

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Tinjauan Media**

##### **2.1.1 Media**

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Menurut Ali (1992) berpendapat bahwa "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar". Sementara itu Menurut Arif S. Sadirman (1984) berpendapat bahwa "Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti Film, buku, dan kaset.

Menurut Kemp & Dayton (1998), Fungsi utama media pembelajaran yaitu, Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Adapun jenis media pembelajaran menurut ahli yaitu:

Herry (2007:6.31) menyatakan: Ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran oleh guru di sekolah, yaitu:

- Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan terdiri atas media yang dapat diproyeksikan (projekted visual) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (nonprojekted visual).
- Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar dan jenisnya.
- Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media audio visual atau media pandang dengar”.

### 2.1.2 Buku

Buku adalah lembaran halaman yang berisi cukup banyak, sehingga lebih tebal dari pada *booklet*. Berbeda dengan *booklet* yang hanya dijilid dengan staples atau dapat juga tidak dijilid Karena hanya terdiri dari beberapa lembar, pada buku penjilidan menjadi hal yang merupakan keharusan agar lembar-lembar kertasnya tidak tercerai berai.

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Sehingga begitu banyak jenis-jenis buku. Buku cerita, komik, novel, majalah, buku-buku tebal seperti, kamus, ensiklopedi, buku telepon, terbitan berkala seperti, majalah, *annual report*, (laporan tahunan perusahaan), *company profile*, (profil perusahaan), katalog produk, dan lain-lain. Karena memiliki halaman-halaman seperti pada *booklet*, praktis prinsip-prinsip *layout* yang berlaku pada *booklet* juga diterapkan dalam buku. Sebagai tambahan, karena dalam halaman buku lebih banyak daripada *booklet*, maka perlu ekstra dalam mendesain buku untuk menjamin penyampaian informasi yang berhasil. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain:

desain *cover*, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, pembedaan yang jelas antar bagian atau bab, dan lain-lain.

Sistem navigasi dalam sebuah buku amatlah penting untuk memberi informasi kepada pembaca dimana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu didalam buku. Daftar isi, nomor halaman, *running text*, sedangkan daftar isi menjadi semacam peta perjalanan

### **2.1.2.1 Buku Bacaan Anak**

Menurut definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika, buku anak adalah buku yang sesuai dengan tingkat kemampuan membaca dan minat anak-anak dari kelompok umur tertentu atau tingkatan pendidikan, mulai prasekolah hingga kelas enam sekolah dasar. Buku secara khusus ditulis dan diberi ilustrasi untuk anak hingga berusia 12-13 tahun. Termasuk ke dalam kategori ini adalah buku non-fiksi dan novel untuk remaja, buku karton tebal (*board book*), buku lagu anak, buku mengenal alfabet, belajar berhitung, buku bergambar untuk belajar membaca, buku bergambar untuk belajar konsep (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*). Nancy Anderson mengelompokkan bacaan anak menjadi enam kategori:

- buku bergambar prasekolah (pengenalan konsep seperti huruf, angka, warna dan sebagainya, buku dengan kalimat yang berirama dan berulang, buku bergambar tanpa kata-kata), sastra tradisional, (mitos, dongeng, cerita rakyat, legenda, sajak)

- Fiksi (fantasi, fiksi modern, fiksi sejarah), biografi dan autobiografi, ilmu pengetahuan, puisi, dan syair.

Bacaan anak umumnya ditulis dengan kalimat yang singkat, serta pilihan kosakata dan tata bahasa yang lebih sederhana dibandingkan sastra dewasa. Selain dibaca di dalam hati, teks dimaksudkan agar bisa dibaca keras-keras oleh anak. Buku juga dibacakan keras-keras oleh orang dewasa untuk anak yang belum bisa membaca. Ilustrasi sangat penting dalam bacaan anak dan merupakan kesatuan dengan cerita. Anak yang belum bisa membaca terutama sangat memperhatikan gambar-gambar dalam buku. Selain itu, bacaan anak bisa hanya berisi gambar dan tanpa kata-kata. Jumlah ilustrasi dalam buku anak juga lebih banyak dibandingkan ilustrasi buku sastra dewasa. Semakin muda target pembaca, maka semakin banyak pula ilustrasi yang diberikan.

#### **2.1.2.2 Buku Bergambar (*Picture Book*)**

Buku bergambar adalah buku cerita yang disajikan dengan menggunakan teks dan ilustrasi atau gambar. Buku ini biasanya ditujukan pada anak-anak. Untuk anak usia SD kelas rendah, gambar berperan penting dalam proses belajar membaca dan menulis. Buku bergambar lebih dapat memotivasi mereka untuk belajar. Dengan buku bergambar yang baik, anak-anak akan terbantu dalam proses memahami dan memperkaya pengalaman dari cerita (Rothlein, L., & Meinbach, A. M., 1991:132). Dengan demikian buku-buku anak-anak

sebaiknya diperkaya dengan gambar, baik gambar sebagai alat penceritaan maupun sebagai ilustrasi.

Buku bergambar adalah sebuah buku yang menjajarkan cerita dengan gambar. Kedua elemen tersebut bekerjasama untuk menghasilkan cerita dengan ilustrasi gambar. Biasanya buku-buku bergambar dimaksudkan untuk mendorong kearah apresiasi dan kecintaan terhadap buku. Selain ceritanya secara verbal harus menarik, buku harus mengandung gambar sehingga memengaruhi minat siswa untuk membaca (Stewig, 1980:57).

Buku bergambar dapat digunakan untuk membantu anak mengenal lingkungan dan situasi yang berbeda dengan lingkungan mereka. Dengan buku bergambar siswa dapat mengenal karakteristik pelaku, latar, yakni, waktu dan tempat terjadinya cerita, serta situasi. Selain itu terdapat beberapa manfaat buku bergambar yaitu:

- Memberikan masukan kepada anak-anak
- Memberikan masukan visual bagi anak-anak dan
- Menstimulasi kemampuan visual dan verbal pada anak

Dengan demikian, melalui buku bergambar siswa dapat memberikan komentar atau reaksi terhadap gambar, misalnya orang, benda, dan tempat (setting) warna yang ditampilkan ilustrasi/gambar serta karakter dan perubahan objek termasuk perkembangan cerita dari awal hingga akhir. Dengan mengajukan dan menggali komentar anak, guru dapat memahami suatu bahasa mereka dan kebiasaan anak dalam bereaksi terhadap buku. Selanjutnya guru dapat membantu anak

mempertajam kemampuan anak untuk mengekspresikan apa yang mereka perhatikan dan juga membantu cara mereka beraksi terhadap buku bergambar. Cerita dapat membantu anak memahami dunianya dan kemudian membicarakannya dengan pihak lain. Cerita dapat memotivasi, memperkaya perbendaharaan kata dan mudah diperoleh. Dengan demikian membaca cerita diharapkan dapat meningkatkan potensi mengapresiasi karya sastra (Wright, A., 1995:84). Dengan demikian buku pelajaran yang dilengkapi dengan cerita dan ilustrasi yang menarik tentu akan mendapatkan perhatian yang lebih banyak dari anak-anak usia Sekolah Dasar.

### **2.1.2.3 Tinjauan serta Manfaat Buku Cerita**

Buku cerita bergambar memuat pesan melalui ilustrasi dan teks tertulis. Kedua elemen ini merupakan elemen penting pada cerita. Buku-buku ini memuat berbagai tema yang sering didasarkan pada pengalaman kehidupan sehari-hari anak. Karakter dalam buku ini dapat berupa manusia atau binatang. Di sini ditampilkan kualitas manusia, karakter, dan kebutuhan, sehingga anak-anak dapat memahami dan menghubungkannya dengan pengalaman pribadinya.

Buku cerita yang diilustrasikan dan ditulis dengan baik akan memberikan kontribusi pada perkembangan sastra anak. Buku bergambar yang baik memuat elemen intrinsik sastra, seperti alur, struktur yang baik, karakter yang baik,

perubahan gaya, latar, dan tema yang menarik. Buku ini dapat menimbulkan imajinatif orisinal dan mempersiapkan stimulus berpikir kreatif. Buku cerita bergambar dapat memberikan apresiasi bahasa dan mengembangkan komunikasi lisan, mengembangkan proses berpikir kognitif, ungkapan perasaan, dan meningkatkan kepekaan seni.

Yang termasuk ke dalam jenis buku cerita bergambar adalah:

- Buku bergambar dengan teks panjang
- Buku bergambar dengan teks pendek

Semua jenis-jenis tersebut bisa diminati dengan tema apapun apakah jenis buku fiksi maupun non fiksi, karena hanya bersifat medium. Peran buku dalam kehidupan sangatlah penting, sebuah buku mampu menceritakan banyak hal tanpa perlu pembacanya mengalami hal tersebut. Sebuah buku mampu mengajarkan ilmu lebih dari apa yang diajarkan oleh media lain. Pengaruh buku dalam perkembangan seorang anak sangatlah besar. Buku adalah fondasi yang kokoh bagi perkembangan mental dan spiritual seorang anak. Selain sumber pengetahuan, buku juga adalah sarana pembina watak dan kematangan berpikir. Buku juga berfungsi sebagai salah satu sarana komunikasi. Semakin sering anak berkomunikasi dengan buku, semakin banyak pengertian dan pengetahuan yang didapatnya. Buku cerita anak-anak memiliki definisi sebuah bentuk buku yang ilustrasinya berperan penting dalam keseluruhan alur cerita. Sebuah buku cerita anak dikatakan bagus apabila mampu menarik minat seorang anak untuk membaca dan membuat mereka membacanya kembali

#### **2.1.2.4 Tinjauan Psikologi Buku Bacaan Anak**

Jauh sebelum anak mampu membaca dari sebelum mereka mampu mengerti arti setiap kata kecuali yang sederhana, mereka ingin dibacakan, sampai mereka dapat membaca dengan usaha minimum. Dan bagi anak hal ini tidak terjadi sebelum kelas tiga atau empat. Membaca sebagai kesenangan tidak merupakan bentuk hiburan yang populer, anak-anak meneruskan kegembiraan dibacakan, seperti ketika mereka masih kecil. Sementara itu membaca merupakan kecakapan fundamental yang penting yang akan selalu dipelajari. Membaca berarti kesuksesan baik di sekolah, di tempat kerja, dan lain-lain dan di mana pun. Anak yang tidak bisa membaca pada sampai usia 8 atau 9 tahun, maka dia tidak bisa menjadi seorang pembaca yang baik (Montessori).

Secara psikologis membaca merupakan salah satu bentuk bermain yang paling sehat. Terdapat banyak alasan bagi hal ini. Membaca mendorong anak untuk berswadaya dan mengembangkan sumber yang ada dalam dirinya sehingga mereka dapat menikmati waktu luangnya bila tidak ada teman bermain. Sumber seperti itu akan berharga sepanjang hidup. Pada saat anak menyukai membaca sebagai kesenangan, mereka tidak saja membentuk sikap yang sehat terhadap kegiatan membaca yang akan terbawa ke pekerjaan sekolah, tetapi mereka juga mendapatkan kemahiran membaca yang merupakan penunjang kepentingan studi mereka. Apapun media yang digunakan, membaca mendorong timbulnya kreativitas. Ini berlaku bagi semua tema bacaan, bukan hanya fantasi saja. Membaca memberi anak

wawasan tentang masalahnya sendiri dan menawarkan petunjuk tentang bagaimana cara terbaik memecahkannya.

Membaca seharusnya mejadi proses yang mudah dan alami. Berilah anak buku-buku yang mudah sehingga dia tidak mudah putus asa. Apabila anak telah belajar membaca dengan mudah dan baik, mereka beralih pada membaca sebagai bentuk hiburan jika mereka merasa lelah karena kekurangan teman bermainnya. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih beruntung lebih banyak menghabiskan waktunya dengan membaca ketimbang mereka yang kurang beruntung. Hal ini tidak selamanya disebabkan oleh perbedaan tingkat kecerdasan. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih baik lebih banyak mempunyai bahan bacaan dirumah dan mereka lebih didorong untuk membaca demi kesenangan ketimbangan anak dari lingkungan yang kurang beruntung.

#### **2.1.2.5 Tema yang Disukai Dalam Bacaan Anak**

Walaupun keyakinan populer menyatakan bahwa anak kecil menyukai cerita yang sangat imajinatif, terdapat bukti bahwa mereka lebih menyukai cerita tentang hal-hal yang “dapat terjadi”. Dengan kata lain, mereka lebih menyukai cerita yang dibumbui dengan sedikit khayal ketimbang yang terjadi sebenarnya atau tentang sesuatu yang jauh dari luar jangkauan pengalamannya sehingga tidak dapat mereka pahami.

Kebanyakan anak lebih menyukai ceritera tentang orang dan hewan yang dikenalnya. Mereka menyukai karakter ini karena kualitas pribadi atau humornya. Karena mereka mampu mengidentifikasi diri dengan hewan, mereka memperoleh kegembiraan yang besar dari mendengar hal-hal yang dilakukan karakter. Tekanan budaya mempengaruhi minat membaca anak yang lebih besar. Mereka membaca apa saja yang dianggapnya sesuai dengan jenis kelamin mereka. Anak dari kelompok sosioekonomi menengah-menengah ke atas membaca apa saja yang dianggap sesuai oleh para orang tua dan guru. Terdapat tiga media yang menyediakan bahan bacaan bagi anak-anak yaitu, buku, surat kabar, dan majalah. Diantara ketiga media itu, buku yang paling populer dan surat kabar yang paling kurang populer, walaupun terdapat perbedaan yang jelas dalam kaitannya dengan usia dan individu.

Anak menyukai buku kecil yang dapat dibawanya dengan mudah, mereka menyukai buku bergambar orang, hewan, dan benda yang dikenalnya dengan warna yang cerah dan mereka menyukai bahan bacaan yang minimum terutama dengan huruf besar yang dapat dilihatnya dengan mudah tanpa melelahkan mata. Bacaan haruslah sederhana dengan kata-kata yang mudah dimengerti dan kalimat singkat (Hurlock, 2013:337). Apapun latar belakang anak, mereka lebih menyukai suasana menyenangkan bagi ceritera mereka dan interaksi kelompok yang positif, suatu karakteristik masyarakat kelas

menengah ketimbang suasana membosankan interaksi kelompok negatif dari masyarakat dalam kota.

## **2.2 Ilustrasi**

Ilustrasi adalah hasil visualisasi dari suatu tulisan dengan teknik *drawing*, lukisan, fotografi, atau teknik seni rupa lainnya yang lebih menekankan hubungan subjek dengan tulisan yang dimaksud daripada bentuk. Tujuan ilustrasi adalah untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, tulisan, puisi, atau informasi tertulis lainnya. Diharapkan dengan bantuan visual, tulisan tersebut lebih mudah dicerna. Selain itu tujuan ilustrasi juga adalah untuk memperjelas tulisan atau teks seperti pada artikel koran atau media-media lainnya representatif.

Ilustrasi adalah lukisan atau gambar yang memiliki fungsi memperjelas atau memperindah sesuatu, tampil secara visual dalam bentuk individu, baik itu warna ataupun hitam putih, selalu membangkitkan rasa keingintahuan, menyentuh perasaan manusia, mengundang opini dan perdebatan dan terkadang memunculkan aksi atau tindakan. (Robert Ross, *Illustration Today*).

### **2.2.1 Jenis-jenis Teknik Ilustrasi**

Menurut Agus Nugroho, 3 Desember 2013

- Realis yaitu, gambar ilustrasi dibuat dengan bentuk objek yang mirip dengan aslinya atau sampai sesuai kenyataan, baik secara anatomi maupun proporsinya.
- Karikatur atau Kartun yaitu, gambar ilustrasi yang bentuk objeknya dilebih-lebihkan atau mengalami perubahan (deformasi).

Perbedaannya terletak pada tujuan pembuatan, yaitu, karikatur bertujuan untuk memberikan kritik atau sindiran halus

- Dekoratif yaitu, objek yang digunakan dalam gambar ilustrasi dekoratif sudah mengalami pengayaan (stilasi) perubahan bentuk dengan cara menambah atau mengurangi garisnya tanpa meninggalkan bentuk objek aslinya.
- Ekspresionis gambar ilustrasi dengan bentuk ini lebih menekankan pada ekspresi pembuatannya. Biasanya banyak dijumpai pada jenis ilustrasi karya sastra dan lukisan.

### **2.2.2 Ilustrasi dalam Buku Anak-anak**

Ilustrasi pada buku anak-anak memainkan peran yang sangat penting yaitu:

- Ilustrasi memberikan pemahaman terhadap anak dari peristiwa dan makna yang ada di buku.
- Ilustrasi visual mampu menarik dan mempertahankan perhatian anak cukup lama sebelum anak membaca teks atau bahkan memahami semua kata dari teks. Warna-warna yang cerah, karakter yang menarik, ekspresi dan pengaturan yang akrab akan menambahkan perhatian.
- Buku beserta teks dan gambar yang ada di dalamnya, juga ibarat sebuah model bagi anak-anak untuk bagaimana berpikir mengenai apa yang dibacanya agar dapat memahami maknanya.
- Gambar yang terdapat di dalam buku memungkinkan anak untuk dapat lebih memahami kata-kata yang lebih bisa dipahami melalui ilustrasi.

## 2.3 Layout

Secara umum, *layout* merupakan tata letak ruang atau bidang. *Layout* dapat kita lihat pada majalah, *website*, iklan televisi, bahkan susunan *furniture* di salah satu ruangan di rumah kita. Dalam desain komunikasi visual, *layout* merupakan salah satu hal yang utama. Sebuah desain yang baik harus mempunyai *layout* yang terpadu. Menurut (Gavin Amborse dan Paul Harris, London 2005) *layout* adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan *artistic*. Hal ini juga bisa disebut manajemen bentuk dan bidang.

Dalam sebuah *layout* terdapat beberapa elemen seperti elemen teks, elemen visual, dan elemen lainnya. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dan dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Untuk membuat *layout* hal pertama yang harus kita perhatikan adalah konten. Apakah yang menjadi konten utama, berapa panjang konten tersebut, apakah fotografi atau ilustrasi yang akan dimasukkan pada desain *layout*. Dengan mengetahui konten kita dapat membuat kerangka kasar dari elemen tersebut.

Adapun yang harus diperhatikan adalah penerapan komposisi elemen-elemen *layout* tersebut sudah sesuai dengan prinsip-prinsip *layout*. Berikut adalah prinsip-prinsip *layout* tersebut

- ***Sequence***

Yakni, urutan perhatian dalam *layout* atau aliran pandangan mata ketika melihat *layout*. *Layout* yang baik dapat mengarahkan kita ke dalam informasi yang disajikan pada *layout*. Maka disini urutan *pe-layout-an* sebaiknya diatur sesuai prioritas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh

Dr. Mario R. Garciadan Pegie Stark tahun 2007, di wilayah-wilayah pengguna Bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Karena itu pada materi-materi publikasi, urutan atau alur pembacaan kebanyakan didesain berdasarkan kecenderungan tersebut. Namun tidak hanya itu saja, arah gerak mata juga dipengaruhi oleh hal-hal lain berupa pemberian emphasis atau pembedaan pada suatu objek seperti warna, ukuran, *style*, dan lain-lain. Kecenderungan lain adalah membaca seperti huruf Z. selain itu banyak juga *sequence* lainnya yang supaya lebih mudah mengingatnya diwakilkan dengan huruf-huruf: C, L, T, I dan banyak lagi lainnya.

- ***Emphasis***

Yaitu, penekanan di bagian-bagian tertentu pada *layout*. Penekanan ini berfungsi agar pembaca dapat lebih terarah atau fokus pada bagian yang penting. *Emphasis* penekanan dapat diciptakan dengan cara berikut:

- Memberi ukuran huruf yang jauh lebih besar dibandingkan elemen-elemen *layout* lainnya pada halaman tersebut.
- Menggunakan warna yang kontras atau berbeda dengan latar belakang dan elemen lainnya.
- Meletakkan hal yang penting tersebut pada posisi yang menarik perhatian.
- Menggunakan bentuk atau *style* yang berbeda dengan sekitarnya.

- **Keseimbangan (*balance*)**

Teknik mengatur keseimbangan terhadap elemen *layout*. Prinsip keseimbangan terbagi menjadi dua jenis, keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Pada keseimbangan simetris, sisi yang berlawanan harus sama persis dengan agar tercipta sebuah keseimbangan, sementara itu, pada keseimbangan asimetris obyek-obyek yang berlawanan tidak sama atau seimbang. Bisa saja salah satu sisi obyek lebih kecil ukurannya atau lebih atau lebih sedikit jumlahnya dari sisi yang berlawanan. Keuntungan dari keseimbangan asimetris adalah dapat memberikan kesan yang tidak kaku atau santai (*casual*). Namun, desainer harus lebih jeli dalam melihat komposisi keseluruhan apakah desain masih terlihat seimbang.

- **Unity atau Kesatuan**

Yaitu, menciptakan kesatuan pada desain keseluruhan. Seluruh elemen yang digunakan harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Sementara itu pada prinsipnya sama dengan kesatuan elemen-elemen desain. Teks, gambar, warna, dan ukuran, posisi, *style*, dan lainnya. Semua elemen harus saling berkaitan dan disusun secara tepat. Tidak hanya dalam hal penampilan, kesatuan disini juga mencakup selarasnya elemen-elemen yang terlihat secara fisik dan pesan yang ingin disampaikan dalam konsepnya (Rustan, 2009:75).

## 2.4 Tipografi

Huruf atau biasa disebut tipografi, merupakan bagian dari kehidupan manusia modern saat ini. Adanya kebutuhan untuk memandang yang lebih indah dari huruf, membuat insan kreatif selalu berusaha menampilkan seni “penataan huruf”

semaksimal mungkin. Hal itu bisa kita lihat pada tulisan-tulisan pendek iklan di pinggir jalan. Seperti pada baliho, poster, koran, majalah, *website*, dan televisi. Selama ini pengertian tipografi sering dijelaskan secara sangat sederhana sebagai ilmu yang berurusan dengan “penata huruf cetak” hal ini tidaklah salah Karena sejarahnya memang demikian. Bermula pada istilah Yunani (*typos*) dan (*graphie*) arti harafiah dari tipografi adalah “bentuk tulisan”, kemudian dalam kata kerjanya tersebut “pembentukan” atau “kreasi” huruf.

Pengertian itu tidaklah salah, tetapi bisa jadi kurang memberikan efek pemahaman yang lebih luas. Karena perkembangan tipografi modern sudah sangat cepat berkembang dengan variasi yang luar biasa banyak. Oleh Karena itu, tidaklah cukup jika kita hanya memahami bentuk atau pembentukan tulisan atau huruf. Ketika kita melihat banyak tulisan terpampang di jalan, koran, atau televisi, umumnya kita berpikir sederhana dengan menganggap itu sebagai ‘jenis huruf’, atau yang dikenal dengan istilah *font* sebagai suatu hal yang biasa. Padahal di balik itu, huruf-huruf tersebut tidak sekedar jenis huruf saja karena didalamnya sering memuat nilai-nilai estetika yang dibentuk berdasarkan media komunikasi visual yang prosesnya melibatkan seni desain huruf. Dalam hal ini tipografi bekerja sebagai sebagai ilmu atau strategi yang melibatkan metode kerja penataan *layout*, bentuk, ukuran, dan sifat semuanya memiliki tujuan tertentu. Terutama estetika. Dari sini kemudahan ruang kerja tipografi hanya menjadi bagian dari proses kerja desain komunikasi visual. Selanjutnya, disebutlah tipografi dalam hal ini sebagai “*visual language*”, yang berarti Bahasa yang dapat dilihat.

### 2.4.1 Tipografi dalam *layout*

Selain peranannya sebagai penyampai pesan komunikasi, huruf mempunyai dampak pada ruang dalam suatu *layout* dua dimensi. Untuk itu kita dapat memisahkan unsur tipografi dari pembahasan tentang *layout*.

Teks merupakan salah satu elemen terpenting dalam *layout*. Selain elemen visual, elemen teks juga memberi segala informasi yang dibutuhkan target audiens. Membicarakan teks artinya membicarakan tipografi. Dalam tipografi terdapat beberapa peranan secara umum dalam kaitannya dengan *layout* yaitu,

#### **a. Memilih jenis huruf dan ukurannya**

Diluar kecocokannya dengan tema atau konsep desain yang dibawanya, misalnya jenis huruf berkesan modern cocok untuk perusahaan IT, dalam menentukan jenis huruf yang berbeda mempunyai ukuran yang berbeda walaupun menggunakan satuan ukuran yang sama (*point*).

Banyak sumber yang menyatakan ukuran huruf untuk bagian isi naskah adalah 9 sampai 12 *point*, ada yang mengatakan sampai dengan 14 *point* masih cocok digunakan sebagai teks dibagian isi naskah, sedangkan 14 *point* ke atas adalah ukuran untuk *display type*, dibawah 9 *point* adalah ukuran untuk *caption*.

#### **b. Menentukan *letter*, *spacing*, *word spacing*, dan *leading***

*Letter spacing* adalah jarak antar huruf atau karakter, sedangkan istilah *karning* sebenarnya adalah pengaturan ruang dan jarak antara karakter yang satu dan yang lain dengan tujuan untuk

meningkatkan keterbacaan. Sebaliknya semakin kecil ukuran huruf, jarak antar huruf makin diperbesar. Sebaliknya apabila ukuran huruf lebih besar dari ukuran normal, sebaiknya jarak antar hurufnya kecil.

*Word spacing* adalah jarak antarkata. *Word spacing* sebaiknya mengikuti *letter spacing*. Makin lebar *letter spacing*, *word spacing* sebaiknya semakin lebar pula. *Word spacing* harus diatur untuk menghindari terjadinya *river*. *River* adalah efek seperti aliran sungai yang dapat mengganggu kenyamanan membaca dan sering terjadi pada paragraf yang rata kiri kanan (*justified*) dengan lebar baris yang sempit.

Untuk *leading* atau jarak antar baris yang terpenting dalam menentukan besarnya adalah jangan sampai *descender* huruf dibaris terhimpit dengan *ascender* huruf di baris bawahnya, terutama untuk *bodytext*, kecuali konsep desainnya mengharuskan demikian. Lebar paragraf juga mempengaruhi besar *leading* semakin lebar paragraf (semakin banyak teks dalam satu baris), semakin besar ukuran *leading* yang diperlukan untuk memudahkan pembaca mencari baris baru di bawahnya. Namun untuk paragraf yang sempit di bawah rata-rata seperti pada *caption*, disarankan mempunyai *leading* cukup besar.

### **c. Lebar paragraf dan baris**

Lebar suatu paragraf juga merupakan faktor yang menentukan tingkat kenyamanan dalam membaca naskah. Baris yang terlalu panjang akan melelahkan mata dan menyulitkan pembaca menemukan baris berikutnya. Lebar paragraf ditentukan oleh ukuran huruf. Untuk

ukuran huruf yang kecil, bisa digunakan dalam ukuran lebar paragraf yang sempit, sebaliknya bila menggunakan ukuran huruf yang lebih besar, lebar para huruf harus ditambah. Banyak teori yang dapat dijadikan acuan antara lain menganjurkan 8 sampai 12 kata per baris, yang lain mengatakan 50 sampai 80 karakter per baris. Josef Mueller-Brockmann mengajukan teori 7 sampai 10 kata per baris, sedangkan menurut David Ogilvy 35 sampai 45 karakter per baris. Timothy Samara dalam bukunya mengajukan formula, bila huruf-huruf kecil (dari jenis huruf yang akan dipergunakan) dideretkan dari a sampai z spasi, lalu ukuran panjang deretan itu dikalikan satu setengah, maka hasilnya adalah lebar paragraf ideal untuk jenis huruf tersebut.

#### **2.4.2 Klasifikasi Huruf**

Klasifikasi huruf dibuat dibuat berdasarakan latar belakang sejarah perkembangan tipografi yang diambil dari momentum-momentum penting dalam perjalanan sejarah penciptaan dan pengembangan bentuk huruf. Berikut adalah klasifikasi huruf

- *Serif*

Jenis huruf ini mempunyai kaki atau sirip (*serif*) yang berbentuk lancip pada ujungnya. Huruf *serif* memiliki ketebalan dan ketipisan yang kontras pada garis-garis hurufnya sehingga memiliki kemudahan yang cukup tinggi. Kaki-kaki pada *serif* berfungsi untuk memudahkan membaca teks-teks kecil dan tek dengan jarak baris yang sempit. *Serif* dapat memberi kesan klasik,

resmi, dan elegan pada suatu desain. *Serif* sering digunakan pada surat-surat resmi, buku, surat kabar, dan lainnya.

- ***Sans serif***

*Sans serif* diartikan tanpa sirip atau *serif*, jadi huruf jenis ini tidak memiliki sirip pada ujung hurufnya dan memiliki ketebalan huruf yang satu sama lain atau hampir sama. *Sans serif* melambangkan kesederhanaan, lugas, “masa kini”, dan futuristik. Huruf jenis ini cocok bila didampingkan dengan grafis yang berkesan modern. Berbeda dengan tipe *serif* yang sering digunakan pada buku-buku atau surat kabar, huruf *sans serif* lebih banyak digunakan pada layar komputer. Karena huruf *sans serif* berbentuk lebih sederhana dan huruf-huruf lebih kecil jadi lebih mudah terbaca. Jika pada komputer menggunakan huruf *serif* maka kaki huruf *serif* akan membuat rumit, sehingga sulit terbaca.

- ***Script***

Huruf *script* yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan pena, kuas, atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Ada dua tipe huruf *script*, yaitu *formal script* dan *casual script*.

- i. *Formal script*, menyerupai tulisan tangan yang menggunakan pena klasik, jenis huruf ini banyak digunakan untuk undangan dan media cetak yang sifatnya formal.
- ii. Sementara itu *casual script*, lebih sering digunakan pada media yang bersifat santai atau kurang formal. Contohnya menu,

iklan, dan lain-lain. lebih menyerupai tulisan tangan dengan goresan kuas atau pensil. Kesan yang ditimbulkan oleh jenis huruf ini adalah sifat pribadi dan akrab.

- Dekoratif

Huruf jenis ini merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk huruf yang sudah ada ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki oleh jenis huruf ini adalah dekoratif dan ornamental. Biasanya huruf dekoratif hanya digunakan pada judul atau *heading*. Huruf ini sangat tidak dianjurkan penggunaannya pada *bodytext* Karena daya keterbacaannya sangat kurang.

## **2.5 Tinjauan Desain**

### **2.5.1 Desain Komunikasi Visual**

Istilah desain sendiri secara etimologi berasal dari beberapa serapan Bahasa yang diambil dari Bahasa Italia yaitu, “*Designo*” yang secara gramatikal berarti gambar. Kata desain tersebut dapat digunakan pada berbagai kalimat, baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Apabila sebagai kata kerja istilah desain dapat diartikan sebagai proses dalam membuat atau menciptakan sebuah obyek baru. Sedangkan dalam kata benda istilah desain dapat digunakan sebagai hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau bentuk karya nyata.

Selanjutnya itu, komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain. Komunikasi tersebut

menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indera penglihatan atau mata. Visual sendiri berasal dari Bahasa latin “*Videre*” yang berarti melihat. Selain itu, kata komunikasi sendiri berasal dari Bahasa Inggris yaitu, “*communication*” yang diambil dari Bahasa latin “*comunio*” yang berarti kebersamaan. Kemudian komunikasi dianggap sebagai proses menciptakan suatu kesamaan (*commonness*) atau satu kesatuan pemikiran antara pengirim (komunikator) dan penerima (komunikan). Dalam komunikasi terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan

- Berbicara dengan bertukar pikiran atau berpendapat
- Memberitahukan informasi, bentuk gagasan melalui kata-kata, tulisan, gambar, tanda atau simbol, foto, bahasa isyarat, bunyi atau suara, dan lain-lain.

Menurut pakar komunikasi, Everett M. Rogers, komunikasi diartikan sebagai proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima atau lebih. Dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Sementara itu Shannon dan Weaver (1949), memahami bahwa komunikasi sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa verbal saja, tetapi dalam hal ekspresi muka, seni, dan teknologi.

Berdasarkan pengertian diatas, maka desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi, yang mana informasi tersebut disampaikan oleh desainer melalui hasil karyanya. Jadi, desain komunikasi visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media

berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan menginformasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku target (*audiance*) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

### **2.5.2 Fungsi Desain Komunikasi Visual**

Adapun hal yang dapat dipelajari apa yang menjadi fungsi dasar desain komunikasi visual adalah sebagai berikut:

#### **1. Sarana Identifikasi (*branding*)**

Fungsi dasar utama dari desain komunikasi visual adalah sebagai sarana identifikasi. Sarana identifikasi merupakan wujud pengenalan baik identitas seseorang, perusahaan, produk, maupun jasa. Dimana identitas tersebut harus mencerminkan jiwa yang sesuai dengan pribadi, perusahaan, produk, atau jasa tersebut agar lebih mudah dikenali, diingat, dan dapat menjadi pembeda satu dengan yang lainnya. Salah satu bentuk wujud visual yang dapat diimplememntasikan sebagai sarana identifikasi adalah logo.

#### **2. Sarana Informasi**

Bertujuan menunjukkan hubungan antara suatu hal dengan hal yang lain. Baik dalam bentuk petunjuk, informasi, cara penggunaan, arah, posisi dan skala, diagram, maupun simbol. Informasi akan berguna apabila dikomunikasikan kepada orang yang tepat, pada waktu dan

tempat yang tepat, dengan menggunakan bentuk yang dapat dimengerti serta dipresentasikan secara logis dan konsisten. Contoh simbol-simbol yang dijumpai dalam sehari-hari seperti tanda dan rambu lalu lintas.

### **3. Sarana Motivasi**

Sarana komunikasi sebagai motivasi memiliki peranan dapat meningkatkan motivasi baik perseorangan, kelompok, maupun masyarakat. Salah satu contoh komunikasi sebagai motivasi adalah poster yang bertuliskan “*Keep Calm and Carry On*”. Poster ini diproduksi oleh pemerintah Inggris pada tahun 1939, pada masa awal perang dunia II. Tujuannya, untuk memotivasi warga Inggris agar tetap tenang dan memperkuat semangat mereka setelah bencana perang.

### **4. Sarana Pengutaraan Emosi**

Komunikasi dengan fungsi pengaturan emosi biasa digunakan untuk menggambarkan situasi agar dapat menambah kepekaan terhadap pembaca. Penggunaan komunikasi ini dapat digambarkan melalui tulisan, karakter, *emoticon*, *icon*, dan lain-lain.

### **5. Sarana Presentasi dan Promosi**

Tujuan dari desain komunikasi visual sebagai sarana presentasi dan promosi adalah untuk menyampaikan pesan, mendapatkan perhatian (atensi) dari mata (secara visual) sehingga pesan tersebut mudah diingat konsumen. Penggunaan gambar dan kata-kata yang diperlukan sangat sedikit, mempunyai satu makna, dan mengesankan. Umumnya, untuk mencapai tujuan ini, gambar dan kata-kata yang digunakan bersifat

persuasif dan menari, karena tujuan akhirnya adalah menjual suatu produk atau jasa.

### 2.5.3 Unsur-unsur Desain

Pengetahuan akan beberapa unsur-unsur dalam membuat sebuah desain. Unsur tersebut sudah banyak dirasakan dalam kehidupan sehari-hari, dimana pada setiap hasil karya-karya desain terdapat satu dari unsur-unsur di bawah ini:

- **Garis (*line*)**

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin dengan titik poin lainnya. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*).

- **Bentuk (*shape*)**

Bentuk adalah segala sesuatu yang memiliki diameter, tinggi, dan lebar. Bentuk-bentuk dasar yang pada umumnya dikenal adalah bentuk kotak (*rectangle*), lingkaran (*circle*), segitiga (*triangle*), lonjong (*elips*), dan lain-lain.

- **Tekstur (*texture*)**

Tekstur adalah tampilan permukaan atau corak dari suatu benda yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada kenyataannya, tekstur sering dikategorikan sebagai tekstur permukaan benda, misalnya karpet, baju, kulit kayu, cat dinding, cat kanvas, dan lain-lain.

- **Gelap Terang / Kontras**

Kontras merupakan warna yang berlawanan anatar satu dengan lainnya, terdapat perbedaan baik warna atau titik fokus. Apabila tidak berwarna dapat pula berupa perbedaaan anatar gelap dan terang. Gelap terang atau kontras ini dapat digunakan dalam desain sebagai salah satu cara untuk menonjolkan pesan atau informasi yang dapat juga menambah kesan dramatis.

- **Ukuran (*size*)**

Ukuran dapat diartikan sebagai perbedaan besar kecilnya suatu obyek. Dengan menggunakan unsur ini, dapat menciptakan penekanan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain yang hendak dibuat. Pemilihan ukuran ini bertujuan agar semua desain yang dibuat dapat terbaca dengan baik sesuai dengan hierarki. Sehingga pesan yang ingin disampaikan kepada konsumen, akan lebih mudah dibaca dan dimengerti.

- **Warna (*color*)**

Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Dengan warna dapat menampilkan identitas atau citra yang ingin disampaikan. Baik dalam menyampaikan pesan atau membedakan sifat secara jelas. Warna merupakan salah satu elemen yang dapat menarik perhatian, meningkatkan *mood*, menggambarkan citra, dan lainnya. Menurut teori Brewster merupakan teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam dibagi menjadi 3 (tiga) kelompok warna. Ketiga kelompok warna tersebut, yaitu: warna primer, sekunder, dan tersier.

a. Warna Primer

Merupakan warna dasar yang bukan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning

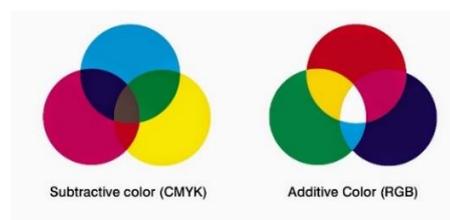
b. Warna Sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, hijau adalah campuran biru dan kuning, dan ungu campuran merah dan biru.

c. Warna Tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan warna sekunder. Warna coklat merupakan campuran dari ketiga warna yakni, merah, kuning, dan biru.

Dalam penggunaan warna dapat dibedakan menjadi dua yaitu, warna yang ditimbulkan Karena sinar (*Additive color/RGB*) yang biasanya digunakan dalam penggunaan lampu, layar monitor, televisi, dan sebagainya, yang lain adalah warna yang dibuat dengan menggunakan unsur-unsur tinta atau cat (*subtractive color/CMYK*). Warna tersebut biasanya digunakan dalam proses pencetakan ke permukaan benda padat seperti kertas, logam, kain atau plastik.



Gambar 2.1 Warna Sumber [www. google.com](http://www.google.com) 2017

## 2.6 Tinjauan Hewan

### 2.6.1 Klasifikasi Hewan Berdasarkan Waktu Aktivitasnya

Menurut waktu beraktivitasnya, hewan dapat dibedakan menjadi hewan diurnal, krepuskular, dan nokturnal. Hewan krepuskular aktif saat fajar dan senja. Sedangkan hewan diurnal adalah aktif saat siang hari. seperti pada penjelasan berikut:

- Hewan Diurnal

Seperti hewan diurnal, diurnaliti (perilaku diurnal) juga menjadi salah satu bentuk adaptasi hewan terhadap cahaya matahari dan suhu. Beberapa hewan yang biasanya bersifat nokturnal saat di alam liar dapat berubah menjadi diurnal saat didomestikasi. Hal ini sebagai bentuk penyesuaian terhadap aktivitas manusia. Banyak hewan yang beraktivitas pada siang hari atau diurnal. Baik dari kelas mamalia, burung, reptil, hingga amfibi, dan ikan.

- Hewan Krepuskular

beberapa hewan yang santai digambarkan sebagai nokturnal sebenarnya krepuskular dan *vespertine*, menunjukkan spesies aktif hanya di fajar atau hanya di kala senja. mereka yang aktif selama pagi dan malam senja dikatakan memiliki pola bimodal aktivitas.

Sejumlah spesies mamalia krepuskular, termasuk beberapa kelelawar, hamster, *housecats*, anjing liar, kelinci, musang, kelinci percobaan, dan tikus. Mamalia krepuskular lainnya meliputi *ocelots*, *prosimia*, Panda merah, beruang, rusa, rusa, *chinchillas*, *common mouse* sigung, *Australia wombat*, *walabi*, *Quoll*, posum dan *marsupial*

*glider, spotted Hyena, bobcats, tenrecidae, capybaras*, anjing liar Afrika, Sitatunga dan Harimau Tasmania punah. Burung-burung krepuskular termasuk *common Nighthawk, Owlet-nightjar, chimney Swift*, berkik-Gunung Amerika dan *spotted Crake*. Banyak ngengat, kumbang, lalat dan serangga lainnya adalah krepuskular dan khususnya, *vespertine*.

- Hewan Nokturnal

Hewan nokturnal adalah hewan yang tidur pada siang hari, dan aktif pada malam hari. Pada hewan, “Nokturnalitas” adalah kata yang menggambarkan perilaku mereka untuk makhluk-makhluk ini yang aktif selama waktu malam dan tidur siang hari. Hewan ini memiliki indera penciuman atau berbau dan pendengaran yang tinggi. Beberapa hanya dapat melakukan tugas-tugas mereka di malam hari, seperti kelelawar. Banyak hewan nokturnal biasanya memiliki mata yang lebih besar dari kepala dan tubuh mereka. Nokturnalisi (perilaku nokturnal) yang dilakukan hewan mempunyai tujuan sebagai adaptasi untuk menghindari dan meningkatkan predasi atau proses mangsa memangsa.

Hewan nokturnal adalah hewan yang tidur pada siang hari, dan aktif pada malam hari. Menurut waktu beraktivitas, hewan dapat dibedakan menjadi hewan diurnal, hewan matutinal, hewan krepuskular, hewan nokturnal, dan hewan metaturnal. Hewan diurnal (aktif disaat siang hari). Hewan matutinal (aktif disaat fajar menjelang pagi). Hewan krepuskular (aktif disaat senja menjelang malam). Hewan nokturnal (aktif

disaat malam). Sedangkan hewan metaturnal (aktif disebagian malam juga sebagian siang). “Nokturnal” adalah istilah yang digunakan yang berasal dari kata Latin “*nocturnus*” yang berarti “milik malam.” Ini adalah kata yang menggambarkan organisme yang aktif di malam hari, seperti hewan dan tumbuhan.

Pada hewan, “Nokturnalitas” adalah kata yang menggambarkan perilaku mereka untuk makhluk-makhluk ini yang aktif selama waktu malam dan tidur siang hari. Hewan ini memiliki indera penciuman atau berbau dan pendengaran yang tinggi. Beberapa hanya dapat melakukan tugas-tugas mereka di malam hari, seperti kelelawar. Banyak hewan nokturnal biasanya memiliki mata yang lebih besar dari kepala dan tubuh mereka. Nokturnalisi (perilaku nokturnal) yang dilakukan hewan mempunyai tujuan sebagai adaptasi untuk menghindari dan meningkatkan predasi atau proses mangsa memangsa. Dengan menjadi hewan nokturnal sebagian binatang berusaha menghindari diri dari para pemangsa (predator). Selain itu bagi sebagian jenis hewan lainnya, bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam memburu mangsa. Karena hewan nokturnal mencari mangsa di saat malam hari, mereka tidak perlu bersaing dengan banyak hewan lain, karena tidak banyak yang mencari mangsa di saat malam hari. Selain itu hewan menjadi nokturnal sebagai adaptasi terhadap cuaca siang yang panas. Dengan menjadi binatang malam, seekor spesies berusaha mengurangi pengapan cairan tubuh. Ini biasa terjadi di daerah gurun. Hewan nokturnal biasanya mengembangkan kemampuan pendengaran dan penciuman, serta mempunyai adaptasi khusus pada mata

untuk dapat melakukan aktivitas pada kondisi yang minim cahaya. Hewan nokturnal menggunakan indera mereka yang tajam untuk bertahan hidup dan mencari mangsa. Tetapi beberapa hewan nokturnal punya kemampuan khusus, seperti kemampuan ekolokasi milik kelelawar. Selain kelelawar, beberapa hewan nokturnal lain juga punya ciri khusus yang dapat membantu mereka bertahan hidup. Contohnya burung hantu, dan kucing. Burung hantu punya lapisan bulu yang unik pada pinggir sayap mereka, bulu unik itu dapat meredam suara ketika burung hantu menyambar mangsanya. Kucing memiliki rambut tebal dan alas kaki yang empuk, untuk membantu kucing mengintai mangsanya. Beberapa binatang seperti kucing memiliki mata yang dapat beradaptasi pada kondisi minim cahaya maupun kondisi terang. Beberapa jenis kelelawar hanya dapat beraktifitas di malam hari. Banyak hewan nokturnal seperti tarsius dan burung hantu memiliki mata yang relatif besar dibandingkan ukuran tubuh mereka untuk mengkompensasi tingkat cahaya yang minim pada malam hari. Di kebun binatang, hewan nokturnal ditempatkan pada kandang khusus kedap cahaya untuk mengalihkan siklus tidur mereka agar tetap aktif selama waktu berkunjung.

### 2.6.1.1 Jenis Hewan Nokturnal

Nama	Spesifikasi	Gambar
Burung Hantu	Kelompok burung yang merupakan anggota <i>ordo Strigiformes</i> . Burung ini termasuk golongan burung buas (karnivora, pemakan daging).	
Tarsius	Tarsius adalah binatang unik dan langka. Primata kecil ini sering disebut sebagai monyet terkecil di dunia	
Binturong	Binturong dalam bahasa latin disebut <i>Arctictis binturong</i> adalah sejenis musang bertubuh besar.	
Kukang	Hewan kukang hidup dan menyebar di wilayah-wilayah yang beriklim tropis dan ugahari.	
Kelelawar	Kelelawar merupakan salah satu anggota mamalia yang termasuk ke dalam ordo <i>Chiroptera</i> yang berarti mempunyai “sayap tangan”.	
Landak	Landak atau dalam bahasa Inggris disebut <i>Porcupine</i> adalah nama untuk sejenis mamalia yang unik dengan bulu-bulu keras yang menutupi tubuh bagian atas	

Kunang-kunang	Kunang-kunang adalah sejenis serangga yang dapat mengeluarkan cahaya yang jelas terlihat saat malam hari.	
Ngengat	Ngengat adalah serangga yang berhubungan dekat dengan kupu-kupu dan kedua-duanya termasuk ke dalam Ordo Lepidoptera.	
Tokek	Tokek di Indonesia dan Asia ini disebut juga dengan nama <i>giant gecko</i> atau tokek besar dan yang ekstrimnya disebut tokek raksasa.	
Macan tutul jawa	Macan Tutul Jawa atau dalam bahasa latin disebut <i>Panthera pardus melas</i> menjadi kucing besar terakhir yang tersisa di pulau Jawa setelah punahnya Harimau Jawa.	
Trenggiling	Trenggiling biasa ( <i>Manis javanica</i> ) adalah wakil dari ordo Pholidota yang masih ditemukan di Asia Tenggara.	
Laba-laba	Laba-laba, atau disebut juga labah-labah, adalah sejenis hewan berbuku-buku dengan dua segmen tubuh	

Tabel 2.1 Jenis-jenis Hewan Nokturnal Sumber: Alamendah.org

### 2.6.2 Mitos Hewan Nokturnal

Mitos adalah cerita suatu bangsa tentang Dewa dan pahlawan zaman dahulu, mengandung penasiran tentang asal-usul semesta alam, manusia, dan bangsa yang mengandung arti mendalam yang diungkapkan dengan cara gaib (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

- **Kelelawar:** Sebagai salah satunya mamalia yang dapat terbang, kelelawar dianggap sebagai makhluk misterius dan berkaitan dengan motif-motif kejahatan pada zaman kuno.”Mereka menyerupai tikus tapi dalam bentuk yang aneh lengkap dengan sayap yang memiliki cakar dan diselimuti jubah gelap ketika mereka sedang menggantung terbalik di pohon,”
- **Burung Hantu:** “Pada zaman romawi Kuno dan abad pertengahan Eropa, pernah dikatakan bahwa para penyihir berubah menjadi burung hantu dan terbang di malam hari, dan jika burung hantu sedang memekik itu adalah suatu pertanda kiamat: Kematian Julius Caesar dan Kaisar Augustus diramalkan oleh suara burung hantu. Masyarakat Roma memaku mayat burung hantu di depan pintu mereka karena dipercaya dapat mencegah hal-hal buruk terjadi. Keyakinan itu berlangsung pada abad ke-19 di Inggris,”
- **Kunang-kunang:** Kunang-kunang mungkin dianggap sebagai binatang yang bisa menambah romantisme suasana. Binatang yang disebut *fireflies* ini merupakan serangga yang indah karena mampu mengedipkan cahaya yang indah seperti bintang. Namun di balik keindahan itu, kunang-kunang punya mitos yang cukup menyeramkan. Kunang-kunang sering disebut sebagai kuku orang mati atau jelmaan iblis. Meskipun bentuknya sudah jelas sebagai

serangga, namun kedipan lampu hewan ini masih sering jadi pertanyaan dan perdebatan di kalangan peneliti.

- **Tokek:** Reptil yang kurang disukai dan mengandung misteri adalah tokek. Binatang yang satu ini konon berhubungan dengan ilmu sihir. Bahkan ada juga yang mengatakan bahwa tokek adalah binatang jelmaan jin atau setan. Apabila Anda mendengar tokek berbunyi, kabarnya di tempat tersebut sedang ditunggu mahluk halus.
- **Laba-laba:** “Laba-laba biasanya berwarna hitam atau abu-abu dan bersembunyi pada siang hari. Mereka sering memintal jaring mereka di sudut-sudut gelap dan ditempat-tempat yang ditinggalkan dimana kemungkinan hantu berada. Laba-laba juga ditakuti karena gigitan beracun milik mereka.