



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. Buku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Haslam (2006) menyatakan, buku adalah bentuk dokumentasi tertua yang menyimpan pengetahuan, gagasan, dan kepercayaan dunia. Selain itu, Lorraine (2012) menyatakan bahwa buku merupakan sarana untuk melestarikan memori visual dan tujuannya adalah menggunakan setiap elemen buku, membuat isinya terwujud dalam tampilan fisiknya. Fungsi buku sendiri sebagai media informasi untuk menyampaikan suatu informasi, pengetahuan, cerita dan lain-lain. Manfaat dari membaca buku bisa menambah dan memperluas wawasan, meningkatkan konsentrasi dan meningkatkan empati.

(hal 90)

Haslam (2006) menyatakan buku memiliki bagian dengan nama teknis. Komponen pada buku ini terbagi atas tiga, yaitu buku, halaman dan *grid* (hlm. 20-21).

1. Halaman

Portrait : Format dimana tinggi lebih besar dibanding lebar.

Landscape : Format dimana lebar lebih besar dibanding tinggi.

Page Height and width : Ukuran dari halaman.

Verso : Halaman kiri buku (genap).

Single page : Selembar kertas (halaman).

Double page spread : Dua halaman kertas yang bertemu diantara

	pembatas buku dan biasa dijadikan satu halaman
<i>Head</i>	: Kepala buku
<i>Recto</i>	: Halaman kanan buku (ganjil).
<i>Foredge</i>	: bagian sisi buku.
<i>Foot</i>	: bagian bawah buku.
<i>Gutter</i>	: Jarak pembatas untuk <i>binding</i> buku.

2. Grid

<i>Folio stand</i>	: Garis yang menempatkan nomor halaman.
<i>Title stand</i>	: Garis yang menempatkan judul.
<i>Head margin</i>	: Margin di halaman atas.
<i>Interval/ column gutter</i>	: Ruang <i>vertical</i> yang membagi jarak antar kolom.
<i>Gutter margin</i>	: Margin dalam yang dekat dengan <i>binding</i> .
<i>Running head stand</i>	: Garis untuk menentukan posisi <i>running head</i> .
<i>Picture unit</i>	: <i>Modernist</i> dimana kolom dibagi oleh <i>baseline</i> dan dipisahkan oleh <i>dead/unused line</i> .
<i>Deadline</i>	: Garis antara gambar.
<i>Column width/ measure</i>	: Lebar kolom menentukan panjang garis.
<i>Baseline</i>	: Garis peletakan huruf
<i>Column</i>	: Ruang persegi yang mengatur huruf.
<i>Foot margin</i>	: <i>Margin</i> pada bawah halaman.

2.1.1. Fungsi Buku

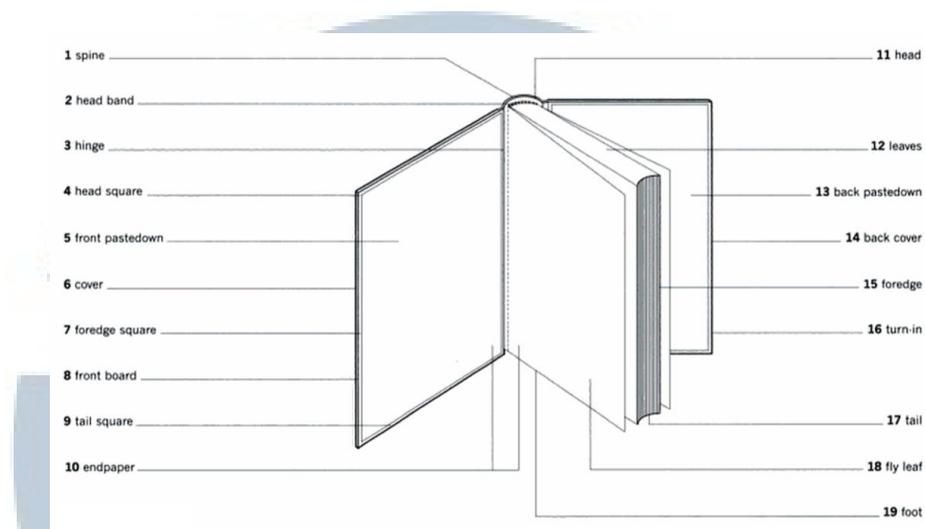
Fungsi buku sangat bergantung dari jenis buku itu, namun fungsi utama sebuah buku adalah sebagai media baca yang berguna untuk menambah wawasan, pengetahuan atau hiburan. Dengan membaca buku ada beberapa manfaat yang dapat diperoleh, contohnya menambah informasi baru, kosakata baru, melatih memori otak dan memperluas pengetahuan. Menurut Prastowo (2012) buku teks memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Sebagai referensi atau bahan rujukan peserta didik.
2. Digunakan untuk bahan evaluasi.
3. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran.
4. Dijadikan acuan untuk menentukan metode pengajaran.
5. Sebagai sarana untuk meningkatkan karier atau jabatan.

2.1.2. Anatomi Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku memiliki anatomi dengan nama-nama yang spesifik yang biasanya digunakan dalam istilah *publishing* (hlm.20) :

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.1 Contoh Anatomi Buku
(Sumber : Book Design, pada tanggal 7 Maret 2018)

1. *Spine* merupakan bagian dari sampul buku yang menutupi ujung yang terikat.
2. *Head Band* penutup bagian atas berupa pita sempit yang biasanya diberi warna.
3. *Hinge* lipatan yang berada diantara *endpaper*, *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square* merupakan sebuah *flens* pelindung kecil yang terletak di bagian atas buku yang terbuat dari penutup dan bagian papan belakang buku yang lebih besar dari pada daun buku.
5. *Front Pastedown* merupakan bagian *endpaper* yang ditempelkan ke bagian dalam papan depan buku.
6. *Cover* kertas tebal atau papan yang menempel pada bagian depan dan melindungi *block* buku.

7. *Foredge Square* merupakan *flens* pelindung kecil yang terletak dibagian depan buku yang dibuat oleh bagian penutup dan belakang buku.

8. *Front Board* papan *cover* yang terletak dibagian depan buku.

9. *Tail Square* merupakan *flens* pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku yang dibuat oleh bagian depan dan belakang buku yang ukurannya lebih besar dari daun buku.

10. *Endpaper* merupakan daun kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan *cover* dan sebagai pendukung engsel buku. Daun luar merupakan kertas *pastedown* atau papan tulis, halaman baliknya merupakan *fly leaf*.

11. *Head* bagian atas pada buku.

12. *Leaves* merupakan kumpulan kertas individu atau lembaran *vellum* dari dua sisi atau halaman *recto* dan *verso*.

13. *Back Pastedown* merupakan bagian *endpaper* yang diturunkan ke bagian dalam papan belakang buku.

14. *Back Cover* merupakan *cover* belakang buku

15. *Foredge* adalah tepi depan bagian buku.

16. *Turn-in* merupakan kertas atau kain yang dilipat dari luar hingga bagian dalam *cover*.

17. *Tail* adalah bagian bawah buku.

18. *Fly Leaf* adalah halaman sebaliknya dari *endpaper*.

19. *Foot* adalah bagian bawah dari halaman.

2.1.3. Penjilidan

Menurut Claudia McCue (2007, Hal. 15), terdapat beberapa teknik penjilidan buku yaitu:

1. *Saddle stitching*

Teknik penjilidan ini umumnya digunakan pada majalah atau jurnal dengan cara menancapkan kawat *staples* ke permukaan punggung buku untuk menyatukan halaman-halamannya. Lembaran kertas disusun per urutan nomor halamannya dan kemudian di satukan dengan kawat *staples* agar lebih kuat dan tahan lama. Teknik penjilidan ini lebih cocok diterapkan ke cetakan yang tidak terlalu banyak halamannya karena keterbatasan ukuran *staples*.

2. *Perfect Binding*

Teknik penjilidan ini menggunakan lem untuk menyatukan tiap lembar kertasnya. Teknik ini sangat cocok digunakan pada buku teks atau buku lainnya yang berjumlah halaman banyak dan tebal. Teknik ini membagi halaman buku menjadi kelompok-kelompok kecil yang kemudian masing-masing kelompok kertas ini disatukan menggunakan lem pada bagian punggungnya yang dapat berupa *hard cover* atau pun *soft cover*.

3. *Comb Binding*

Teknik penjilidan ini bertujuan agar hasil jilid dapat dibuka secara mendatar. Bagian samping buku di lubangi dan disatukan menggunakan

plastik berbentuk seperti sisir . Pada *cover* depan biasanya digunakan plastik mika bening, dan pada *cover* belakang biasanya digunakan kertas yang lebih tebal untuk melindungi isi buku. Teknik penjilidan ini cocok untuk lembaran kertas yang berjumlah sedang.

4. *Coil Binding*

Teknik penjilidan ini juga dikenal dengan nama jilid *spiral*. Hampir mirip dengan *comb binding*, karena hasil jilid juga dapat dibuka secara mendatar. Lembaran kertas pun juga di lubangi pada pinggirnya dan disatukan oleh kawat/plastik yang memiliki alur melingkar (*spiral*).

2.2. Warna

Anggraini (2014) menyatakan warna adalah unsur penting dalam suatu desain. Warna dapat menunjukkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Warna dapat menarik perhatian, memengaruhi *mood*, tetapi jika salah dalam memilih warna dapat berdampak pada hilangnya minat untuk membaca. Terdapat empat kelompok warna, yaitu:

2.2.1. Warna Primer



Gambar 2.2. Warna Primer

(Sumber : grafis-media.website diakses pada 12/3/2018)

Warna dasar atau warna primer yaitu merah, biru dan kuning.

2.2.2. Warna Sekunder



Gambar 2.3. Warna Sekunder

(Sumber : grafis-media.website pada 12/3/2018)

Warna sekunder adalah warna penggabungan antara warna primer dengan proporsi 1:1. Contohnya gabungan warna merah dan warna biru menghasilkan warna ungu, gabungan warna merah dan kuning menghasilkan warna jingga dan warna biru dan warna kuning menghasilkan warna hijau.

2.2.3. Warna Tersier



Gambar 2.4. Warna Tersier

(Sumber : grafis-media.website diaskes pada 12/3/2018)

Warna Campuran dari salah satu warna primer dan salah satu warna sekunder.

2.2.4. Warna Netral



Gambar 2.5. Warna Netral

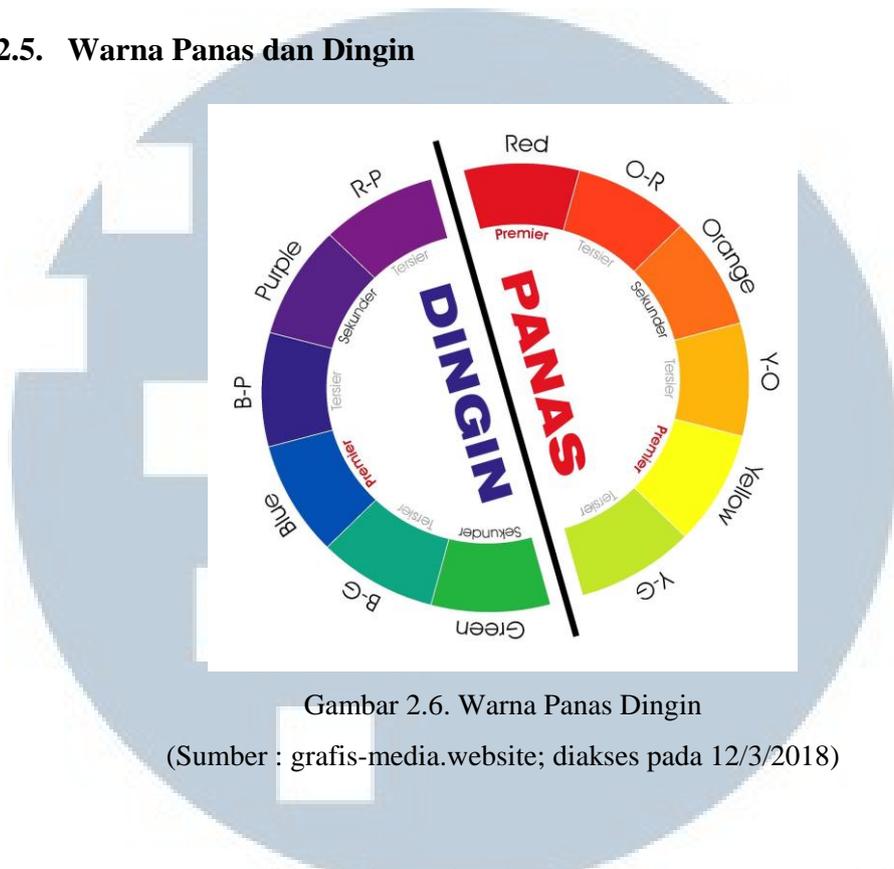
(Sumber : <http://ronagaya.com> pada 12/3/2018)

Warna yang berasal dari campuran ketiga warna dasar dengan proporsi 1:1:1. Seringkali warna ini muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras. Hasil campuran yang tepat akan menghasilkan warna hitam.

Dalam penerapannya, warna dapat dibedakan menjadi dua, yaitu warna yang dihasilkan karena sinar (*additive color/RGB*) dan warna yang dihasilkan dari unsur-unsur tinta dan cat (*subtractive color/CMYK*) yang biasanya dapat digunakan dalam percetakan. (hlm. 39-40).

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

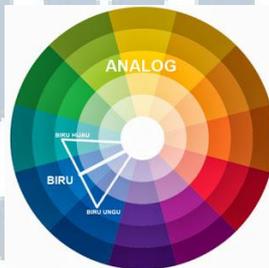
2.2.5. Warna Panas dan Dingin



Gambar 2.6. Warna Panas Dingin
(Sumber : grafis-media.website; diakses pada 12/3/2018)

Warna panas adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Sedangkan warna dingin adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu.

2.2.6. Analogus



Gambar 2.7. Analogus.
(Sumber : phobiagrafis.blogspot.co.id; diakses pada 12/3/2018)

Kombinasi warna yang memiliki pigmen dan gelombang cahaya yang hampir sama. Pada lingkaran warna Brewster, warna – warna ini memiliki posisi saling berdekatan sehingga terlihat serasi. Biasanya warna analogus dibatasi menjadi 3 warna seperti contohnya biru , biru – kehijauan, hijau.

Secara visual, warna dapat mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Menurut Molly Holzschlah, warna mampu memberikan respon psikologis pada yang melihatnya, sebagai berikut:

Tabel 2.1. Psikologi Warna

Warna	Respon Psikologi yang Ditimbulkan
Merah	Kekuatan, bertenaga, kehangatan, nafsu, cinta, agresif, bahaya. Kepercayaan, konservatif, keamanan, teknologi, kebersihan, perintah.
Biru	Alami, kesehatan, pandangan yang enak, kecemburuan, pembaruan.
Hijau	Optimis, harapan, filosofi, ketidakjujuran/kecurangan, pengecut, penghianatan.
Kuning	Spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk, galak, arogan.
Ungu	Energi, keseimbangan, kehangatan.
Orange	Bumi, dapat dipercaya, nyaman, bertahan.
Coklat	Intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.
Abu-abu	Kemurnian/suci, bersih, kecermatan, <i>inocent</i> (tanpa dosa), steril, kematian.
Putih	Kekuatan, seksualitas, kemewahan, kematian, misteri, ketakutan.

2.3. Grid

Ambrose (2007), menyatakan, *grid* adalah alat desain dasar yang digunakan sebagai panduan untuk menentukan posisi berbagai elemen yang digunakan dalam desain.

Tondreau (2009) menjelaskan bahwa *grid* memiliki beberapa jenis, yaitu:

a. *Single Column Grids*

Single coloum grid biasanya digunakan dalam teks yang berkelanjutan.

b. *Two Column Grids*

Grid ini dapat digunakan untuk mengatur desain yang memiliki banyak teks atau yang menyajikan dalam kolom yang terpisah. *Grid* ini dapat diatur dengan menggunakan kolom sama besar ataupun tidak sama besar.

c. *Multicolumn Grids*

Grid ini memiliki fleksiblelitas yang lebih besar dibandingkan dengan *grid* yang lain, karena menghubungkan beberapa kolom yang lebar dan biasanya digunakan pada majalah dan *website*.

d. *Modular Grids*

Modular grids terbentuk dari banyak kotak yang terbagi secara vertikal dan horizontal dan digunakan untuk penempatan konten gambar atau informasi. Jenis *grid* ini merupakan yang paling *standard* biasanya digunakan dalam perancangan kalender, koran, dan sebagainya.

e. *Hierarchical Grids*

Jenis *grid* ini membentuk halaman menjadi zona-zona kecil biasanya *grid* ini terdiri dari kolom-kolom horizontal.

2.4. *Typography*

Menurut Landa (2014), tipografi meliputi tulisan, nomer, *symbol*, tanda baca, aksent dan tanda diakritik (hlm. 44). Landa (2014) menyatakan bahwa terdapat beberapa klasifikasi tipografi berdasarkan sejarah dan gaya (hlm.47):

- a. Gaya lama atau Humanisme adalah *roman typeface* yang digunakan pada abad ke-15. Karakteristik dari *typography* ini adalah berbentuk *serif* dan ditulis menggunakan pena dengan ujung yang lebar (*Board-edge Pen*). Sebagai contoh dari *typography* ini: *Caslon, Garamon, Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.
- b. *Transitional* adalah *serif typeface* yang berasal dari abad ke-18 dan mewakili transisi dari gaya lama ke modern. Sebagai contoh: *Baskerville, Century* dan *ITC Zapf International*.
- c. *Modern* adalah *serif typeface* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Memiliki karakteristik geometris yang berbeda dengan tipografi gaya lama dengan karakteristik tebal tipis dan simetris. Tipografi ini ditulis dengan pena berujung runcing (*Chisel-edge pen*). Sebagai contoh: *Didot, Bodoni* dan *Walbaum*.
- d. *Slab Serif* adalah *serif typeface* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19 dan memiliki sub-kategori Mesir dan *Clarendon*. *Typography* ini memiliki karakteristik yang berat, *slab* seperti *serif*. Sebagai contoh: *American Typewriter, ITC Lubalin Graph, Bookman* dan *Clarendon*.
- e. *Sans Serif* merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada awal abad ke-19. Perbedaannya dengan *serif*, *sans serif* tidak memiliki kail, dan beberapa dari *typeface sans serif* memiliki garis tebal tipis dan terdapat lekukan-lekukan. Sebagai contoh: *Futura, Helvetica, Franklin, Gothic*, dan lain-lain.

f. *Blackletter* merupakan *typeface* yang diperkenalkan pada abad 13-15 .

2.5. Elemen Visual

2.5.1. Ilustrasi

Male (2007), menyatakan ilustrasi merupakan salah satu media dalam komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk alur cerita. Ilustrasi terbagi dalam beberapa jenis yaitu ilustrasi informasi, identitas, narasi dan fiksi (hlm. 19).

Menurut Male (2007), menyatakan bahwa ilustrasi memiliki fungsi untuk mengkomunikasikan sebuah konteks sebuah visual kepada *audience* (hlm.85).

Berikut beberapa fungsi ilustrasi (hlm. 86-172):

a. Sebagai Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Ilustrasi berfungsi sebagai informasi dalam kurikulum nasional dan materi penunjang untuk *audience* yang masih muda, sejarah dan subjek budaya, ilustrasi *medical*, subjek teknologi, ilustrasi sebagai ilmu dan sejarah budaya. Secara umum ilustrasi biasanya digunakan sebagai media instruksi, ilustrasi juga dapat dicerna dengan mudah dalam menyampaikan informasi secara visual.

b. *Commentary*

Ilustrasi juga berfungsi sebagai *editorial* politik. Penggunaan ilustrasi sebagai *editorial* untuk memperoleh pemikiran *provokatif*, sebagai opini alternatif dimana ilustrasi memiliki makna, argument dan pertanyaan

yang tak terjawab, misalnya dalam suatu jurnal, majalah atau Koran untuk pembaca agar dapat diinterpretasikan langsung secara individual.

c. *Storytelling*

Ilustrasi juga berfungsi sebagai narasi fiktif, ilustrasi berupa *storytelling* ini biasanya digunakan dalam buku cerita bergambar, komik dan biasanya ditujukan untuk *audience* muda. Fungsi dari ilustrasi dalam naratif ini, sebagai representasi dari gaya penulisan agar *audience* dapat memiliki bayangan cerita yang sama dengan gaya penulisan atau *genre* yang disampaikan pembuat buku.

d. Persuasi

Ilustrasi juga digunakan sebagai promosi pada iklan. Dalam dunia periklanan, selama bertahun-tahun ilustrasi berfungsi sebagai propaganda kuat dan promosi ideologi politik.

e. Identitas

Penggunaan ilustrasi dalam peran desainer grafis dapat menjadi sebuah identitas, sebagai contoh logo, identitas visual, *branding* produk.

2.5.1.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegan (2009), ilustrasi memiliki 7 jenis, yaitu:

a. Ilustrasi Cerita Bergambar

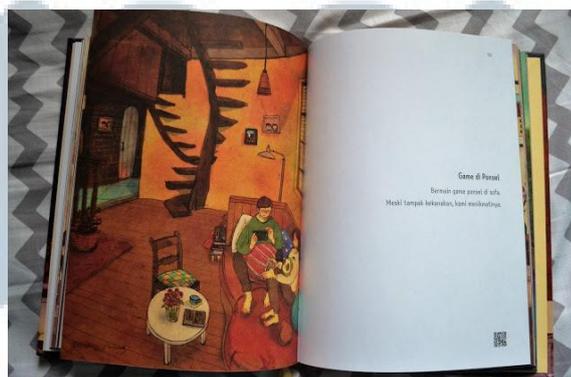


Gambar 2.8. Ilustrasi Cerita Bergambar

(Sumber : ilustrator-desain-grafis-buku.com; diakses pada 12/3/2018)

Jenis ilustrasi ini merupakan sebuah alur cerita yang terdiri dari gambar-gambar yang tidak bias digerakan dan biasanya didukung dengan teks.

b. Ilustrasi Cerpen/Novel



Gambar 2.9. Ilustrasi Cerpen/Novel

(Sumber : pencakarlangit.blogspot.com; diakses pada 12/3/2018)

Jenis ilustrasi ini bertujuan untuk mempercantik tampilan novel/cerpen.

c. Ilustrasi Kartun



Gambar 2.10. Ilustrasi Kartun

(Sumber : lampukecil.com; diakses pada 12/3/2018)

Jenis ilustrasi ini juga memiliki alur cerita dan menggunakan manusia atau hewan sebagai karakter utama dan biasanya cerita yang menggunakan ilustrasi ini bersifat humor.

d. Ilustrasi Artikel

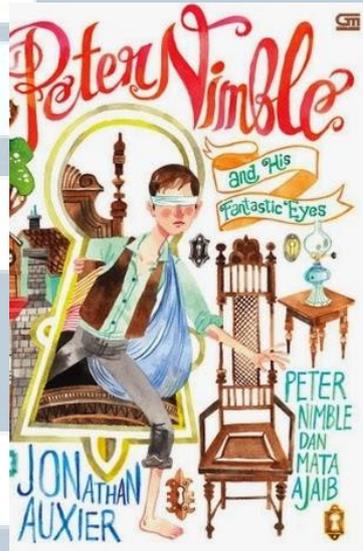


Gambar 2.11. Ilustrasi Artikel

(Sumber : leuserantara.com; diakses pada 12/3/2018)

Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan untuk memperjelas sebuah artikel atau tulisan, biasanya digambarkan dalam bentuk diagram atau *table*.

e. Ilustrasi Sampul



Gambar 2.12. Ilustrasi Artikel

(Sumber : leuserantara.com; diakses pada 12/3/2018)

Jenis ilustrasi ini digunakan sebagai perwakilan dari isi cerita sebuah buku, jurnal, dan majalah.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

f. Karikatur



Gambar 2.13. Ilustrasi Karikatur

(Sumber : dunia-karikatur.blogspot.com/; diakses pada 12/3/2018)

Karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang dengan sengaja mengubah anatomi wajah dengan cara melebih-lebihkan ukuran wajah sehingga menjadi lebih lucu, unik tetapi tidak menghilangkan ciri khas obyek yang digambarkan.

g. *Vignette*



Gambar 2.14. *Vignette*

(Sumber : dunia-karikatur.blogspot.com; diakses pada 12/3/2018)

Ilustrasi yang berbasis dekoratif dan berfungsi mengisi bidang kosong dalam kertas narasi.

2.5.1.2. Teknik Ilustrasi

Dalam bukunya Wasono (2008), menjelaskan bahwa teknik ilustrasi *digital* yang terbagi menjadi 2 jenis, yaitu (hlm. 161-164):

a. *Bitmap*



Gambar 2.15. *Bitmap*

(Sumber : apessay.com; diakses pada 12/3/2018)

Ilustrasi *bitmap* atau *raster image*, merupakan ilustrasi yang dibentuk oleh sekumpulan titik yang disebut *pixel* (*picture element*). Kualitas yang dihasilkan tergantung dari berapa banyak *pixel* yang biasanya disebut resolusi. Resolusi bitmap pada layar monitor adalah 72/96 ppi (*pixel per inch*) walaupun gambar yang dihasilkan memiliki resolusi 300 ppi. Ppi (*pixel per inch*) merupakan ukuran resolusi pada layar monitor, selain ppi terdapat juga dpi (*dots per inch*).

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

b. Vector



Gambar 2.16. *Vector*

(Sumber : apessay.com; diakses pada 12/3/2018)

Ilustrasi *vector* tidak bergantung pada resolusi seperti *bitmap*. Ilustrasi dengan teknik *vector* tidak akan mengalami perubahan jika diperbesar, diperkecil, dirotasi, ataupun dimodifikasi. Ilustrasi dengan teknik ini merupakan hasil dari garis, kurva dan bidang.

2.5.1.3. Media Ilustrasi

Male (2007) menjelaskan ada beberapa jenis media-media yang pada umumnya menggunakan ilustrasi (hlm. 22):

- a. Buku: buku anak non fiksi dan fiksi, buku non fiksi dan fiksi umum, buku spesialis.
- b. *Editorial*: artikel, komentar, majalah dan Koran.
- c. Iklan (*above the line*): cetak ataupun gambar gerak.
- d. Grup desain (*below the line*) : *packaging*, desain website, laporan perusahaan, poin penjualan dan lain-lain.

e. Multimedia: *digital imaging*, animasi, gambar gerak, film, dan lain-lain seperti institusi, organisasi atau individual, *public service*, pemerintahan lokal ataupun internasional, institusi akademik.

2.5.2. *Photography*

Adimodel membagi posisi *lighting* pada fotografi ke dalam beberapa bagian, (hal. 24-25) antara lain:

a. *Main light*

Main light atau *key light* merupakan cahaya utama yang digunakan untuk menerangi model. Biasanya *main light* di set dengan intensitas cahaya paling besar diantara lampu lainnya.

b. *Fill light*

Fill light merupakan cahaya pengisi yang digunakan untuk membantu menerangi daerah-daerah yang gelap atau berbayang. Biasanya *fill light* berlawanan dengan arah *main light*.

c. *Back light/ rim light*

Cahaya *back light* berperan untuk menerangi model dari arah belakang. *Back light* menciptakan sisi pinggir pada model menjadi berpendar dan membantu memisahkan model dengan *background*.

d. *Hair light*

Cahaya *hair light* digunakan untuk menerangi rambut model. Cenderung diterapkan pada pemotretan *beauty* dan *fashion*.

e. *Background light*

Background light digunakan untuk menerangi background model untuk memisahkan subjek dengan *background*.

f. *Catch light*

Catch light merupakan pantulan cahaya yang terdapat pada mata model, berguna untuk foto *beauty* atau *potrait photography*.



Gambar 2.17. Foto Produk

(Sumber : goulko.com diakses pada 10/7/2018)

Menurut Paulus, *still life* adalah seni foto yang memotret benda mati, seperti perabotan, makanan, produk sehari-hari dan lain-lain. Dalam pemotretan ini dibutuhkan beberapa trik khusus agar foto mempunyai kesan yang lebih. Jika memotret benda-benda hanya dengan mode “*auto*”, maka yang didapat hanyalah foto dokumentasi. Intinya, foto *still life* harus memunculkan kesan pada benda mati (hal.76). Sedangkan Foto Produk adalah salah satu elemen penting untuk promosi sebuah barang dan jasa. Dalam tekniknya, *lighting* merupakan hal yang paling penting untuk menambah nilai produk.

2.6. Psikologi Anak

Masa 12 tahun pertama kehidupan manusia atau yang biasa disebut masa anak-anak merupakan masa yang penting bagi manusia dimana kepribadian diri seseorang terbentuk. Masa ini juga adalah tahap dimana seseorang mulai menemukan sifat dan kegemarannya. Dalam buku Psikologi perkembangan Anak (2012) Winarno membagi masa anak-anak dalam tiga fase, yaitu :

a. Masa anak-anak pemulaan (usia 1-6 tahun)

Pada usia ini anak belum dapat membedakan yang nyata dan khayalan. Rasa ingin tahu yang tinggi membuat mereka selalu bertanya dan meniru pembicaraan serta perilaku orang lain. Para ahli psikologi menyebut masa ini dalam usia berkelompok di mana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi dan membutuhkan penyesuaian diri.

b. Masa anak-anak pertengahan (7-9 tahun)

Masa ini anak-anak lebih cenderung beraktivitas dengan adanya tujuan atau motivasi. Rasa ingin tahu yang terus berkembang dan menyimpulkan setiap jawaban dari penelitiannya dan pemikirannya. Pada masa ini pula anak-anak menyadari pentingnya teman dan cenderung bermain dengan temannya, daripada bermain sendiri tetapi masih individualis.

c. Masa anak-anak akhir

Masa ini terjadi pada usia 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, dimana proses sosialisasi telat dapat berlangsung secara efektif dan menjadi matang untuk memasuki sekolah. Pada masa 6-12 tahun adalah tahapan terpenting bagi anak-

anak untuk mengembangkan aspek-aspek yang ada pada dirinya seperti aspek efektif, kognitif, psikomotorik maupun aspek untuk menyongsong ke masa remaja.

Sedangkan Jean Piaget menyatakan bahwa pada dalam perkembangan kognitif, anak usia 7-11 tahun berada dalam tahapan konkret operasional. Pada tahapan ini anak sudah mengalami penggunaan logika yang memadai, seperti anak mulai memahami lingkungannya, anak dapat mengklasifikasi benda, anak mulai mempertimbangkan beberapa aspek sebuah kejadian, hingga tahapan hilangnya sifat *egocentrisme*, dimana anak mulai memiliki kemampuan untuk melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain, meskipun saat orang tersebut berpikir dengan cara yang salah.

Erikson membagi perkembangan anak dalam beberapa usia antara lain :

1. Usia 0-18 bulan : *trust vs. mistrust*
- Usia 18 bulan – 3 tahun : *autonomy vs shame & doubt*
- Usia 3– 5 tahun : *initiative vs. guilt*
- Usia 5-13 tahun : *industry vs inferiority*
- Usia 13-21 tahun : *identity vs. role confusion*

Perkembangan tahapan keempat yaitu *industry vs inferiority*, dimana kedewasaan anak dan tingkatan self-awareness mulai berkurang. Mereka memahami alasan yang logis, *scientific facts*, dan permasalahan yang diajarkan di sekolah. Pada masa ini, perkembangan anak menurut Erickson, anak menjadi lebih kompetitif, mereka mau melakukan hal yang anak lain seusianya lakukan.

2.7. Peran Orang Tua Terhadap Anak

Santosa (2015) menyatakan bahwa Orang tua perlu melatih pola pikir, parenting itu perlu di bangun dalam diri orang tua dan dilatih terus-menerus, sehingga orang tua dapat menjadi sosok teladan yang diinginkan untuk anak-anak. (hlm 104).

Menurut teori Diana yang dikutip Santosa dalam *Raising Children in Digital Era*, pola asuh orang tua terhadap anak dibagi menjadi empat pola dasar tipe parenting (hal. 105-109), antara lain :

a. Pola asuh orang tua *authoritarian* (otoriter)

Orang tua cenderung mengutamakan kedisiplinan dan aturan, serta konsekuensi pada pelanggaran. Orang tua seperti ini cenderung lahir dan besar dengan pola asuh disiplin yang saat masih kecil cenderung sering menerima banyak hukuman fisik dari orang tuanya.

b. Pola asuh orang tua *permissive* (permissif)

Orang tua tipe ini cenderung memanjakan anak, tidak banyak menuntut anak, jarang mendisiplinkan anak dan kontrol yang rendah terhadap perilaku anak.

c. Pola asuh orang tua *uninvolved*

Orang tua *uninvolved* kurang memiliki tuntutan terhadap anak dan kurang responsif terhadap kebutuhan anak, selain itu orang tua cenderung kurang memiliki ikatan batin yang kuat terhadap anak.

d. Pola asuh orang tua *authoritative*

Orang tua tipe ini memberikan aturan main dan disiplin kepada anak, namun memiliki gaya komunikasi yang lebih baik ketimbang orang tua tipe *authoritarian*, penuh kasih sayang seperti tipe *permissif* dan *responsif* terhadap

kebutuhan anak. Orang tua tipe *authoritative* mengutamakan sikap *assertive* dan *proaktif*. Orang tua *authoritative* memiliki karakter ideal menjadi teladan. Mereka mendidik dengan kasih sayang dan kedisiplinan, juga memberikan kebebasan yang bertanggung jawab bagi anak.

2.8. Menabung

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, menabung merupakan menyimpan uang, bisa di celengan, pos dan bank. Nugroho (2017) menyatakan menabung adalah usaha untuk meraih masa depan yang gemilang serta membantu kita untuk mencapai tujuan-tujuan finansial. Tabungan dapat menjadi jalan untuk mengumpulkan uang sehingga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan kita. (hlm. 98)

Dengan menabung bisa menjadi sarana dalam mengelola keuangan. Richard Benson (1995) mengatakan, tujuan utama dari menabung yaitu menghemat. Menurutnya menabung memiliki beberapa manfaat, diantaranya :

1. Mencapai impian dan tujuan

Setiap orang memiliki impian dan harapan khusus untuk masa depan. Jika ingin mendapatkan tujuan hidup, menyisihkan sejumlah uang menjadi cara untuk mendapatkannya. Dengan contoh, jika ingin mengajak keluarga berlibur di Bali. Dengan menghemat uang, sedikit demi sedikit, maka mewujudkan impian dan tujuan itu menjadi kenyataan.

2. Keamanan di hari tua

Finansial yang aman ditentukan dari orang yang dapat mengelola keuangan. Dimasa muda memang tenaga dan fisik masih mampu dalam menghasilkan pendapatan, berlawanan dengan masa tu, dimana fisik kita semakin lemah dan sulit bahkan tidak bisa menghasilkan pendapatan. Jika dapat menyisihkan sebagian dari penghasilan hari ini untuk dimasukkan ke tabungan untuk hari tua, maka dapat memiliki masa pensiun yang jauh lebih aman.

3. Perlindungan dari bencana.

Bencana tidak ada orang yang tahu. Kita tidak tahu kapan mobil akan rusak, apakah atap akan dijatuhi pohon pada hari yang berangin, atau bahkan memerlukan perawatan medis yang tidak ditutupi oleh asuransi. Menyimpan uang membantu bersiap menghadapi situasi yang tak terduga ini.

Dengan menabung, dapat mengajarkan bagaimana mengelola keuangan, baik mengatur pengeluaran maupun pemasukan. Mengatur perencanaan bagaimana tabungan dialokasikan untuk hal-hal tertentu dapat menjadi tujuan dari menabung.

2.9. Mengajarkan Nilai Uang Pada Anak

Andri Priyatna (2012) menyatakan, anak anak masa kini sudah bisa memberitahu orang tua mereka tentang apa yang terbaru, yang sedang musim, atau yang paling keren diantara kawan-kawannya. Tetapi pengetahuan anak dalam hal menangani uang masih sangat minim. Misalnya, hampir semua anak tidak tahu bahwa berbelanja dengan kartu kredit itu akan membuahkan tagihan yang harus dibayar akhir bulan. Jika anak membawa kebiasaan ceroboh dalam hal uang sampai dewasa, maka akan membuat kesalahan yang serius dengan konsekuensi jangka

panjang. Anak-anak zaman sekarang kini tumbuh di era kemakmuran ekonomi relatif. Sebagai hasilnya, mereka cenderung berbelanja jika mempunyai uang, *perspektif* tentang ATM yang tidak pernah habis, mengikuti mode zaman sekarang dan menjadi target pemasar produk.

Uang adalah cara yang bagus untuk mengajarkan anak-anak dalam membuat suatu keputusan. Sangat penting memperkenalkan konsep uang kepada anak sejak dini. Begitu mereka mulai bisa berhitung, Anak-anak zaman sekarang harus menghargai uang. Jika tidak, maka masa depan mereka boleh jadi akan terpuruk gara-gara manajemen keuangan yang buruk- sekalipun mereka telah bekerja dengan gaji yang besar.

