

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Teori Perancangan**

Teori yang merujuk pada konsep atau kerangka pemikiran yang menjadi dasar dalam suatu bidang konsep yang telah dikembangkan dan diuji secara luas, dan digunakan sebagai landasan untuk memahami fenomena, menjelaskan hubungan antara variabel. Merupakan seperangkat konsep, prinsip, dan panduan yang digunakan dalam proses merancang suatu produk, sistem, atau lingkungan. Teori perancangan membantu merumuskan strategi dan pendekatan yang tepat untuk menciptakan solusi yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan tertentu.

Dalam konteks yang lebih khusus, teori perancangan dapat mengacu pada teori-teori yang berkaitan dengan bidang desain seperti desain grafis, desain produk, desain industri, arsitektur, dan lain sebagainya. Teori ini bisa mencakup berbagai aspek seperti estetika, ergonomi, fungsionalitas, keselamatan, dan keberlanjutan yang menjadi dasar bagi proses perancangan yang berhasil.

##### **2.1.1. Perancangan buku**

Melibatkan rancangan isi, gaya, format, dan tata letak, termasuk urutan dari berbagai jenis buku. Komponen buku mencakup bagian-bagian seperti catatan edisi, pengantar, indeks, dan sampul depan dan belakang. Elemen dalam desain buku adalah elemen yang dapat muncul secara berulang, seperti ilustrasi, daftar header, footer, tabel, dan lainnya (Sutopo, 2006:11).

Buku sebagai karya publikasi memiliki daya tarik tersendiri dari segi fisiknya. Buku memiliki format yang mampu menarik perhatian orang untuk

membacanya (Kusrianto, Adi, 2006:1). Proses pembuatan buku melibatkan tahapan-tahapan tertentu agar desain buku ilustrasi dapat tersusun dengan baik dan sesuai dengan jadwal yang direncanakan. Berikut adalah beberapa tahapan dalam merancang buku:

1. Perencanaan

Tahap pertama dalam pembuatan buku adalah melakukan perencanaan yang baik. Proses perencanaan ini penting agar pembuatan buku menjadi lebih mudah. Perencanaan dimulai dengan menentukan segmen pembaca, jenis buku, dan distribusi atau penjualan buku.

2. Pembuatan Konsep

Setelah perencanaan, dilanjutkan dengan pembuatan konsep buku sebagai dasar pembuatan buku secara keseluruhan. Konsep ini meliputi judul buku, pemilihan rubrik, jumlah halaman, ukuran buku, dan jenis kertas yang akan digunakan.

3. Proses Desain

Proses desain melibatkan seleksi artikel dan konten, pembuatan layout, pemilihan warna dan font, serta penggunaan software desain. Desain juga melibatkan pembuatan cover dan dilakukan pengujian serta koreksi hingga desain disetujui untuk tahap produksi.

4. Produksi

Produksi buku menggunakan teknik cetak seperti offset, flexography, rotogravure, sablon, atau digital. Teknik cetak yang umum digunakan adalah offset.

## 5. Finishing

Tahap finishing merupakan proses akhir dalam pembuatan buku, meliputi pengemasan buku untuk tampil menarik seperti pembuatan souvenir atau pelapisan kertas cover majalah.

Hal-hal yang umumnya ada dalam sebuah buku meliputi:

1. Halaman Judul: Halaman pertama buku yang berisi judul buku, nama pengarang, penerbit, dan informasi terkait.
2. Pengantar : Bagian yang menjelaskan tujuan dan konteks penulisan buku, serta ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat.
3. Daftar Isi : Daftar lengkap bab, bagian, atau topik yang ada dalam buku beserta nomor halaman terkait.
4. Bab-bab atau Bagian-bagian : Bagian utama buku yang terbagi menjadi beberapa bab atau bagian yang mengulas topik-topik spesifik.
5. Subbab atau Subbagian : Bagian yang lebih spesifik di dalam bab atau bagian yang membahas subtopik tertentu.
6. Ilustrasi dan Grafik : Gambar, diagram, atau grafik yang digunakan untuk memperjelas dan memvisualisasikan informasi yang disampaikan dalam buku.
7. Catatan Kaki atau Daftar Pustaka : Bagian yang memberikan rujukan atau sumber informasi yang digunakan dalam penulisan buku.

## **2.2. Teori Desain Komunikasi Visual**

Teori pendukung merujuk pada teori-teori atau konsep-konsep yang memberikan dukungan, pemahaman, pembenaran bagi teori utama atau konsep inti dalam suatu bidang studi. Teori pendukung secara lebih spesifik membantu dalam menjelaskan, memperdalam, atau mengembangkan aspek-aspek tertentu dari teori utama.

### **2.2.1. Pengertian ilustrasi**

Secara etimologi berasal dari bahasa Latin "*Illustrare*" yang berarti menjelaskan atau menerangkan. Secara terminologi, ilustrasi berkaitan dengan gambar yang memiliki fungsi untuk menerangkan suatu peristiwa. Ilustrasi merupakan karya seni rupa dua dimensi yang bertujuan untuk memperjelas pengertian. Menurut Rohidi (1984:87), penggambaran melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan, atau memperindah teks agar pembaca dapat merasakannya secara langsung melalui sifat gerak dan informasi yang disajikan mudah diingat. Ilustrasi juga berfungsi untuk menarik minat pembaca agar tertarik membaca.

### **Ilustrasi digital**

Dalam dunia kreativitas modern, ilustrasi digital telah menjadi perangkat ajaib yang membawa imajinasi pada anak-anak usia 10-12 tahun mereka dapat menciptakan dunia fantasi yang penuh warna dan menghidupkan karakter-karakter impian mereka dengan kepiawaian artistik yang luar biasa. Dengan ilustrasi digital, anak-anak dapat mengeksplorasi bakat seni mereka, menggali imajinasi tanpa batas, dan berbagi karya-karya unik mereka dengan dunia luar, menginspirasi banyak orang dengan keindahan dan kreativitas

mereka yang tak terbatas. ilmu yang mempelajari cara menggunakan program komputer untuk menciptakan seni visual berupa ilustrasi dan memperbaiki ilustrasi.

Gaya ilustrasi memiliki tujuan untuk memperkuat dan mempertegas isi atau narasi. Gaya ilustrasi dapat beragam, mulai dari realistis dengan detail yang kaya hingga gambar yang sangat sederhana, tergantung pada cerita, target usia, dan faktor lainnya. Ilustrasi juga bermain dengan warna dan selalu menampilkan karakter yang hidup.

Gaya ilustrasi buku atau publikasi saat ini dapat dirancang dengan berbagai teknik dan dicetak. Gaya ini sangat bervariasi tergantung pada visi pengarang dan subjek buku. Ilustrator berusaha menciptakan sampul yang menarik perhatian agar dapat bersaing dengan buku-buku lainnya. Beberapa ilustrator terkenal dalam industri ini termasuk Karl James Mounford, Teagan White, dan Denis Serkov. Sedangkan beberapa contoh buku ilustrasi yang menonjol meliputi karya Khoa Lee, Shaun Tan, dan Alison Jay.

Ilustrasi yang ditujukan untuk anak-anak usia 10-12 tahun haruslah mencerminkan dunia ceria dan penuh imajinasi yang khas pada masa anak-anak. Gambar-gambar ini sebaiknya menampilkan karakter-karakter lucu dan menggemaskan, serta pemandangan yang menarik seperti taman bermain, sekolah yang menyenangkan, atau petualangan di alam bebas. Melalui ilustrasi yang cerah dan berwarna-warni, anak-anak dapat merasakan kegembiraan dan kehangatan, sehingga mendorong mereka untuk berkreasi dan mengeksplorasi lebih banyak hal. Ilustrasi juga bisa mencakup gambaran teman-teman sebaya

yang bermain bersama, menumbuhkan rasa persaudaraan dan semangat berkolaborasi.

Selain itu, ilustrasi yang menggambarkan situasi atau tantangan sehari-hari yang dihadapi anak-anak usia 10-12 tahun dapat membantu mereka merasa lebih terhubung dan diresapi oleh cerita yang disampaikan. Misalnya, gambaran mengenai kegiatan belajar di kelas, kegiatan olahraga, atau eksplorasi di alam luar.

Keseluruhan ilustrasi tersebut haruslah menarik, mudah dipahami, dan dapat mendorong imajinasi anak-anak untuk berbicara tentang dunia yang lebih luas melalui karya seni mereka sendiri. Dengan begitu, ilustrasi dapat menjadi alat yang kuat untuk menginspirasi kreativitas, membangun pemahaman, serta meningkatkan rasa ingin tahu dan minat mereka terhadap dunia di sekitar mereka.

### **2.2.2. Warna**

Warna hal pertama yang dilihat oleh seseorang, setiap warna akan memberikan kesan dan identitas tertentu, walaupun hal ini tergantung dari latar belakang pengamatnya, ilmu tentang warna disebut juga "*Chromatics*" (Dr. Ireko Nugroho, M.Si, 2008; 1). Teori warna sudah dikembangkan oleh Alberti (1435) dan diikuti oleh Leonardo Davinci (1490), Teori warna mendapat perhatian yang serius oleh Sir Isaac Newton seorang ahli fisika melalui tulisannya yang berjudul "*optics*" pada tahun 1704.

Warna dapat dikatakan sebagai kualitas dari mutu cahaya yang dipantulkan suatu obyek ke mata manusia. Warna akan dapat membuat kesan atau mood untuk keseluruhan gambar atau grafis. Setiap warna memiliki daya

Tarik yang berbeda dan dalam penggunaannya diharapkan dapat menciptakan keserasian dan membangkitkan emosi.

Warna dikelompokkan menjadi beberapa salah satunya yang digunakan dalam buku, yaitu : primer, sekunder, tersier.

Warna primer terdiri dari warna-warna yang paling kuat, merupakan warna yang utama dalam pembentukkan warna-warna lainnya, warna pokok terdiri dari tiga yaitu: Merah, biru, kuning.

Arti perpaduan warna diatas pun dapat terlihat antara warna merah, kuning, dan biru. Warna kuning bisa diartikan sebagai warna keceriaan (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36), sehingga kuning mengartikan suatu keceriaan yang dituju kepada orang lain. Sedangkan warna merah mengertikan suatu gerakan sosial (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36), dan warna biru dapat diartikan sebagai kekuatan, dingin, dan sejuk (Dr.Ir.Eko Nugroho, M Si, 2008;36).

### **Warna primer**

Warna dasar murni yang tidak dihasilkan dari campuran warna lain. Teori warna pigmen oleh Brewster menjelaskan bahwa warna primer warna dasar, dan kombinasi warna primer menghasilkan warna-warna lainnya.

Menurut Nugraha, awalnya manusia mengira warna primer terdiri dari Merah, Kuning, dan Hijau. Namun, penelitian lebih lanjut menyimpulkan bahwa tiga warna primer sebenarnya adalah Merah (seperti darah), Biru (seperti langit atau laut), dan Kuning (seperti kuning telur). Warna-warna primer ini menjadi dasar dalam seni rupa. Jika dua warna primer dicampur,

akan menghasilkan warna sekunder, dan campuran warna sekunder dengan warna primer akan menghasilkan warna tersier.

Secara teknis, warna merah, kuning, dan biru bukanlah warna pigmen primer. Tiga warna pigmen primer yang sebenarnya adalah magenta, kuning, dan cyan. Jika menyebut merah, kuning, dan biru sebagai warna pigmen primer, sebenarnya merujuk pada magenta dengan cara yang kurang akurat, dan biru mengacu pada cyan dengan cara yang kurang akurat pula.

Warna biru sering dikaitkan dengan rasa ketenangan, dan hal ini disebabkan oleh asosiasi warna biru dengan langit dan laut. Karena itulah, warna biru dianggap memiliki kemampuan untuk menenangkan suasana hati.

Ketika kita melihat langit dan laut yang berwarna biru, kita merasakan ketenangan. Warna biru memiliki beragam gradasi, mulai dari biru laut, biru langit, biru muda, biru toska, biru pastel, hingga biru dongker, namun makna di balik semua nuansa biru ini tidak jauh berbeda. Selain menenangkan, warna biru juga dikaitkan dengan sifat-sifat lainnya. Misalnya, warna biru sering diasosiasikan dengan kelembutan, empati, dan pemahaman, yang menciptakan perasaan ramah dan mendukung dalam interaksi sosial. Selain itu, warna biru yang tenang dan netral juga dapat merangsang kreativitas, karena menciptakan suasana yang rileks. Warna biru juga memberikan kesan kesegaran, kebersihan, dan kejernihan, terutama dalam nuansa cerah seperti biru langit atau biru laut.

Warna biru dalam desain visual untuk anak-anak usia 10-12 tahun bisa menjadi katalisator yang menarik untuk membangkitkan kreativitas mereka. Dengan menggunakan variasi nuansa biru yang cerah dan menyegarkan

sebagai latar belakang, maka gambaran dunia yang indah dan menenangkan akan membuka jendela imajinasi mereka.

Warna biru langit yang cerah dapat menghadirkan gambaran langit yang luas, memicu imajinasi anak-anak tentang petualangan di alam bebas atau eksplorasi di luar angkasa. Kombinasi biru muda dengan warna-warna pastel lainnya, seperti kuning atau hijau muda, akan menciptakan visual yang riang dan ceria, mendorong mereka untuk menciptakan karya-karya yang penuh warna dan menyenangkan.

Menggunakan elemen-elemen seperti bintang, awan, atau laut dalam nuansa biru juga dapat menginspirasi anak-anak untuk berkreasi dengan menceritakan kisah petualangan fantastis atau merancang makhluk-makhluk ajaib dari dunia imajinasi mereka sendiri. Dengan memanfaatkan warna biru secara kreatif dalam desain visual, anak-anak dapat merasa terinspirasi untuk berimajinasi tanpa batas, menciptakan karya seni yang menggambarkan keunikan dan ekspresi diri mereka. Desain visual yang menarik dengan warna biru yang menyenangkan akan menjadi alat yang kuat untuk merangsang daya kreatif anak-anak dan membantu mereka mengeksplorasi dunia imajinasi dengan penuh semangat.

### **2.2.3. Tipografi**

Dalam desain grafis, tipografi merupakan suatu ilmu dalam memilih dan menata dengan pengaturan penyebaran pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan saat membaca. Menurut Wagiono Sunarto, MSc dalam buku “Tipografi dalam desain grafis”, Tipografi memainkan peranan

yang sangat penting dalam keberhasilan bentuk komunikasi visual, baik sebagai unsur utama maupun pelengkap. Tipografi juga bisa menjadi inti gagasan suatu komunikasi grafik dan huruf menjadi satu-satunya “visualisasi” yang efektif.

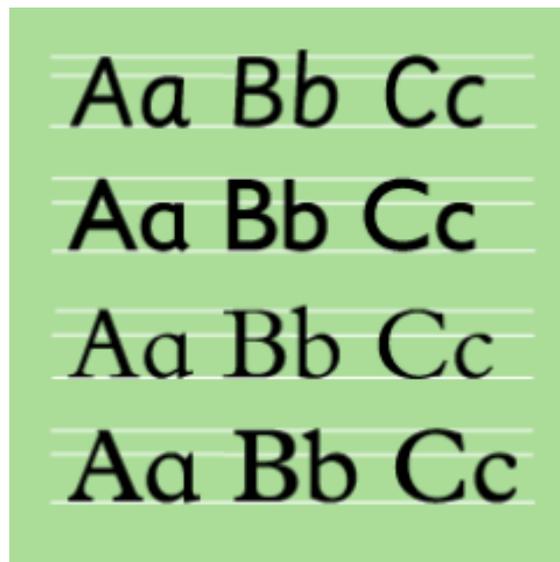
Secara umum tipografi diartikan seni mencetak dengan menggunakan huruf, seni menyusun huruf dan cetakan dari huruf atau penyusunan bentuk dengan gaya-gaya huruf. Tipografi sama dengan menata huruf yang merupakan unsur penting dalam sebuah karya desain komunikasi visual untuk mendukung terciptanya kesesuaian antar konsep dan komposisi karya (Santosa, 2002:2018) tipografi lebih dari sepuluh ribu berlaku secara internasional dan sudah dibakukan.

Prinsip dasar tipografi merupakan pedoman penting dalam menciptakan karya tipografi yang efektif dan menarik. Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, komunikasi dalam bentuk tulisan dapat menjadi jelas, teratur, dan mudah dipahami sesuai dengan prinsip desain pada umumnya. Seiring berjalannya waktu, prinsip dasar tipografi terus berkembang untuk mengoptimalkan keindahan bentuk huruf dan kemudahan dalam membaca teks. Meskipun prinsip dasar tipografi telah teruji dan terbukti efektif, namun tidak mutlak harus diikuti dalam proses desain. Prinsip ini memberikan kebebasan bagi desainer untuk mengekspresikan ide dan konteks dengan maksimal, sekaligus menyesuaikan dengan bentuk huruf yang digunakan.

Untuk anak-anak, penting untuk mengenal dan memahami target audiens tersebut. Dengan pemahaman yang baik, hasil desain buku dan perangkat edukasi akan menarik dan mudah diimplementasikan.

**Legibility (Keterbacaan)**

Dalam memilih jenis huruf untuk teks anak-anak, penting untuk mencari desain yang simpel dan ramah, dengan bentuk karakter huruf yang tidak memiliki ujung yang tajam. Bagian dalam huruf (*counter*) harus berbentuk bulat dan terbuka, menghindari sudut tajam atau bentuk persegi panjang. Sebaiknya hindari juga menggunakan letterforms yang tidak biasa atau nontradisional. Sebagai contoh, jenis huruf *Sassoon Primer* merupakan contoh yang baik karena dirancang khusus untuk anak-anak, memenuhi kriteria atribut yang disebutkan di atas.



**Gambar 2.1** Tipografi

Tipografi dengan yang lebih besar umumnya lebih muda untuk dibaca daripada mereka yang pendek nya, dan ini terutama berlaku untuk anak-anak. Sans serif dapat digunakan selama mereka tidak mengeksplor bentuk secara ekstrim yang bisa merusak legibilitas. Sebagai contoh:

- a. Jangan gunakan tipografi yang dikondens atau diekspan terlalu ekstrim, sehingga membuat pengenalan karakter lebih sulit (bentuk dasar sudah hilang).
- b. Pilih keluarga huruf dengan ketebalan huruf sedang (book/ demi); hindari yang terlalu tipis (hairline) atau terlalu tebal (bold), disesuaikan juga dengan anak-anak.
- c. Jika berencana untuk menggunakan huruf miring (*italic*), pastikan mereka juga mudah dibaca, dan tidak terlalu kondens atau termodifikasi secara ekstrim.

Desain tipografi yang nyaman untuk keterbacaan anak usia 10-12 tahun haruslah mengutamakan kejelasan dan keterbacaan. Ukuran huruf yang cukup besar dan gaya huruf yang sederhana akan membantu memastikan teks mudah dipahami oleh mereka. Warna latar belakang yang netral dan kontras yang cukup antara teks dan latar belakang juga perlu diperhatikan agar tidak menyebabkan silau atau kesulitan membaca.

Selain itu, memilih jenis huruf yang ramah anak dan mudah dibaca adalah hal penting. Jenis huruf seperti Arial, Comic Sans, atau Verdana sering digunakan dalam materi bacaan untuk anak-anak karena kejelasan dan keberanian bentuknya. Mengatur jarak antarbaris dan spasi antarkata juga perlu diperhatikan. Jarak yang cukup antarbaris membantu anak-anak dalam

melacak garis teks dengan mudah, sedangkan spasi antarkata yang cukup luas membantu menghindari teks yang terlalu padat dan membuat mata cepat lelah.

Terakhir, gunakan subjudul, teks tebal, atau penekanan visual lainnya untuk merancang struktur teks yang jelas dan membantu anak-anak dalam mengidentifikasi bagian-bagian penting dari bacaan tersebut. Dengan memperhatikan semua aspek ini, desain tipografi yang nyaman akan mendorong minat dan keterlibatan anak-anak dalam membaca.

#### **2.2.4. Layout**

Menurut Rustan, Suriyanto dalam buku *Layout – Dasar dan penerapannya* (2008) mengatakan bahwa, pada dasarnya Layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen 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 pekerjajanya. 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) 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 (*Proportion*)
- b. Keseimbangan (*Balance*)
- c. Kontras (*Contrast*)

d. Irama (*Rhythm*)

e. Kesatuan (*Unity*)

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

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

a. Kontras (*Contrast*)

b. Perulangan (*Repetition*)

c. Kesatuan Atau Focus (*Proximity*)