

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Psikologi Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun**

Anak usia 7-12 tahun tergolong dalam masa sekolah. Masa ini adalah masa dimana anak-anak memasuki masa belajar di dalam sekolah dan diluar sekolah. Adapun beberapa perkembangan yang terjadi pada anak usia sekolah dasar, yaitu sebagai berikut :

##### 1. Perkembangan Kognisi

Berada pada tahap konkrit operasional dengan ciri berpikir lebih terorganisasi, memikirkan alasan logis tentang informasi yang konkrit, menguasai konservasi Piaget, pembagian kelas, masalah-masalah bersambung termasuk pengambilan kesimpulan. Memperlihatkan *spatial reasoning* dengan lebih efektif seperti diperlihatkan pada penguasaan konservasi, kemampuan memberikan arahan yang jelas, peta kognitif yang lebih terorganisasi dengan baik.

##### 2. Perkembangan pemrosesan informasi :

1) Kapasitas dasar : Yaitu kapasitas keseluruhan akan sistem kognitif semakin meningkat.

2) Strategi : Perhatian menjadi lebih selektif, adaptif, dan terencana. Tantangan dalam segi kognitif semakin meningkat. Strategi memori dalam bentuk latihan dan organisasi semantik digunakan secara spontan dan lebih efektif. Kemampuan untuk menggabungkan berbagai macam strategi semakin meningkat. Kemampuan untuk mengambil kesimpulan

dalam proses penataan ulang semakin berkembang. Penalaran lebih bergantung kepada kata kunci yang tersimpan dalam memori.

- 3) Pengetahuan : Pengetahuan semakin berkembang dan tertata dengan lebih baik pada usia ini.
- 4) Metakognisi : Melihat pikiran sebagai sesuatu yang aktif, dan merupakan hal yang penting dalam perkembangan. Pengetahuan akan berbagai macam proses kognitif dan hubungannya semakin berkembang. Pengetahuan akan dampak dari strategi dan variabel tugas dari suatu tingkah laku semakin meningkat. Pengetahuan akan hubungan antara proses kognitif, strategi, dan variabel tugas semakin meningkat. Regulasi kognitif diri semakin meningkat secara bertahap.

Pada usia sekolah dasar 7-12 tahun, anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti membaca, menulis dan menghitung). Sebelum masa ini, yaitu masa prasekolah, daya pikir anak masih bersifat imajinatif, berangan-angan (berkhayal) sedangkan pada usia sekolah dasar daya pikirnya sudah berkembang kearah berfikir konkret dan rasional (dapat diterima akal). Periode ini ditandai dengan tiga kemampuan atau kecakapan baru, yaitu mengklasifikasikan (mengelompokkan), menyusun, atau mengasosiasikan (menghubungkan atau menghitung) angka-angka atau bilangan. Kemampuan yang berkaitan dengan perhitungan (angka), seperti menambah, mengurangi, mengalikan, dan membagi. Pada masa ini, anak sudah memiliki kemampuan memecahkan masalah (*problem solving*) yang sederhana. Kemampuan intelektual pada masa ini sudah cukup untuk menjadi dasar diberikannya berbagai kecakapan

yang dapat mengembangkan pola pikir atau daya nalarnya. Anak sudah dapat diberikan dasar-dasar keilmuan, seperti membaca, menulis dan berhitung. Di samping itu, anak diberikan juga pengetahuan-pengetahuan tentang manusia, hewan, lingkungan alam sekitar dan sebagainya. Untuk mengembangkan daya nalarnya dengan melatih anak untuk mengungkapkan pendapat, gagasan atau penilaiannya terhadap berbagai hal, baik yang dialaminya maupun peristiwa yang terjadi dilingkungannya. Dalam rangka mengembangkan kemampuan anak, maka dalam hal ini guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pertanyaan, memberikan komentar atau pendapatnya tentang materi pelajaran atau yang dijelaskan guru. Pada usia ini juga tak sedikit anak yang mengalami masalah pada dirinya, seperti dia merasa minder karena teman-temannya yang lebih baik dari pada dia atau merasa tidak ada dukungan atau motivasi dari dalam dirinya. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Ibu Yohana Rattrin Hestyanti, Psi seorang psikolog bahwa krisis psikososial pada anak usia 7-12 ini memang adalah tentang ketekunan dan *inferior complex*, yaitu masa dimana anak merasa lemah/lebih rendah dibanding anak lain atau kondisi merasa tidak cukup standar dalam sebuah sistem. Dari perasaan ini juga tidak menutup kemungkinan anak menjadi bermasalah di sekolahnya dan mengganggu proses belajar disana. Jadi tidak ada keinginan dari diri sendirinya untuk belajar, tidak ada motivasi yang muncul dari internal pribadinya untuk mau menyeimbangkan dengan teman-temannya malah merasa malas untuk belajar dan malas untuk sekolah sehingga kedepannya akan berdampak buruk pada masa depannya. Selain guru dan orangtua sebagai pengajar dan teladan, dibutuhkan juga sosok lain yang bisa mencontohkan hal positif kepada anak.

## 2.2 Cerita Ibnu Hajar

Pada ribuan tahun yang lalu ada seorang tokoh bernama Syihabuddin Ahmad bin Ali Muhammad bin Hajar al-Syafi' al-Asqalani atau lebih dikenal dengan Ibnu Hajar al-Asqalani. Beliau adalah salah satu ahli hadis mazhab Syafi'I, Ibnu Hajar Al-Asqolani juga dikenal sebagai sosok yang gigih dalam menuntut ilmu. Salah satu kisahnya paling menarik adalah ketika ia belajar dari tetesan air. Sejak kecil Ibnu Hajar sudah yatim. Ayah dan ibunya meninggal ketika ia masih balita. Ia pun diasuh oleh kakak kandungnya. Ketika belajar di sebuah madrasah, Ibnu Hajar dikenal sebagai murid yang bodoh dan selalu tertinggal dari teman-temannya. Kondisi inilah yang membuatnya patah semangat dan memutuskan untuk pulang ke rumah kakaknya. Ketika berada di perjalanan dari madrasah, ia kehujanan. Ibnu Hajar memutuskan meneduh di sebuah gua. Saat itulah ia memandang ke tetesan air yang berhasil melubangi sebuah batu yang keras. Setelah merenung, ia pun mendapatkan jawaban itu. Ia mengerti bahwa sekuat apa pun batu itu akan terlubangi oleh air yang menetes terus menerus. Dari situ ia pun sadar, bahwa kekebalannya dalam menuntut ilmu akan teratasi dengan usaha yang terus menerus tanpa mengenal lelah.

Kisah Ibnu Hajar ini bisa menjadi motivasi bagi siswa pelajar anak-anak sekarang bahwa sekeras apapun itu dan sesusah apapun itu jika kita betul-betul ikhlas dan tekun serta kontinyu dalam belajar niscaya kita akan menuai kesuksesan. Dan jangan pernah menyerah atau putus asa, Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sampai ia sendirilah yang mengubah keadaan mereka sendiri (QS. Ar Rad: 11).

### 2.3 Ibnu Hajar

Ibnu Hajar al-'Asqalani (773 H/1372 M–852 H/1449 M) adalah seorang ahli hadits dari mazhab Syafi'i yang terkemuka. Nama lengkapnya adalah Syihabuddin Abul Fadhl Ahmad bin Ali bin Muhammad bin Muhammad bin Ali bin Mahmud bin Ahmad bin Hajar, tetapi lebih dikenal sebagai Ibnu Hajar al-Asqalani dikarenakan kemasyhuran nenek moyangnya yang berasal dari Ashkelon, Palestina. Salah satu karyanya yang terkenal adalah kitab *Fathul Bari* (Kemenangan Sang Pencipta), yang merupakan penjelasan dari kitab shahih milik Imam Bukhari dan disepakati sebagai kitab penjelasan Shahih Bukhari yang paling detail yang pernah dibuat.

Semangat dalam menggali ilmu ditunjukkannya dengan tidak mencukupkan mencari ilmu di Mesir saja, tetapi dengan melakukan rihlah (perjalanan) ke banyak negeri. Negeri-negeri yang pernah disinggahi dan tinggal disana, di antaranya:

Dua tanah haram (*Al-Haramain*), yaitu Makkah dan Madinah. Ia tinggal di Makkah al Mukarramah dan shalat Tarawih di Masjidil Haram pada tahun 785 H. Yaitu pada umur 12 tahun. Dia mendengarkan Shahih Bukhari di Makkah dari Syaikh al-Muhaddits 'Afifuddin an-Naisaburi al-Makki. Dan Ibnu Hajar berulang kali pergi ke Makkah untuk melakukan haji dan umrah.

Damaskus, Di negeri ini, dia bertemu dengan murid-murid ahli sejarah dari kota Syam, Ibnu 'Asakir. Dan dia menimba ilmu dari Ibnu Mulaqqin dan al-Bulqini.

Baitul Maqdis, dan banyak kota-kota di Palestina, seperti Nablus, Khalil, Ramlah dan Ghuzzah. Dia bertemu dengan para ulama di tempat-tempat tersebut dan mengambil manfaat.

Shan'a dan beberapa kota di Yaman dan menimba ilmu dari mereka. Perjalanan ini dilakukan oleh al-Hafizh untuk menimba ilmu, dan mengambil ilmu langsung dari ulama-ulama besar. Sehingga dikenal Ibnu Hajar memiliki banyak guru yang besar dan masyhur.

Kisah kegigihan Ibnu Hajar ini patut dicontoh karena dalam ketidakmampuannya, ia kemudian bersungguh sungguh, rajin belajar agar dapat dengan mudah menguasai pelajaran, bersemangat mencari ilmu kemanapun untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat untuknya dikemudian hari.

#### **2.4 Dalil Kewajiban dan Keutamaan dalam mencari ilmu**

Ada beberapa hadist mengenai kewajiban dan keutamaan dalam mencari ilmu, diantaranya sebagai berikut:

Rasulullah ﷺ bersabda :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim”. (HR. Ibnu Majah)

Rasulullah ﷺ bersabda :

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya:

“Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa yang menghendaki kehidupan Akherat, maka wajib baginya memiliki ilmu, dan barang siapa menghendaki keduanya maka wajib baginya memiliki ilmu”. (HR. Turmudzi)

Dalil Al-quran:

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا

Artinya:

“Dan katakanlah, ‘Wahai Rabb-ku, tambahkanlah kepadaku ilmu.’” (QS. Thaaha [20]: 114)

Menurut Ibnu Hajar : Sesungguhnya Allah Ta’ala tidaklah memerintahkan Nabi-Nya shallallahu ‘alaihi wa sallam untuk meminta tambahan sesuatu kecuali (tambahan) ilmu.

Allah SWT berfirman:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ

Artinya:

“Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat.” (Al Mujadillah [58]:11)

## 2.5 Media

Dalam proses penyampaian pesan, dibutuhkan sebuah media. Menurut Tamburaka, Apriadi dalam buku Literasi Media (2013:39) mengatakan, menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), bahwa media dapat diartikan sebagai: (1)

alat, dan (2) alat atau sarana komunikasi. *Association For Education And Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik. Sehingga dapat diartikan media merupakan perantara dari suatu proses komunikasi seperti ketika seorang menulis surat, maka media yang digunakan adalah kertas atau ketika menelepon menggunakan media telepon. Kehadiran media sangatlah penting dan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran. Apalagi dengan berbagai capaian dan kemajuan teknologi tentu media dapat membuat proses belajar menjadi hal yang tidak membosankan.

### **2.5.1 Media Utama**

Media utama merupakan media yang lebih ditonjolkan dalam sebuah perancangan komunikasi, media utama yang dipilih untuk perancangan ini adalah sebagai berikut :

#### **A. Buku Interaktif**

Buku interaktif merupakan sebuah buku yang membutuhkan interaksi atau aksi dari pembacanya untuk menentukan alur cerita maupun mengetahui kelanjutan dari cerita yang ingin disampaikan. Dengan penambahan beberapa unsur interaktif, seperti *pull tab*, *lift flaps*, *pop up*, *peek a boo* dan *hide objects book* dalam perancangan buku ini diharapkan mampu untuk menarik minat dan rasa ingin tahu dari anak-anak sendiri untuk aktif mencari informasi-informasi yang ada dalam buku dan menjadikan cerita di dalamnya sebagai pengetahuan yang diharapkan dapat merubah pola hidup.

Buku interaktif memiliki bermacam-macam bentuk, yaitu terdiri atas:

1. Buku interaktif *pop up* merupakan jenis buku interaktif berupa lipatan gambar yang terlihat 3 dimensi dengan menggunakan lipatan kertas.
2. Buku interaktif *peek a boo* terkadang disebut juga dengan buku interaktif *lift a flap*, merupakan jenis buku interaktif yang halaman bukunya harus dibuka untuk mengetahui kejutan di balik halaman tersebut.
3. Buku interaktif *pull tab*, merupakan jenis buku interaktif berupa kertas yang ditarik pada halaman bukunya.
4. Buku interaktif *hidden objects book*, jenis buku interaktif yang mengajak anak untuk menemukan objek yang telah disamarkan pada bagian halaman dan membawa cerita melalui itu.
5. Buku interaktif *games*, jenis buku interaktif berupa permainan menggunakan alat tulis atau tidak menggunakan alat tulis.
6. Buku interaktif *participation*, jenis buku interaktif yang berisi penjelasan atau cerita disertai dengan tanya jawab dan atau instruksi untuk melakukan sesuatu guna menguji penjelasan atau cerita yang ada dalam buku tersebut.
7. Buku interaktif campuran, jenis buku interaktif yang berisi gabungan dari beberapa bentuk jenis penerapan bentuk buku interaktif.

## **B. Buku Interaktif Pop Up**

Buku *pop up* adalah buku dengan elemen kertas di dalam halaman yang dapat dimanipulasi oleh pembaca. Banyak yang menyebut buku seperti itu sebagai buku

yang bisa dipindahkan. Buku-buku *pop up* termasuk teks, ilustrasi, dan elemen-elemen yang dilipat, dilem, atau tab-tarik yang bergerak di dalam halaman-halaman cerita. Buku *pop up* utamanya dipasarkan untuk anak-anak.

Elemen kertas yang dapat dipindahkan dalam buku *pop-up* membutuhkan keahlian seorang ahli kertas untuk secara efektif merancang elemen-elemen ini. Ahli kertas ini adalah sebagian insinyur dan bagian dari perancang kreatif, terus-menerus mencari elemen baru yang menyenangkan untuk dirancang menjadi buku sembulan sembari memastikan mereka akan murah untuk diproduksi dan berhasil dimanipulasi. Ahli kertas berkomunikasi dengan printer/penerbit bagaimana elemen yang dapat dipindahkan dipotong mati dan kemudian dirakit. Pemotongan elemen-elemen ini mahal dan kompleks. Yang lebih mahal lagi adalah jumlah pekerjaan tangan yang luar biasa yang diperlukan elemen bergerak karena banyak yang harus dipotong, dilipat, dan ditempel dengan tangan (beberapa buku menyertakan 100 elemen yang memerlukan manipulasi tangan). Buku *pop up* tersebut telah menjadi subjek setidaknya dua pameran museum seni di mana seni ilustrator dan desain ahli kertas telah disorot. Buku interaktif jenis ini akan menjadi salahsatu media yang diminati anak anak karena mengandung gambar dan interaksi di dalamnya, sehingga memungkinkan untuk anak bisa mengingat cerita yang terkandung didalamnya.

### **2.5.2 Media Pendukung**

Media pendukung bisa disebut juga sebagai sarana dan prasarana yang mendukung jalannya proses pembelajaran, dalam hal ini adalah pendukung dari media utama sebagai media pembelajarannya. Beberapa media pendukung yang akan digunakan dalam perancangan ini adalah :

### **A. *Augmented Reality***

Realitas ditambah dengan kata baku KBBI "Realitas berimbuh", atau kadang dikenal dengan singkatan bahasa Inggrisnya AR (*augmented reality*), adalah teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Ronald T. Azuma mendefinisikan *augmented reality* sebagai penggabungan benda-benda nyata dan maya di lingkungan nyata, berjalan secara interaktif dalam, waktu nyata, dan terdapat integrasi antarbenda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya terintegrasi dalam dunia nyata.

### **B. Poster**

Poster atau plakat adalah karya seni atau desain grafis yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar atau kecil. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin.

Poster memiliki beberapa ciri, diantaranya sebagai berikut ini:

- a. Merupakan karya seni yang memadukan antara unsur gambar dan kata-kata yang dibuat pada kertas berukuran besar supaya lebih mudah di baca orang banyak.
- b. Biasanya poster mengandung unsur-unsur warna yang mencolok, tujuannya supaya dapat menarik perhatian.
- c. Berisikan kalimat-kalimat yang cukup singkat, jelas dan harus mudah dimengerti pembaca.

- d. Poster biasanya selalu mengandung unsur gambar yang menarik, agar membuat banyak orang penasaran untuk melihat dan membaca informasi yang ada didalamnya.
- e. Biasanya psoter di pasang ditempat yang strategis supaya dapat diketahui banyak orang, misalnya ditempat yang ramai seperti alun-alun kota, pasar dan lain-lain.

### **C. X Banner**

*X Banner* adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berbentuk banner dengan konstruksi penyangga berbentuk “X” sehingga banner bisa berdiri sendiri. Pada umumnya banner selain berisi kata-kata menarik, juga dilengkapi dengan gambar yang biasanya memberikan pesan informasi lebih dari kata-kata yang tertera pada banner.

### **D. Rak Buku**

Rak buku merupakan tempat untuk memajang koleksi buku-buku. Rak buku merupakan tempat yang cukup penting untuk buku karena rak buku adalah salah satu media yang dapat memberikan perlindungan kepada buku agar lebih terawat. Dalam penjualan buku di toko toko buku, rak buku menjadi benda wajib yang harus dimiliki penyedia, karena disitulah ditampilkan buku buku yang akan dijual.

Karena rak buku berfungsi sebagai tempat memajang buku, oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar rak tersebut layak untuk digunakan seperti :

- a. Kuat. Rak buku harus kuat menyangga buku di atasnya. Hal ini terkait dengan bahan pembuat rak buku tersebut.
- b. Estetis. Rak buku yang enak dipandang mata akan menjadi daya tarik untuk mendatangi dan menyentuh buku tersebut.
- c. Terlihat. Percuma jika buku tak dapat dilihat oleh calon pembacanya. Kecuali buku khusus yang tak boleh banyak orang tahu isi buku tersebut.

## **2.6 Buku Cerita Bergambar sebagai Media Komunikasi**

Fungsi media, khususnya media visual juga dikemukakan oleh Levie dan Lentz, seperti dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media tersebut memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Dalam fungsi atensi, media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian anal untuk berkonsentrasi kepada isi. Fungsi afektif dari media visual dapat diamati dari tingkat keasyikan anak ketika belajar (membaca) teks bergambar. Dalam hal ini gambar atau simbol visual dapat mengunggah emosi dan sikap anak. Berdasarkan temuan-temuan penelitian diungkapkan bahwa fungsi kognitif media visual melalui cerita bergambar atau lambang visual dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat pesan/informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang visual tersebut. Fungsi kompensatoris media pembelajaran adalah memberikan konteks kepada anak yang kemampuannya lemah dalam mengorganisasikan dan mengingat kembali informasi dalam teks. Dengan kata lain bahwa media pembelajaran ini berfungsi untuk mengakomodasi anak yang lemah dan lambat dalam menerima dan memahami isi yang disajikan dalam bentuk teks (disampaikan secara verbal).

Buku cerita bergambar memiliki peran dalam kehidupan sosial salah satunya sebagai media edukasi. Buku dapat membantu membangun kemampuan berbahasa yang baik bagi anak-anak karena ketika membaca, anak-anak akan menemukan kosakata-kosakata baru yang akan membantu mereka mengenal bahasa secara lebih mendalam. Dengan membaca maka anak-anak akan mengenal dunia dan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mereka. Suzanne Bertrand mengemukakan bahwa buku mempengaruhi kehidupan anak-anak dalam artikelnya yang berjudul "*How Books Affect Children*", di mana buku memberi kesempatan kepada anak untuk belajar karena ketika anak mulai membaca, secara tidak disadari mereka akan terus menggali informasi akan subjek yang menarik perhatian mereka, terlebih ketika membaca buku cerita bergambar, anak akan terdorong untuk berimajinasi dari apa yang mereka baca dan mereka lihat, membangun imajinasi dan membuat cerita tersebut menjadi 'hidup'. (Maria Devina Hartanto, 'Perancangan Buku Cerita Ilustrasi Pembelajaran Peribahasa Indonesia untuk Anak Usia 7-12 Tahun', h.3)

## **2.7 Desain Komunikasi Visual**

Dalam perancangan sebuah karya visual yang akan mengkomunikasikan suatu pesan, perlu diketahui tentang Desain Komunikasi Visual sebagai dasar. Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:2), Desain komunikasi visual adalah suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi

warna dan layout (tata letak/perwajahan). Dengan demikian gagasan bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan.

Dari uraian diatas, kita perjelas poin-poinnya sebagai berikut :

- Konsep komunikasi
- Melalui ungkapan kreatif
- Melalui berbagai media
- Menyampaikan pesan atau gagasan secara visual dari seseorang atau suatu kelompok kepada kelompok yang lain
- Menggunakan elemen-elemen grafis berupa bentuk dan gambar, susunan huruf, warna, serta tata letak, dan perwajahan.

### **2.7.1 Ilustrasi**

Ilustrasi tidak hanya sebagai ekspresi diri, tetapi ilustrasi juga sebagai bahasa komunikasi/bahasa tuturan untuk menyampaikan suatu pesan dalam bentuk visual. Dalam hal ini, ilustrasi didesain dan diperuntukkan sebagai media pembelajaran atau informasi. Ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Dalam Joneta Witabora (2012:660), pada kamus *The American Heritage of The English Language*, *illustrate* mempunyai arti memperjelas atau memberi kejelasan melalui contoh, analogi atau perbandingan, mendekorasi. Menurut museum ilustrasi nasional di *Rhode Island*, USA, ilustrasi adalah penggabungan ekspresi personal dengan representasi visual untuk menyampaikan sebuah ide atau gagasan.

## A. Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eyecatcher*. Sejalan dengan munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas informasi atau pesan, sekaligus sebagai alat menyedot perhatian pembaca. Terdapat beberapa fungsi ilustrasi secara umum. Adapun fungsi - fungsi dari ilustrasi adalah sebagai berikut :

### 1. Fungsi Deskriptif.

Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.

### 2. Fungsi Ekspresif.

Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan suatu gagasan, perasaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.

### 3. Fungsi Analitis atau Struktura.

Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu benda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.

### 4. Fungsi Kualitatif.

Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

## B. Tujuan Ilustrasi

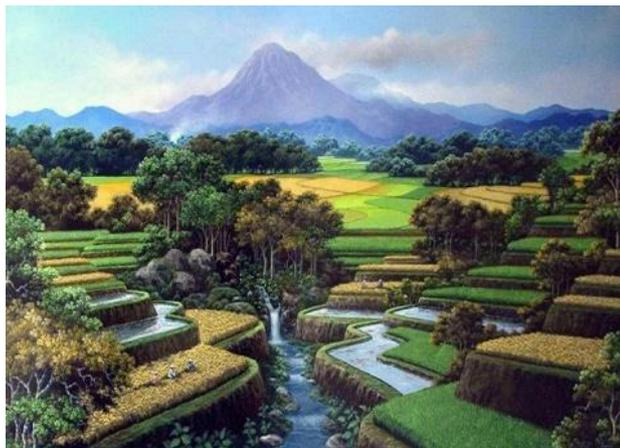
Menurut Arifin dan Kusrianto dalam buku Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi (2009 : 70), mengatakan adapun tujuan ilustrasi adalah:

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
2. Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

## C. Jenis-Jenis Ilustrasi

Ilustrasi telah membawa perkembangan yang sangat besar, sehingga saat ini ilustrasi berkembang menjadi berbagai macam jenis. Adapun jenis-jenis ilustrasi diantaranya :

1. Gambar Ilustrasi Naturalis



Gambar 2.1 Ilustrasi Naturalis  
Sumber : Google/Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan

## 2. Gambar Ilustrasi Dekoratif



Gambar 2.2 Ilustrasi Dekoratif  
Ilustrasi : Glady

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

## 3. Gambar Kartun



Gambar 2.3 *Donald Duck*  
Ilustrasi : Walter Elias Disney

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

#### 4. Gambar Karikatur



Gambar 2.4 Karikatur  
Ilustrasi : Abidin Design

Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah terdapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.

#### 5. Cerita Bergambar



Gambar 2.5 Cergam si Juki  
Ilustrasi : Faza Ibnu Ubaidillah

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan berbagai sudut pandang yang menarik.

#### 6. Ilustrasi Buku Pelajaran



Gambar 2.6 Buku Pelajaran

Sumber : Kementerian Pendidikan Nasional

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

#### 7. Ilustrasi Khayalan



Gambar 2.7 Ilustrasi Khayalan

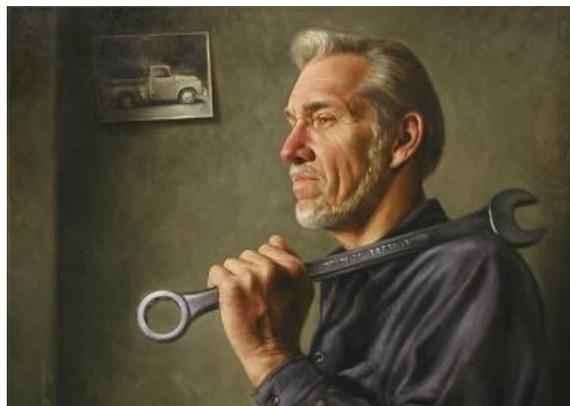
Ilustrasi : Nafanto

Ilustrasi Khayalan. Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

#### D. Gaya Visual

Gaya visual merupakan penggambaran dari sang pencipta karakter/desainer untuk menuangkan imajinasinya yang dipengaruhi oleh *style* dan kreativitasnya sendiri. Gaya gambar ini memiliki nilai unik dan ciri khas tersendiri untuk memberikan kesan/menghidupkan sebuah karakter dalam sebuah gambar. Adapun klasifikasi atau aliran gaya gambar utama didalam menciptakan sebuah karakter, baik untuk keperluan cerita bergambar, komik, maupun karakter animasi.

##### 1. Gaya Visual Realis



Gambar 2.8 Gaya Visual Realis  
Ilustrasi : Alan Digman

Gaya visual realis yaitu sebuah visual/karakter yang dibuat semirip mungkin mendekati proporsi/anatomi manusia, tumbuhan, hewan, dll. Secara umum, gaya gambar ini kebanyakan menggunakan perbandingan proporsi 1:5, 1:6, 1:7, dan juga 1:8.

## 2. Gaya Visual Semi Realis



Gambar 2.9 Gaya Semi Realis  
Ilustrasi : ashui

Gaya visual ini merupakan gabungan gaya realis dan kartun. Karikatur adalah ciri paling khas dari gaya ini. Gaya gambar ini menitikberatkan kepada khayalan, tidak nyata, misteri, dan terkadang menggunakan pendekatan metafora, hiperbola, humanoid, dan sebagainya.

## 3. Gaya Visual Chibi/*Super Deformed*



Gambar 2.10 *Super Deformed Character*  
Sumber : *HDM Vol.18 Super Deformed Characters Vol.1 Humans*

Chibi (ちび, juga bisa ditulis 禿び) adalah kata Bahasa Jepang yang berarti "orang pendek" atau "anak kecil". Kata ini populer di kalangan penggemar manga dan anime. Arti kata ini adalah seseorang atau binatang yang pendek/kecil. Gaya gambar chibi (Amerika : *Super Deformed*), adalah gaya spesifik karikatur Jepang. Penggambarannya memakai ukuran kepala yang berlebihan, lebih besar dari ukuran normal, bahkan lebih besar daripada tubuhnya. *Super deformed* atau biasa disingkat SD, merupakan salah satu teknik dalam penggambaran komik, dimana karakter dibuat dengan ukuran tubuh berkisar setengah kali dari ukuran tinggi aslinya, dan dengan penyederhanaan pada detail yang ada. Proporsi tubuhnya menyerupai tubuh kurcaci, biasanya menggunakan perbandingan proporsi 1:4, 1:3, dan 1:2. Gaya gambar ini mengalami banyak perubahan terutama di bagian tubuh yang tampak lebih sederhana sehingga terkesan lebih lucu, mungil, dan lebih menarik. Gaya gambar ini begitu banyak diminati oleh anak-anak karena gayanya yang lucu.

### **2.7.2 Teori Warna**

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:46) mengatakan bahwa warna merupakan pelengkap gambar serta mewakili suasana kejiwaan pelukisnya dalam berkomunikasi. Warna juga merupakan unsur yang sangat tajam untuk menyentuh kepekaan penglihatan sehingga mampu merangsang munculnya rasa haru, sedih, gembira, *mood* atau semangat, dan lain-lain. Warna dalam sistem komputer terbagi menjadi dua yaitu warna *Additive* dan warna *Subtractive color*. Berikut penjabarannya:

### a. *Additive Color*

Warna *Additive* dibuat dengan bersumber pada sinar. Sebagai contoh yang mudah, bola lampu memancarkan sinar yang umum disebut sinar putih. Namun, jika bola lampu itu kita letakkan dibalik kaca yang berwarna biru, maka sinar yang memancar seolah berwarna biru. Oleh karena komponen warnanya terdiri dari *Red, Green dan Blue*, maka konsep warna tersebut dikenal juga dengan istilah RGB. *Additive Color* dipergunakan jika *image* yang dibuat akan ditampilkan sebagai display dilayar monitor, misalnya desain web page maupun *slide show*.

### b. *Subtractive Color*

*Subtractive* secara umum bisa dikatakan sebagai warna yang dapat dilihat mata kita karena adanya pantulan cahaya. Dengan demikian, warna yang tertangkap mata kita bukanlah merupakan sumber cahaya yang dipancarkan oleh permukaan benda berwarna itu. *Subtractive* dikenal juga dengan istilah CMYK. CMYK adalah kependekan dari komponen warna dasar *Cyan* (biru muda), *Magenta* (merah), *Yellow* (kuning) dan *Black* (hitam). Warna-warna tersebut juga dipergunakan dalam percetakan offset maupun printer komputer.

## 2.7.3 Tipografi

Menurut Kusrianto, Adi dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (2007:190) mengatakan, Tipografi didefinisikan sebagai suatu proses seni untuk menyusun bahan publikasi menggunakan huruf cetak. Oleh karena itu, “menyusun” meliputi merancang bentuk huruf cetak hingga merangkainya dalam sebuah komposisi yang tepat untuk memperoleh suatu efek tampilan yang dikehendaki. Desain komunikasi visual tidak bisa lepas dari tipografi sebagai unsur

pendukungnya. Perkembangan tipografi banyak dipengaruhi oleh factor budaya serta teknik pembuatan. Karakter tipografi yang ditimbulkan dari bentuk hurufnya bisa dipersepsikan berbeda. Lazlo Moholy berpendapat bahwa tipografi adalah alat komunikasi. Oleh karena itu, tipografi harus bisa berkomunikasi dalam bentuknya yang paling kuat, jelas (*clarity*), dan terbaca (*legibility*).

#### **2.7.4 Layout**

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:0) mengatakan bahwa, pada dasarnya Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemenelemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep / pesan yang dibawanya. Me-Layout adalah salah satu proses/ tahapan kerja dalam desain. Dapat dikatakan bahwa desain merupakan arsiteknya, sedangkan layout pekerjanya. Namun definisi layout dalam perkembangannya sudah sangat meluas dan melebur dengan definisi desain itu sendiri, sehingga banyak orang mengatakan bahwa me-layout itu sama dengan mendesain. Menurut Kusrianto, Adi dalam buku *Pengantar Desain Komunikasi Visual* (2007:277) mengatakan bahwa didalam setiap buku atau tulisan yang membahas pembelajaran tentang prinsip desain, selalu dimuat 5 buah prinsip utama, yaitu:

Menurut Tom Lincy (dalam *Design Principle For Desktop Publishing*)

- a. Proporsi (*Propotion*)
- b. Kesimbangan (*Balance*)
- c. Kontras (*Contrast*)
- d. Irama (*Rhtym*)

e. Kesatuan (*Unity*)

Namun, prinsip tersebut kadang-kadang disingkat menjadi 4 prinsip:

Menurut Robin Williams (dalam *The Non Designer's Design Book*)

a. Kontras (*Contrast*)

b. Perulangan (*Repetition*)

c. Peletakan (*Alignment*)

d. Kesatuan Atau Focus (*Proximity*)

### **2.7.5 Grid**

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:68) mengatakan bahwa grid adalah alat bantu yang sangat bermanfaat dalam me-layout. *Grid* mempermudah kita menentukan dimana harus meletakkan elemen layout dan mempertahankan konsistensi dan kesatuan *layout* terlebih untuk karya desain yang mempunyai beberapa halaman.

### **2.7.6 Margin**

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008:64) mengatakan bahwa margin menentukan jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen-elemen *layout*. Margin mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.