



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

LANDASAN TEORI

2.1. Buku Ilustrasi

Menurut Zegen (2009, hlm.114 - 116) buku ilustrasi memegang peranan penting terutama bagi anak. karena melalui visual yang terdapat dalam buku ilustrasi, anak – anak dapat mengingat cerita, karakter, serta adegan favorit mereka dalam cerita yang dapat di kenang sepanjang masa. menurut Iyan (2007, hlm. 30) ilustrasi pada buku juga mempunyai fungsi sebagai berikut:

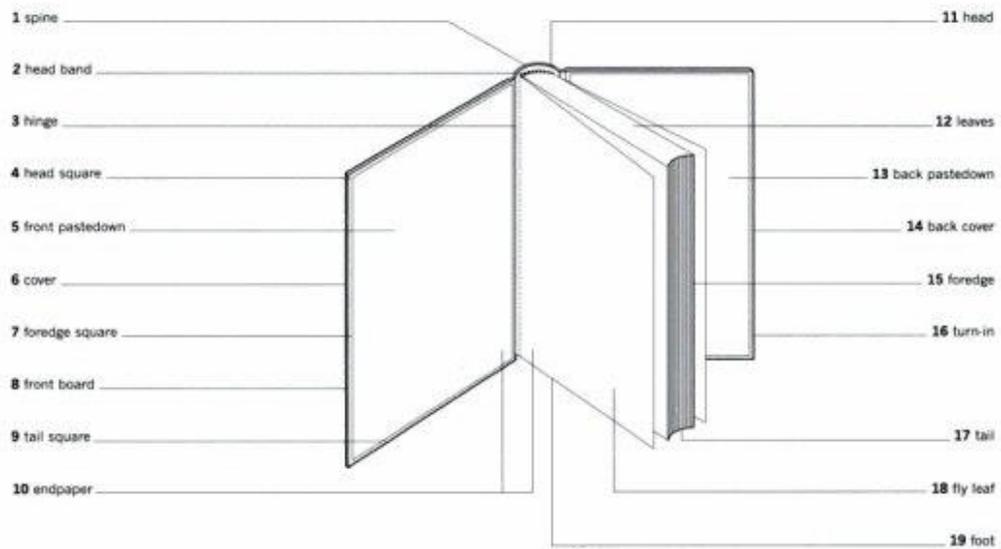
1. Ilustrasi dapat memperjelas teks yang sulit untuk diuraikan dengan kata – kata.
2. Melalui ilustrasi pesan yang di sampaikan lebih cepat dan jelas.
3. Menambah daya tarik pada buku.

2.1.1. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 20-21), dalam anatomi buku terbagi menjadi 19 bagian yaitu:

1. *Spine*: Punggung Buku yang berfungsi dalam menggabungkan halaman – halaman pada buku
2. *Head band*: Sebuah pengait yang terbuat dari benang dan terikat pada lembaran halaman buku.
3. *Hinge*: Lipatan kecil kertas pada bagian lembaran kertas yang dijilid.
4. *Headsquare*: Ujung sampul buku, dimana ukurannya jauh lebih besar dari pada lembaran kertas yang berada di dalamnya.

5. *Front Pastedown*: Lembaran kertas polos yang tertempel pada bagian dalam buku.
6. *Cover*: Kertas tebal atau papan yang berfungsi sebagai melindungi isi dalam buku.
7. *Foreedge Square*: Bagian pada sampul buku yang terlipat kedalam pada bagian samping.
8. *Front Board*: Papan sebagai sampul luar buku.
9. *Tail Square*: Bagian pada sampul buku yang terlipat kedalam pada bagian bawah.
10. *End Paper*: Kertas yang berada pada awal atau akhir isi buku.
11. *Head*: Bagian atas pada buku.
12. *Leaves*: Bagian lembaran kertas isi buku.
13. *Back Pastedown*: Lembaran kertas yang di tempel pada bagian sampul buku di akhir halaman.
14. *Back Cover*: Sampul pada bagian belakang buku.
15. *Foreedge*: Bagian depan pada lembaran isi buku.
16. *Turn-in*: Selembar kertas yang yang terlipat dari luar ke dalam sebuah sampul buku.
17. *Tail*: Bagian awal dari sebuah buku.
18. *Fly Leaf*: Kertas pada halaman terakhir isi buku.
19. *Foot*: Bagian awal pada halaman isi buku.



Gambar 2.1. Anatomi Buku
(Book Design/Andre Haslam, 2006)

2.1.2. Ukuran Buku

Ukuran buku menurut Iyan (2007, hlm. 77) di tentukan berdasarkan standar kertas, terutama ukuran kertas plano. Ukuran buku untuk tabel dan ilustrasi sebagai berikut:

1. Ukuran 21 x 29,7 cm (A4)
2. Ukuran 21 x 28 cm (kwarto)
3. Ukuran 20 x 27 cm

2.1.3. Penjilidan Buku

Menurut Iyan (2007, hlm.94-96) penjilidan di bagi menjadi empat jenis yaitu:

1. Jahit kawat (*Stich Binding*)
2. Jahit Benang (*Case Binding*)
3. Jilid Lem (*Perfect Binding*)

4. Gabungan jahit benang dan jilid lem.

Iyan (2007) juga mengatakan dalam penjilidan buku memiliki panduan yang digunakan oleh penerbit dan percetakan. Untuk buku yang halaman kurang dari 96 halaman, dapat dijilid menggunakan jahir kawat atau jahit benang. Jika 96 halaman ataupun lebih, dapat dijilid menggunakan lem. Untuk jilid gabungan benang dan lem tidak kurang dari 200 halaman (hlm. 96).

2.1.4. Hirarki Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 144) hirarki buku di bagi menjadi tiga jenis yaitu:

1. Teks berjalan

Designer memasukkan teks ke grid dengan alur dari pojok kiri atas ke pojok kanan bawah. Alur baca yang konsisten seperti itu membuat gagasan cerita jadi dapat langsung terlihat walapun pembaca hanya melihat halaman tersebut secara sekilas. Heading menunjukkan tema baru pada setiap halaman, membuat pembaca untuk membalikkan setiap halaman.

2. Teks berdasarkan cara kerja

Designer berperan dalam memastikan bahwa desain buku mendukung teks dan memfasilitasi kemudahan penggunaan buku bagi para pembaca.

Dalam setiap halaman dibagi menjadi dua kolom, dan terdapat huruf - huruf yang akan membantu pembaca untuk mencari kata yang dimaksud.

Pembaca akan mencari halaman berdasarkan alfabet lalu menelusuri halaman dari atas ke bawah hingga menemukan kata yang dicari. Pembaca

juga dapat melihat dari index bukan hanya dari susunan alfabet. Jadi pembaca melihat index terlebih dahulu lalu mencari halaman dan kata yang dimaksud berdasarkan informasi yang terdapat pada index.

3. Teks yang didukung oleh gambar

Buku yang membutuhkan penjelasan gambar seperti autobiografi, sejarah, dan buku - buku lainnya. Pembaca harus menghubungkan gambar yang merefer ke teks tersebut agar dapat memahami isi halaman. Bila gambar dimasukkan sebelum teks referensi maka pembaca tidak akan mengerti konteks dari gambar tersebut. Ada berbagai macam layout untuk tipe ini yaitu gambar yang diletakkan pada bagian atas halaman sebelum teks, gambar yang diletakkan disamping teks referensi, atau meletakkan teks terpisah pada halaman selanjutnya.

2.2. Prinsip Desain

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014, hlm. 41- 46) dalam mendesain perlu di perhatikan prinsip – prinsip desain yang harus di terapkan, prinsip – prinsip desain tersebut sebagai berikut:

1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan secara visual maupun optik harus seimbang, dikatakan seimbang apabila objek pada bagian kiri atau kanan, bagian atas atau bawah terkesan sama beratnya. Desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman saat di pandang. Dalam seni keseimbangan tidak dapat diukur

secara pasti, akan tetapi dapat dirasakan saat suatu keadaan dimana pada bagian dalam sebuah desain tidak ada yang saling membebani.

2. Irama (*Rythm*)

Irama adalah pengulangan bentuk atau gerak secara berulang – ulang. Irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara konsisten, dapat kita lihat seperti motif pada batik. Sedangkan variasi merupakan elemen yang terdapat perubahan bentuk, ukuran, atau posisi contohnya seperti gerak pada ombak, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain – lain.

3. Penekanan / Dominasi (*Emphasis*)

Berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. penggunaan penekanan dapat membangun visual sebagai pusat perhatian, bertujuan untuk menunjukkan satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik.

4. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dalam desain yang sangat penting. Jika suatu karya memiliki beberapa unsur seni rupa yang mempunyai hubungan, dapat dikatakan karya tersebut kesatuannya telah tercapai. Namun sebaliknya jika suatu karya memiliki unsur seni rupa yang tidak berhubungan, dapat mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman untuk dipandang.

2.3. Ilustrasi

Menurut Salisbury (2004, hlm. 62-84) buku yang disenangi oleh anak – anak adalah buku dengan tokoh cerita berupa manusia atau pun binatang. Ilustrasi yang menarik adalah dimana ilustrasi tersebut dapat menggambarkan momen –momen terpenting dalam suatu cerita sehingga dapat membuat anak – anak berinteraksi pada buku tersebut.

2.3.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009, hlm. 62–67) jenis ilustrasi terbagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1. Ilustrasi cerita bergambar
2. Ilustrasi novel
3. Ilustrasi kartun
4. Ilustrasi artikel
5. Ilustrasi sampul
6. Karikatur
7. Vignet

2.4. Tipografi

Anak – anak punya persyaratan yang spesifik terhadap huruf, seperti butuh teks yang relatif cukup besar, serta jarak antara huruf, kata dan garis yang cukup besar pula. Menurut Rustan (2014, hlm. 106) anak – anak membutuhkan jenis huruf yang *legibility* dan *readability* seperti:

1. Ukuran Huruf sekitar 12 samapi 14 point.
2. Huruf besar dan huruf kecil harus dapat dibedakan dengan jelas.
3. *Weight* jangan terlalu tipis atau tebal.

Salah satu contoh bentuk font anak – anak adalah *font Curlz*. Rustan (2014, hlm 108) juga mengatakan *font Curlz* memiliki kepribadian seperti kekanakan, periang, tidak bisa diam, positif, apa adanya, bebas, tidak kaku, dan juga bersahabat.



AaBbCcDd

Gambar 2.2. Font Curlz

2.5. Layout

Dalam membuat layout, ada hal yang perlu di perhatikan seperti layout memiliki elemen – elemen invisible yang berfungsi sebagai salah satu pembentuk unity dari keseluruhan layout (Rustan, 2017 hlm. 64-68). Elemen – elemen layout tersebut antara lain:

1. Margin

Menentukan jarak antara pinggiran kertas dengan ruang yang akan di tempati oleh elemen – elemen layout. Margin juga mencegah agar elemen – elemen layout tidak terlalu jauh dengan pinggiran halaman, agar tidak terjadi hal seperti terpotong saat pencetakan.

2. Grid

Menentukan dimana letak elemen layout, mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout terlebih dalam karya desain yang mempunyai beberapa halaman. Ada 4 macam jenis grid yang umum di gunakan yaitu:

a. *Column Grid*

Paling umum digunakan untuk buku, majalah, tabloid, surat kabar, dll. bersifat fleksible, dapat mengakomodir artikel dan elemen layout seperti foto, *caption*, *box*, dll. dalam satu halaman

b. *Modular Grid*

Digunakan untuk media yang isinya kontennya lebih kompleks, terdiri dari elemen layout yang berbeda – beda ukurannya. Kelebihan *modular grid* layout dapat terlihat lebih struktur dan kelihatan rapih.

c. *Manuscript Grid*

Terdiri dari sebuah kolom saja, sering di temui di buku fiksi dan novel dimana kontennya berupa teks panjang yang berkesinambungan dari awal hingga akhir.

d. *Hierarchical Grid*

Didasarkan pada susunan prioritas elemen desain yang ingin ditonjolkan sementara elemen desain lainnya harus mengalah.

Hierarchical Grid banyak digunakan untuk *webdesign*.

Dalam membuat layout Rustan (2017, hlm. 73-84) juga menjelaskan terdapat prinsip – prinsip yang perlu di perhatikan antara lain:

1. Sequence

Berupa pemberian emphasis atau pembedaan pada suatu objek. Seperti contohnya warna, ukuran, style, dan lain – lain.

2. Emphasis

Digunakan untuk memberi penekan, diman suatu elemen dijadikan sebagai pusat perhatian. Salah satu cara menciptakan emphasis contohnya kontras melalui ukuran, posisi, warna bentuk, dan lain – lain.

3. Balance

Terdapat dua macam balance dalam desain grafis yaitu:

a. Balance simetris

Keseimbangan yang dapat di buktikan secara matematis. Seperti contohnya makhluk hidup dan benda – benda.

b. Balance asimetris

Bersifat opsi atau terlihat seimbang. Layout yang menggunakan keseimbangan asimetris memberi kesan adanya gerakan sehingga terlihat lebih dinamis dan tidak kaku.

4. Unity

Kesatuan antara fisik dengan non fisik yaitu pesan yang di bawah dalam konsep desain tersebut.

2.6. Warna

Menurut Hurlock (2013, hlm. 12-15) anak menyukai warna yang dianggap indah saja, tergantung dengan selera pribadi mereka. Dalam konsep keindahan warna,

anak – anak memiliki arti warna yang berdasarkan oleh pengalaman pribadi mereka. Dalam hal gambar anak – anak juga menyukai warna yang cerah. Menurut kusrianto (2007, hlm. 47) warna – warna cerah memiliki maknanya tersendiri seperti merah artinya kekuatan, bertenaga, kehangatan. Orange artinya energi, keseimbangan dan kehangatan. Kuning artinya optimis, harapan.

2.7. Perkembangan Anak Dalam Seni Rupa

Apa yang digambarkan oleh anak mencerminkan pribadinya serta mengungkapkan yang mereka ketahui dan tidak sesuai dengan kenyataan (Nanang, 2017, hlm. 1). Tentang tahap – tahap perkembangan, menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Britain dalam Nanang (2017, hlm. 153-157), tahap – tahap perkembangan anak dibagi menjadi 6 masa yaitu:

1. Masa pencorengan (*Scribbling*) : usia 2 - 4 Tahun

Pada usia 2-3 anak – anak belum mengenal suatu objek. Pada awalnya hanya berupa coretan saja, mengikuti perkembangan gerak motorik pada usia 3- 4 tahun anak mulai mengontrol goresan yang mereka buat hingga memberinya nama.

2. Masa Prabagan (*Preschematic*) : 4 - 7 Tahun

Pada masa ini dimiliki anak usia TK dan SD kelas awal. Yang menarik pada masa ini anak- anak menggunakan bentuk – bentuk dasar geometri dalam hasil gambarnya. Penempatan serta ukuran objek bersifat subjektif, berdasarkan kepentingannya. Sepertinya contohnya jika anak menggambar manusia, dan

ingin menonjolkan bagian tangan, maka gambar tangan tersebut di buat lebih besar sehingga menarik perhatian.

3. Masa Bagan (*Schematic*) : 7 - 9 tahun

Pada masa bagan, pada gambar anak konsep bentuk mulai tampak lebih jelas. Anak – anak cenderung mengulang bentuk. Perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul pada gambar anak dengan dibuatnya garis pijak atau *base line*.

4. Masa Realisme Awal (*Dawning Realism*) : 9 - 12 Tahun

Pada masa realisme awal karya anak mulai menyerupai kenyataan yang ada. Kesadaran perspektif mulai muncul, dapat menyatukan objek dalam satu lingkungan, dan perhatian pada objek sudah mulai rinci. Namun untuk menggambar objek, proporsi belum dikuasai oleh anak.

5. Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) : 12 – 14 tahun

Pada masa ini anak memiliki kemampuan berfikir yang abstrak serta kesadaran sosial yang semakin berkembang. Perhatiannya pada karya seni mulai kritis, terutama pada karyanya sendiri. Pengamatan kepada objek lebih rinci, penguasaan proporsi pada objek serta gerak tubuh semakin meningkat.

6. Masa Penentuan (*Period of Decision*) : 14 – 17 tahun

Masa penentuan masa dimana anak mulai memiliki kesadaran akan bakat yang mereka miliki. Anak yang berbakat dalam seni maka akan melanjutkan kegiatan mereka dengan rasa senang, namun sebaliknya bagi anak yang kurang menyukai seni mereka akan perlahan mulai meninggalkan kegiatan seni rupa.