuah proyek, serta membuat

kegiatan mencatatnya tidak membosankan (hlm. 4). Herdin (2017) menyatakan bahwa dalam proses belajar, metode *mind map* terbukti membuat anak-anak lebih cepat dalam mengenal huruf, angka, dan gambar melalui proses imajinasi dan asosiasi yang dilakukan oleh panca indra sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Yang dibutuhkan setiap anak dalam proses belajar adalah kesadaran untuk mau memanfaatkan kecerdasan otaknya sehingga proses belajar menjadi mudah dan menyenangkan, bukan karena terpaksa (hlm. xiii). Selain itu, Mukerjea (2013) juga menyatakan bahwa jika penekanan hanya ditujukan pada kinerja, maka anak-anak akan merasa stres dan tertekan. Karena melalui hal tersebut fokusnya hanya diarahkan untuk belajar demi mendapatkan nilai yang bagus bukan bermain untuk belajar. Kegeniusan setiap anak merupakan hak kelahiran yang harus dipelihara setiap saat (hlm. 22).

Bangsa Yunani Kuno memiliki konsep tersendiri terhadap pendidikan, yaitu *paideia*. Konsep tersebut hanya terdiri dari satu kata yang memiliki makna 'bermain'. Pada saat kegiatan bermain dilibatkan dalam proses belajar, maka kegiatan tersebut menjadi lebih alami dan menyenangkan (Mukerjea, 2013, hlm. 44).

Buzan (2007) menyatakan bahwa pada saat manusia berpikir atau membayangkan suatu hal yang terlebih muncul di otaknya adalah sebuah gambar, bukan tulisan. Hal tersebut dikarenakan otak manusia berpikir dan mengingat suatu hal atau peristiwa dalam bentuk gambar dan warna. Sehingga cara terbaik untuk mengingat sesuatu adalah dengan cara menggambar. Selain gambar, penggunaan warna dalam metode ini juga memiliki peran penting. Warna

berfungsi sebagai pemisah antar benda atau topik yang sedang dicatat dan membuat kegiatan tersebut menjadi lebih menyenangkan dan mudah diingat (hlm. 7).



Gambar 2.16. Pembagian Kerja Otak
(Buku Pintar *Mind Map* untuk Anak, 2007)

Selama ini proses belajar yang terjadi hanya didominasi oleh kecerdasan otak kiri saja yang akrab dengan kata-kata, logika, angka, sekuens, linearitas, analisis, dan daftar. Sementara bagian lainnya yang memegang kendali pada ritme, kesadaran, imajinasi, mengkhayal, warna, dan dimensi tidak dimanfaatkan. Menggunakan kedua bagian otak dalam proses belajar dapat memaksimalkan kemampuan sehingga kegiatan belajar dan mencatat tidak standar dan membosankan. Proses *mind map* dapat membantu memanfaatkan kerja kedua belah otak sehingga perlahan setiap anak ingin terus menerus belajar (Buzan, 2007, hlm. 6).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Menurut Mukerjea (2013) melalui peran kedua belah otak yang berbeda-beda, proses pemikiran seorang anak dapat dibagi menjadi dua, yaitu konvergen dan divergen (hlm. 31).

1. Pemikir Konvergen

Para pemikir konvergen mudah untuk mengkalkulasi, menghitung, memberi *detail*, mengamati, melaporkan, dan dapat menemukan kesalahan. Pemikir jenis ini cenderung untuk memberi kritik terhadap hal yang tidak mereka pahami. Selain itu, mereka juga hanya memiliki satu cara dalam melakukan suatu hal dan fokus terhadap misi mereka serta mengamati secara maksimal terhadap apa yang seharusnya dilakukan. Para pemikir konvergen merupakan anak-anak generasi terdahulu yang hanya mengutamakan proses analisis pada bidang pendidikan dan mendominasi penggunaan kinerja otak kiri dalam proses berpikirnya.

2. Pemikir Divergen

Pemikir divergen dapat dilihat dari kehidupannya yang bergerak terus-menerus dan perubahan pola yang selalu terjadi. Proses penyampaian sebuah peristiwa dan pengalaman bukan lagi diukur, melainkan melalui ide dan visual yang menarik. Proses berpikir para pemikir divergen cenderung melayang-layang, penuh warna dan bentuk, serta multidimensi. Selain itu, mereka juga memiliki keterbukaan terhadap sinyal dari berbagai arah dan rangsangan dari berbagai sumber. Para pemikir divergen merupakan mereka yang berpikir kreatif dan mampu memanfaatkan kinerja kedua belah otaknya.

2.4.1. Manfaat Metode *Mind Mapping*

Herdin (2017) menyatakan bahwa *mind map* memiliki berbagai manfaat bagi para siswa, antara lain (hlm. xxi):

1. Membantu para siswa dalam mencatat berbagai informasi penting dari proses pembelajaran yang didapat di sekolah menggunakan kata kunci. Selain itu, *mind map* juga mempermudah proses penciptaan ide hanya dengan menggunakan satu lembar kertas.
2. Metode *mind map* dapat meningkatkan daya ingat karena melibatkan imajinasi, warna, dan visualisasi dalam proses berpikirnya dan terbukti para siswa dapat mengingat materi lebih lama dari pada menghafal dengan cara biasa.
3. Meningkatkan kreativitas para siswa karena metode *mind map* dirancang untuk memaksimalkan kreativitas yang dimiliki sehingga anak dapat menghasilkan karya yang memiliki keunikan hasil dari berpikir kreatif.
4. Melalui metode *mind map*, para siswa dapat menghasilkan lebih banyak ide dengan waktu yang singkat dan hal tersebut dapat memudahkan mereka dalam proses membuat karangan singkat. Mereka dengan cepat dan mudah dapat mengaitkan topik antara paragraf yang satu dengan lainnya.
5. Mengurangi rasa takut, stress, dan jenuh ketika para siswa akan menghadapi ujian karena melalui metode pembelajaran ini mereka

menggunakan kata kunci untuk setiap babnya, sehingga proses pengulangan materi menjadi lebih sederhana.

6. Metode *mind map* dapat meningkatkan rasa percaya diri para siswa serta membuat mereka lebih siap dan santai pada saat sebelum, saat, atau sesudah mengikuti proses pembelajaran ataupun presentasi.
7. Membantu para siswa untuk menemukan ide karena melalui metode ini mereka diarahkan untuk berpikir menggunakan bahasa visual untuk menangkap berbagai ide yang bermunculan di otak dan mereka dapat menggalinya lebih dalam lagi tanpa batas. Sehingga metode ini juga cocok digunakan dalam kegiatan diskusi dan wawancara.
8. Metode *mind map* memiliki peran penting dalam memecahkan sebuah masalah dan proses mengambil keputusan. Dengan menggunakan cara berpikir yang tepat dan *men-detail*, masalah bisa terpecahkan karena pokok dari sebuah permasalahan dapat ditemukan.

2.4.2. *Mind Mapping* dan Kreativitas

Kreativitas merupakan kegiatan terhadap sesuatu yang sama dengan cara, lokasi, dan ide yang baru. Seseorang dapat menjadi lebih kreatif dan cerdas karena hasil dari kebebasan berpikir melalui kegembiraan dalam proses belajar. Dari proses tersebut, maka anak dapat menemukan ide yang cemerlang. Kemampuan seseorang dalam belajar tergantung kepada keterbukaan dan kebebasan otak dalam bekerja tanpa keterpaksaan.

Selain menghasilkan ide yang cemerlang, kreativitas seseorang juga merupakan salah satu kunci terhadap daya ingat seseorang. Pada dasarnya

kreativitas sudah terdapat pada setiap otak manusia dan lingkungan sekitar yang mampu membebaskan potensi tersebut. Metode *mind mapping* dapat membantu mencurahkan potensi tersebut dalam diri seseorang (Herdin, 2017, hlm. 54-58).

2.4.3. *Mind Mapping* dan Kecerdasan Belajar

Melalui metode *mind mapping*, anak-anak dapat mempelajari kecerdasan yang dapat membuatnya lebih percaya diri bahkan kagum terhadap dirinya sendiri. Otak manusia tidak bekerja dengan kalimat yang panjang, melainkan dengan kata kunci. Proses berpikir yang alami membuat anak-anak lebih menikmati dan memahami materi yang dipelajarinya.

Gardner (1993), melalui teorinya, yaitu *multiple intellegences*, memberikan esensi untuk menghargai setiap kecerdasan yang dimiliki seseorang. Selama ini, proses belajar di sekolah hanya menggunakan sebagian kecil dari *multiple intellegences* yang ada pada diri seseorang, yaitu dengan hanya memanfaatkan otak kiri yang didominasi dengan tulisan, satu warna, angka, serta catatan yang bersifat linier yang dapat menimbulkan kejenuhan. Melalui metode *mind mapping*, seseorang melibatkan kedua belah otak secara bersamaan dalam proses berpikirnya sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan dapat diterima oleh setiap orang dengan kecerdasan yang berbeda-beda (dalam Herdin, 2017, hlm. 74-81).