



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. Cerita Rakyat

Menurut Djamaris (2001), Cerita rakyat merupakan peninggalan budaya milik suatu daerah yang hidup dalam masyarakatnya, yang sangat berharga untuk dilestarikan dan diceritakan kepada keturunan kita. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki cerita rakyat yang beredar secara lisan dalam masyarakat dan secara turun-temurun diwariskan kepada setiap keturunan dari generasi ke generasi. (hlm. 15).

Menurut Kosasih (2006), Jenis-jenis cerita rakyat yakni (hlm. 178):

1. Cerita Binatang / Fabel



Gambar 2.1. Cerita Fabel (Kancil dan Buaya)

(Sumber : <http://dongengadalahcerita.blogspot.co.id/2015/06/dongeng-fabel-binatang.html>)

Merupakan cerita yang tokoh-tokohnya terdiri atas binatang dengan peran layaknya manusia. Binatang tersebut dapat makan, berbicara dan berkeluarga selayaknya manusia.

2. Cerita Asal-Usul / Legenda



Gambar 2.2. Cerita Legenda (Legenda Ikan Patin)

(Sumber : <http://sarahabibah.blogspot.co.id/2012/03/pengertian-mitos-legenda-dan-cerita.html>)

Terbagi atas tiga macam, yaitu:

- Cerita Asal Usul Dunia Tumbuh-Tumbuhan
- Cerita Asal Usul Binatang
- Cerita Asal Usul Suatu Tempat

3. Cerita Pelipur Lara



Gambar 2.3. Cerita Pelipur Lara (Cinderela)

(Sumber : <https://boredanddangerousblog.wordpress.com/2014/04/25/movie-review-cinderella-1950/>)

Pada cerita ini berisi hal-hal indah, penuh fantasi, dan impian yang menawan. Contohnya cerita tentang kehidupan istana, keajaiban-keajaiban, putri yang cantik.

4. Cerita Jenaka

Karya sastra klasik yang berisikan cerita lucu, seperti Pak Belalang, dan Lebah yang Malang.

2.1.1. Pulau Kemaro

Pulau Kemaro merupakan salah satu daerah yang terdapat di Sumatera Selatan, tepatnya berada di Palembang dan merupakan obyek wisata yang cukup terkenal. Pulau kemaro terkenal sebagai salah satu pulau yang menyimpan beragam kekayaan, baik yang bersifat sejarah, maupun adat istiadat yang terdapat dalam keseharian masyarakat Palembang.



Gambar 2.4. Pagoda 9 lantai, Pulau Kemaro

(Sumber : <http://palembanghistory.blogspot.co.id/2016/02/legenda-pulau-kemaro.html>)

Selain menyimpan sejarah dan adat istiadat, Pulau Kemaro juga memiliki cerita rakyat yang beredar dalam masyarakat Pulau Kemaro yang berjudul “Legenda Pulau Kemaro”. Cerita tersebut secara turun-temurun terus dilestarikan dan

disebarluaskan sehingga Pulau Kemaro menjadi lebih dikenal sebagai Pulau Cinta.

2.2. Psikologi Anak

Membesarkan seorang anak di dunia saat ini memerlukan kemampuan yang besar. Perlunya mengetahui bagaimana proses tumbuh kembang anak dan memahami sifat-sifat dasar anak dapat membantu kita menjadi orang yang lebih baik. Dalam proses memperkenalkan anak ke dunia tempat mereka berada kita harus memahami pertumbuhan anak, memperkenalkan pada lingkungan yang baik, mencari tahu hal yang memotivasi mereka. Psikologi anak bermanfaat untuk meninjau sikap yang akan terjadi pada anak di usianya, seperti emosi, perubahan fisik, perilaku anak, dan proses belajar seperti belajar membaca kalimat, mengerjakan hitungan matematika sederhana. Pada usia ini anak sudah mampu memahami dan membentuk konsep abstrak, dan mengembangkan sebuah ide kompleks (Smith. L & Elliot. H, 2011, hlm. 9-10).

Menurut Winarno (2012, hlm. 44), anak yang berada di kelas awal SD adalah yang berada pada rentangan usia dini. Masa usia dini ini merupakan masa yang sangat penting bagi kehidupan anak. Oleh sebab itu, pada masa ini seluruh potensi yang dimiliki anak perlu didorong sehingga akan berkembang secara optimal.

Pada usia 5-12 tahun atau sering disebut *middle childhood*, anak cenderung menjadi aktif dan jarang sakit. Pertumbuhan tubuh mereka sedikit melambat dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Fokus selama periode perkembangan ini adalah memperoleh keterampilan dasar. Untuk banyak anak-

anak, gejala emosi dan perilaku ini tidak cukup jelas seperti di tahun remaja awal. Ketika anak-anak mengembangkan ketrampilan berpikir dan berperilaku. (Smith. L & Elliot. H, 2011, hlm. 85).

1. Perkembangan Sosial



Gambar 2.5. Perkembangan Sosial Anak

(Sumber : <http://www.membumikanpendidikan.com/2014/10/karakteristik-perkembangan-psikososial.html>)

Anak-anak mulai memilih teman pada lingkungan mereka. Pada fase ini anak-anak akan membentuk ikatan baru dengan teman sebayanya, sehingga hubungan pertemanan semakin meluas. Mereka akan mencari cara untuk bekerja sama, menunjukkan kasih sayang dan menjadi dapat diandalkan terhadap lingkungan di sekitar mereka (hlm. 89).

2. Keluaraga dan Teman



Gambar 2.6. Pendidikan Karakter dalam Keluarga

(Sumber : <https://www.educenter.id/5-kiat-menanamkan-pendidikan-karakter-dalam-keluarga/>)

Pertumbuhan anak secara alamiah berpengaruh dari keluarga. Orang tua memiliki tugas utama tanggung jawab dan menjadi penentu tumbuh kembang anak. Oleh karena itu selain memantau lingkungan sosial pada anak. Orang tua juga harus memberikan motivasi baik secara akademis maupun non-akademis. Penelitian menunjukkan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk mencapai tujuan dan dipuji karena upaya yang telah dilakukan. (hlm. 93).

3. Menemukan jati diri

Pada fase ini anak-anak telah memperoleh hal dasar seperti pengendalian diri seperti menunggu giliran selama proses permainan. Sebagai hal dasar pengendalian diri, mereka dituntut untuk mengembangkan tingkat optimal pengendalian diri, fokus dan moralitas, serta kemampuan mengatur emosi. Berikut adalah hal-hal yang harus diberikan kepada anak-anak untuk mengembangkan perilaku moral mereka, seperti:

- a. Menunjukkan kepada anak konsekuensi dari tindakan mereka.

- b. Mengajarkan rasa empati terhadap hal-hal yang ada disekitar mereka.
- c. Mendorong anak-anak untuk meminta maaf saat melakukan kesalahan atau perilaku yang tidak pantas.
- d. Membantu orang dan berpartisipasi.
- e. Menetapkan batasan-batasan yang konsisten, akan lebih baik jika menjelaskan kepada merka dengan kehangatan dari pada dengan kemarahan, kekerasan atau menghukum.
- f. Menjelaskan alasan-alasan perilaku yang salah dan benar.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pengalaman dan genetika memperkirakan seberapa baik diberikan anak akan mengembangkan kontrol. Pada tahun-tahun awal sekolah menawarkan anak-anak keterampilan dasar untuk mengembangkan proses belajar anak dalam membaca, menulis dan menghitung.



Gambar 2.7. Belajar Membaca

(Sumber : <http://ibudanmama.com/pola-asuh/3-5-tahun/4-metode-melatih-anak-belajar-membaca/>)

Pada proses belajar membaca siswa diajarkan untuk mampu menganalisis ceritanya. Mereka juga harus dapat membandingkan, perbedaan karakter dan peristiwa, dan untuk mengambil nilai positif dari makna bacaan tersebut.

Sedangkan pada proses menulis, siswa diajarkan mampu menulis dengan jelas dan menggunakan menulis sebagai alat komunikasi. Dalam tulisan mereka harus mampu menggunakan dan mengerti bahasa, kata kerja, pelengkap kalimat, dan kata sifat. Mereka juga harus mampu menulis kalimat yang menggunakan subjek kata kerja, mengenali kesalahan pada kalimat, dan menggunakan tanda baca dengan benar (hlm. 94).

2.3. Ilustrasi Anak

Menurut Haslam (2006), buku merupakan bentuk tertua dari sebuah bentuk dokumentasi yang terdapat pengetahuan, ide, dan kepercayaan (hal.6). Sedangkan menurut Supriyono (2010), mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar atau foto yang dapat mewakili isi teks dan menciptakan daya tarik kepada pembaca. Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca untuk menangkap pesan yang ingin disampaikan, menarik daya tarik visual, dan menciptakan kesan tersendiri. Ilustrasi dapat dikatakan menarik pembaca jika telah memenuhi beberapa syarat, yaitu (hlm. 50) :

- Komunikatif, informatif, dan mudah dimengerti.
- Mengubah emosi pembaca.
- Ide baru, bukan plagiat.
- Memiliki daya tarik yang kuat.
- Jika berupa gambar atau foto, harus memiliki kualitas yang baik dari segi seni maupun teknik pengerjaan.

Pada *The Fundamental of Illustration*, Sara Fanelli mengatakan bahwa dalam buku cerita sebuah ilustrasi diperlukan untuk menjelaskan dan

menggambarkan isi dari cerita tersebut, tetapi pada bagian-bagian tertentu, terutama jika penggunaan teks sudah dapat menggambarkan isi cerita, lebih baik membiarkan pembaca berimajinasi secara bebas dengan teks tersebut tanpa harus dipengaruhi oleh sebuah ilustrasi. Hal tersebut dapat menimbulkan imajinasi yang tidak terduga. (Zeegen, 2005, hlm. 95).

Ilustrasi pada cerita anak adalah ilustrasi yang mengkombinasikan antara teknik gambar dan kesederhaan dalam berkomunikasi narasi. Ilustrasi dalam buku memainkan peran besar dalam membuat sebuah teks yang singkat menjadi hidup. (hlm. 94).

2.3.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Siswandi dan RM (2008, hlm. 31), ilustrasi dapat dikelompokkan menjadi 5, yaitu:

1. Ilustrasi gambar ilmiah, seperti buku pelajaran, ilmu pengetahuan, dan tabloid.
2. Ilustrasi karya sastra, seperti cerpen, puisi, dan novel.
3. Ilustrasi karya komik atau buku bergambar.
4. Ilustrasi karya karikatur yaitu gambar-gambar sindiran atau kritikan.
5. Ilustrasi karya kartun, yaitu gambar yang sifatnya lucu.

2.3.2. Teknik Gambar Ilustrasi

Menurut Siswandi dan RM (2008, hlm. 31) pembuatan gambar ilustrasi antara lain, yaitu:

1. Teknik gambar tangan yaitu ilustrasi yang dibuat dengan sentuhan tangan.

2. Teknik topografi yaitu ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan kamera.
3. Teknik gabungan yaitu perpaduan antara gambar tangan dan teknik topografi.

2.3.3. Desain Karakter

Desain karakter merupakan salah satu bentuk ilustrasi yang hadir dengan konsep “manusia” dengan segala atributnya, antara lain sifa, fisik, profesi, tempat tinggal dan takdir (Wahyudiarta, 2011).

Estetika didefinisikan sebagai sebuah filosofi yang berhubungan dengan sifat keindahan, seni, dan selera. Pada desain karakter estetika merupakan hal pertama yang akan dilihat pertama kali oleh audiens. Manusia tertarik pada hal-hal berdasarkan visual. Saat melihat karakter yang menarik, orang menjadi ingin lebih tahu mengenai karakter tersebut. Berdasarkan desain karakter, dapat dibagi berdasarkan factor usia, yaitu:

a. Usia 0-4 tahun

Pada usia ini, biasanya menggunakan karakter yang memiliki kepala dan mata yang sangat besar, tubuh pendek, warna cerah, dan bentuk yang sederhana.



Gambar 2.8. Desain Karakter Usia 0-4 tahun

(Sumber : Tillman. B., 2011)

Seperti karakter diatas. Karakter dibuat dengan bentuk yang sederhana. Tidak banyak informasi pada prosesnya, hanya dasar-dasar. Jika diperhatikan lebih jelas, tinggi karakter hanya terdiri atas 2 kepala, dengan menjadikan kepala sebagai bagian terbesar dari katakter. Karakter diberikan mata yang besar yang membuat karakter terlihat imut dan tidak mengancam. Dan diberikan garis yang jelas sehingga membuat mereka terlihat sangat minimalis. Warna yang digunakan merupakan warna dasar dari roda warna, seperti merah, biru, kuning, dan sebagainya.

b. Usia 5-8 tahun

Pada usia ini karakter masih memiliki kepala dan mata besar tetapi lebih kecil daripada karakter pada usia 0-4 tahun. Mata mereka sedikit lebih kecil, warnanya sedikit di redam, dan bentuknya lebih rumit.



Gambar 2.9. Desain Karaker Usia 5-8 tahun

(Sumber : Tillman. B., 2011)

Seperti pada karakter diatas, desain karakter sedikit berubah. Seperti pada ukuran kepala yang menjadi sedikit lebih realistis meski masih memiliki kepala yang lebih besar dibandingkan tubuhnya. Tinggi menjadi 3 kali ukuran kepala. Rincian karakter menjadi sedikit lebih jelas. Pada warna sudah sedikit lebih maju dan membutuhkan lebih banyak pemahaman yang menyesuaikan karakter yang akan diciptakan.

c. Usia 9 – 13 tahun.

Pada usia ini anak-anak biasanya mencari tahu tentang dunia di sekitar mereka dan mereka penasaran dengan segala hal. Pada titik ini mereka ingin memahami semua apa yang diletakkan di depan mereka. Sehingga desain karakter sudah menjauh dari bentuk yang sederhana. Bentuk dan warna sedikit lebih realis dan memiliki banyak detail. Pada kelompok usia ini mengerti bahwa anak-anak ini sedang dalam perjalanan untuk menjadi orang dewasa.



Gambar 2.10. Desain Karakter Usia 9-13 tahun

(Sumber : Tillman. B., 2011)

d. Usia 14-18 tahun

Karakter sudah menyerupai dunia nyata dan sangat realistis. Pemilihan warna sangat mempengaruhi karakter dan ceritanya. Membutuhkan pemahaman yang lebih dalam untuk menentukan warna apa yang sesuai dengan cerita. Sehingga pemilihan warna akan lebih banyak dan lebih rumit.



Gambar 2.11. Desain Karakter Usia 14-18 tahun

(Sumber : Tillman. B., 2011)

Pada usia ini orang memiliki cukup pemahaman yang baik tentang apa yang terjadi di sekitar mereka. Jadi mereka menginginkan apa yang ada di sekitar mereka. Mereka menginginkan sesuatu yang lebih dewasa. Dan saat pemilihan genre juga pada usia ini biasanya memiliki kualitas yang lebih spesifik yang disukai penggemar genre tersebut. Sebelum membuat cerita harus menentukan pokok permasalahan terlebih dahulu untuk penempatan karakter. Seperti saat membuat cerita fantasi, karakter harus melakukan pemahaman yang lebih detail

dan memiliki pengalaman mistis, seperti melawan naga, orc, dan goblin. (Tillman. B., 2011, hlm 104-110).

2.4. Buku Ilustrasi

Desain buku berarti rancangan isi *style, format, layout*, urutan dari macam-macam komponen buku. Komponen berarti bagian atau halaman dari buku, seperti catatan edisi, pengantar, indeks, atau *cover* depan dan belakang. Dalam desain buku elemen berarti suatu yang dapat terjadi berulang kali di mana-mana seperti ilustrasi, daftar, *header, footer*, tabel dan lainnya (Sutopo. H., 2006: 11).

Menurut Watts (2006) mengatakan, seiring pertumbuhan usia anak. Anak tetap membutuhkan bacaan menarik dan menyenangkan. Namun mereka tidak lagi hanya memahami dan menikmati ilustrasi atau gambar pada cerita. Namun, pada usia 7-12 tahun mereka sudah siap dalam memahami secara matang sebuah cerita. Anak di usia ini juga sudah bisa menikmati bacaan yang membutuhkan keterampilan inferensi seperti menyimpulkan sebuah karakter berdasarkan perilaku mereka (hlm. 9).

2.4.1. Komponen Buku ilustrasi

Komponen buku menurut Rustan (2009, hlm. 123)) terbagi menjadi 3 bagian, yaitu:

1. Bagian depan

Cover terdiri atas judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimony, gambar, teks setelah itu ada judul bagian dalam, informasi perijinan dan penerbit, kata pengantar, kata sambutan, dan daftar isi.

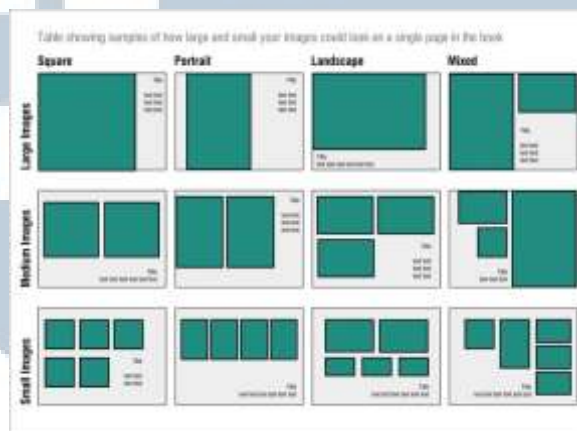
2. Bagian isi

Isi buku terdiri atas beberapa bab dan sub-bab. Berisi ilustrasi dan teks yang ingin disampaikan atau diceritakan oleh penulis.

3. Bagian belakang

Pada bagian ini terdapat daftar pustaka, setelah itu daftar istilah, daftar gambar, informasi penulis, dan cover belakang yang berisi sinopsis cerita.

2.4.2. Layout dalam Buku Ilustrasi



Gambar 2.12. Desain Layout

(Sumber : <http://londonvillagesproject.londonphotography.org.uk/lvp-book-publication-all-you-need-to-know/>)

Menurut Rustan (2009), layout merupakan suatu proses dimana desainer memberikan tata letak elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep/pesan yang dibawanya (hlm.0). Layout memiliki tiga elemen, yaitu

a. Elemen teks

Setiap elemen memiliki karakter / sifat yang berbeda-beda tergantung pada konsep atau pesan yang ingin ditampilkan oleh desainer. Contohnya, pada judul ukuran huruf lebih besar agar dapat menarik perhatian pembaca dan dapat

dibedakan dari elemen layout lainnya. Selain dari ukuran, pemilihan juga harus dilakukan kepada karakter huruf yang harus menarik dan sesuai dengan konsep (hlm. 28-30).

b. Elemen visual

Semua elemen-elemen yang berupa visual yang bukan berupa teks yang terdapat pada suatu layout (hlm. 53).

c. *Invisible element*

Invisible element merupakan proses perancangan fondasi atau kerangka yang berfungsi sebagai acuan penempatan semua elemen layout lainnya. Fondasi ini digunakan pada penggunaan halaman-halaman yang banyak agar elemen teks dan elemen visual terlihat menyatu pada layout. Sesuai namanya *invisible element* tidak akan terlihat pada hasil produksi/cetak (hlm. 63).

Selain elemen layout juga memiliki prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu layout yang baik. Formula ini akan bekerja dan akan memberikan hasil yang maksimal bila diterapkan dengan seksama ditambah dengan latihan dan eksplorasi terus menerus (hlm. 72). Berikut prinsip layout (hlm. 73-86):

1. *Sequence*

Disebut dengan istilah: hierarki/*flow*/aliran. Kita membuat prioritas dan mengurutkan dari yang harus dibaca pertama sampai belakangan. Mengapa perlu *sequence*? Karena bila semua informasi itu ditampilkan sama kuatnya, pembaca akan mengalami kesulitan menangkap pesannya.

2. *Emphasis*

Salah satu pembentuk *emphasis* adalah kontras. Kontras bertujuan untuk membangun *sequence*. Ada bermacam-macam cara menciptakan kontras, bisa lewat ukuran, posisi, warna, bentuk, konsep, dan yang berlawanan. Selain kontras, *emphasis* bisa juga diciptakan lewat elemen layout yang mengandung pesan-pesan yang unik, emosional atau kontroversional, efeknya akan lebih kuat dalam menarik orang untuk membacanya.

3. *Balance*

Pembagian berat yang sama merata pada suatu bidang layout. Terdapat dua macam *balance*, yaitu *balance* simetris dan asimetris.

4. *Unity*

Merupakan kesatuan antara elemen-elemen desain. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan di sini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya.

2.4.3. Tipografi dalam Buku Ilustrasi

Istilah tipografi secara tradisional berkaitan erat dengan *setting* huruf dan percetakannya. Tipografi kali ini dimaknai sebagai segala sesuatu yang berhubungan dengan huruf. Tipografi adalah salah satu bahasan dalam desain grafis yang berkaitan erat dengan bidang keilmuan seperti komunikasi, teknologi, psikologi dan lainnya.

Tipografi memiliki kaitan erat dengan *layout* (Rustan, 2011:16). Salah satu unsur tipografi adalah *typeface* atau jenis huruf. *Typeface* adalah karakter-karakter

didesain untuk digunakan bersama-sama, Dimana karakter-karakter ini memiliki desain dan proposi yang sama dan tetap (hlm. 46).

Dalam pemilihan huruf diperlukan legibility dimana legibility berkaitan dengan kemudahan dalam mengenali dan membedakan huruf. Sedangkan readability berkaitan dengan tingkat keterbacaan sebuah huruf. Yang dapat mempengaruhi legibility dan *readability*, yakni sebagai berikut (hlm 74) :

1. Desain Huruf

Merancang sebuah huruf membutuhkan legibility dan *readability*, seperti huruf a dan o dalam future yang memiliki kemiripan sehingga dapat membuat pembaca menjadi salah mengerti.

2. Kombinasi dan jarak huruf

Bila tidak diperhatikan kombinasi huruf dapat merubah sebuah huruf menjadi huruf lainnya. Seperti a dan l bila diletakan dalam posisi berdekatan maka dapat membentuk huruf d.

3. Huruf besar dan kecil

Pemakaian huruf besar dapat mengurangi legibility dan *readability* karena tidak memiliki perbedaan tinggi disetiap hurufnya sehingga terlihat seperti garis horizontal, sedangkan pemakaian huruf kecil memiliki kontur yang tidak rata sehingga mempermudah dalam pembacaan dan pengenalan huruf.

2.4.3.1. Fungsi Tipografi

Menurut Leslie Becker, seorang praktisi, penulis dan pengajar desain grafis (dikutip oleh Rustan 2010, hlm 126), tipografi memiliki 3 sifat yang berfungsi sebagai berikut:

1. Type as Text, tipografi sebagai penyampai pesan sang penulisnya. Teks mendapat penanganan khusus dan memperhatikan factor-faktor optis.
2. Type as Information Delivery, tipografi sebagai penyampai informasi, label, tanda pengenal, dan penunjuk arah. *Legibility* dan *readability* menjadi sangat penting.
3. Type as Image, tipografi sebagai penyampai pandangan, sikap, dan ekspresi kreatif. *Legibility* dan *readability* tidak menjadi prioritas.

2.4.4. Grid

Rustan (2009) mengatakan bahwa *Grid* digunakan sebagai alat bantu untuk mempermudah desainer dalam meletakkan elemen-elemen *layout*, mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* dalam desain (hlm.68).

2.4.5. Warna dalam Buku Ilustrasi



Gambar 2.13. *Color Wheel*

(sumber : <https://www.beadsandpieces.com/2015/02/09/learn-how-to-use-the-color-wheel-for-your-bead-and-jewelry-design/>)

Holtzschue (2006), warna diakui secara universal sebagai komponen alami dari keindahan. Akan tetapi, warna jauh lebih indah dari keindahan, karena dapat mengkomunikasikan ide dan emosi, memanipulasi persepsi, menciptakan fokus, memotivasi dan mempengaruhi aksi (hlm. 4). Warna merupakan salah satu elemen visual yang paling menarik. Jika terjadi kesalahan dalam memilih warna, maka akan merusak kesan yang ditimbulkan.

Teori warna membagi warna menjadi atas *subtractive color* (warna pigmen) dan *addictive color* (warna cahaya). Warna primer dari *subtractive color* adalah cyan, magenta, dan yellow (CMY) sedangkan warna primer dari *addictive color* adalah merah, hijau, dan biru (RGB). Alan Pipes menulis bahwa warna utama cahaya adalah RGB (red, green, blue). Dan warna-warna lainnya dibuat dengan menggabungkan ketiga warna ini dalam intensitas yang berbeda-beda. (2003, hlm. 148).

Sedangkan menurut Gourney (2010), warna juga dapat menjadi simbol. Beberapa warna dapat mewakili simbol pada kultur budaya suatu daerah. Seperti Sumatera Selatan, mempunyai warna panduan warna cerah yang sangat khas dan mencolok, yaitu warna merah, biru, hijau, dan kuning. Warna-warna tersebut menggambarkan keceriaan dan keriangannya masyarakat Sumatera Selatan. (hlm. 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

2.4.6. Produksi Buku



Gambar 2.14. *Binding Books*

(Sumber: *Book Art Studio Handbook* – Lapidow & Dolin)

Sebagai rencana produksi manual desain diatas, perlu adanya proposal produksi (hlm. 83):

1. Pilihan kertas

- Cover (depan & belakang)
- Pemisah (dengan judul umum / generik)
- Halaman Teks

2. Metode cetak

- *Offset*
- Cetak laser

3. Penjilidan

- Lem punggung (*thermal binding*)
- Lem punggung (*perfect binding*)
- Lem punggung + jahit benang
- Jahit benang (*stab binding*)

- *Staples + tape*

- *Kawat spiral (twin loop wire binding)*

4. Teknik

- *Kode warna*

- *Cutting dan lipat*



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA