

BAB II

DATA DAN ANALISA

II.1. Dasar Ekspresi

Pengertian dari ekspresi merupakan *sebuah ungkapan perasaan*. Perasaan yang dimaksud adalah *perasaan khusus yang membangun sebuah sikap serta nilai*. Ekspresi diartikan juga sebagai mimik muka atau kesan wajah untuk menyatakan atau mengungkapkan maksud, perasaan dan gagasan atau dalam garis besar ekspresi merupakan interaksi seseorang terhadap sesuatu yang dihadapi. Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ekspresi diartikan sebagai pengungkapan atau proses menyatakan yaitu memperlihatkan atau menyatakan maksud, gagasan, perasaan, dan sebagainya.

Manusia sejak lahir sudah dianugerahi ekspresi, ekspresi juga bertujuan untuk saling berkomunikasi terhadap manusia lainnya. Tetapi bayi dan anak-anak masih belum mampu menunjukkan bagaimana cara berekspresi dengan baik dan benar. Anak akan belajar dengan lingkungan sekitar, mereka merekam kejadian-kejadian sosial yang terjadi. Walaupun secara alami ekspresi akan muncul tapi masih banyak orang yang belum secara benar mengekspresikan sesuatu yang mereka rasakan atau merespon ekspresi orang lain. Maka ekspresi harus dipahami sejak dini karena ekspresi merupakan suatu dasar dalam menjalani interaksi kehidupan sehari-hari. Tanpa adanya ekspresi maka interaksi antar manusia akan begitu membingungkan satu dan lainnya.

Menurut Darwin (dalam Ekman, 2003) ekspresi pada manusia tidak memiliki sifat yang unik atau istimewa bahkan dibeberapa hewan pun bisa ditemukan berbagai ekspresi. Dari banyak peristiwa sosial yang dialami oleh manusia akan menghasilkan emosi, sama seperti hewan akan mengalami proses ekspresi. Darwin (dalam Matsumoto & Ekman, 2007) mengatakan bahwa ekspresi merupakan suatu tindakan yang bersifat tingkah laku atau kebiasaan, dan kombinasi dengan suatu respon suara, postur, gestur, pergerakan otot, dan tanggapan fisiologis lainnya.

Beberapa ahli juga berpendapat bahwa ekspresi merupakan hasil manifestasi dari keadaan fisiologis dan kognitif manusia, juga merupakan cermin dari pengaruh-pengaruh kultur budaya dan sistem sosial *Barrett & Fossum* (2001).

Ekspresi juga terlahir dari kultur budaya dan tempat individu bertempat tinggal, ekspresi akan saling bercampur dan membentuk tingkah laku yang berbeda-beda kemudian ekspresi akan secara tidak disadari akan turun temurun ke generasi selanjutnya. Menurut *Carole Wade & Carol Tavris* (2007), salah satu gerak tubuh yang sering digunakan dalam proses komunikasi adalah berekspresi. Terdapat beberapa ekspresi wajah yang menggambarkan rasa marah, takut, dan lain-lain. Ekspresi sedih dan bahagia dapat dilihat dari raut wajah seseorang. Dari ekspresi wajah seseorang, dapat dilihat emosi yang sedang dialaminya.

Manusia memiliki dasar ekspresi dalam kehidupan, yaitu:

II.1.1. Bahagia

Ekspresi bahagia merupakan ekspresi yang paling diinginkan semua orang, karena kebahagiaan merupakan hal yang menyenangkan serta memberi kenyamanan, kepuasan, kegembiraan dan ketenangan bagi diri sendiri maupun orang yang diajak berinteraksi. Bahagia juga memberikan efek positif terhadap fisik dan mental. Ekspresi kebahagiaan akan mengeluarkan beberapa hormon yaitu *dopamine*, *serotonin*, *oksitosin* dan *endorphin*. Semua hormon tersebut akan keluar dengan sendirinya karena suasana hati yang bahagia. Ekspresi bahagia memiliki ciri seperti berikut:

- a. Nada suara yang ceria dan menyenangkan
- b. Bahasa tubuh yang santai namun terlihat bersemangat
- c. Mimik wajah tersenyum serta tertawa.



Gambar 2.1 Ekspresi Bahagia

(Sumber <https://id.theasianparent.com/10-tips-memiliki-keluarga-bahagia>)

II.1.2. Sedih

Ekspresi sedih merupakan suatu keadaan yang terbalik dari ekspresi bahagia. Sedih tidak bisa diketahui kapan datangnya sering kali datang secara tiba-tiba, rasa sedih akan mengeluarkan *hormon adrenokortikotropik* yang memiliki peran penting untuk memicu produksi *kortisol*. *Hormon kortisol* adalah jenis hormon yang berkaitan erat dengan stres yang kita alami. Ketika kita merasakan emosi yang besar dalam tubuh, maka hormon adrenokortikotropik akan bertambah dan tubuh kita akan semakin mudah merasa tergoncang. Ekspresi sedih akan ditandai seperti berikut:

- a. Suasana hati yang sendu
- b. Wajah sedikit pucat
- c. Menutupi wajah
- d. Berdiam diri atau termenung
- e. Menjauhi lingkungan sekitar
- f. Menangis



Gambar 2.2 Ekspresi Sedih

(Sumber <https://www.suara.com/health/2018/09/04/140000/tak-cuma-terlihat-sedih-ini-gejala-depresi-pada-anak-anak?page=all>)

II.1.3. Takut

Ekspresi takut merupakan emosi yang paling kuat dan memiliki peran penting dalam kehidupan berinteraksi. Ekspresi takut akan muncul ketika merasakan atau dalam keadaan bahaya, kemudian akan memunculkan suatu respon seperti melarikan diri, mempertahankan diri atau mencari bantuan di sekitar. Di saat ekspresi takut muncul akan memiliki ciri seperti berikut:

- a. Jantung berdetak kencang
- b. Otot menjadi tegang
- c. Nafas menjadi cepat
- d. Mencari tempat perlindungan
- e. Mata menjadi lebar
- f. Menghindari orang lain



Gambar 2.3 Ekspresi Takut

(Sumber <https://www.sehatq.com/artikel/cara-menghilangkan-rasa-takut-fobia>)

II.1.4. Jijik

Ekspresi jijik merupakan ekspresi yang tidak dapat ditahan untuk diperlihatkan, karena secara alamiah manusia akan menunjukkan rasa jijik terhadap suatu objek yang menurutnya kotor atau memiliki bau tidak sedap sehingga akan menjauhinya. Meskipun terlihat sangat buruk tetapi ekspresi ini merupakan sebuah sikap diri untuk tetap menjaga kebersihan sehingga

terhindar dari berbagai penyakit. Biasanya ekspresi jijik ditunjukkan dengan mimik wajah seperti berikut:

- a. Berpaling atau tidak mau menoleh
- b. Mengerutkan hidung, menyipitkan mata serta menekuk bibir keatas
- c. Reaksi seperti ingin muntah



Gambar 2.4 Ekspresi Jijik

(Sumber <https://helohehat.com/mental/gangguan-mood/jenis-emosi-dan-fungsinya/>)

II.1.5. Marah

Ekspresi marah sama halnya seperti ekspresi takut, ekspresi ini mengartikan sebuah keadaan perlindungan diri yang merespon suatu ancaman. Ekspresi marah juga dilambangkan sebagai permusuhan, rasa iri terhadap orang lain, rasa frustrasi, terpojok dan antagonis. Marah merupakan ekspresi yang tidak baik atau buruk, jika kemarahan tersebut tidak terkendali, berlebihan, diekspresikan dengan cara yang berbahaya dan melukai diri sendiri atau orang lain. Rasa marah akan membuat seseorang sulit untuk berpikir atau membuat sebuah keputusan yang rasional. Meskipun ekspresi marah merupakan hal yang negatif tetapi jika diambil dari sisi positif memiliki hal yang baik seperti, mampu memotivasi diri

untuk mengambil tindakan dan mencari solusi atau mengoreksi diri dalam kesalahan. Ekspresi marah sering ditunjukkan dengan ciri seperti berikut:

- a. Nada suara yang tinggi, kasar atau berteriak
- b. Mengerutkan kening atau alis
- c. Melakukan hal fisik seperti memukul, menendang atau melempar barang
- d. Wajah memerah



Gambar 2.5 Ekspresi Marah

(Sumber <https://health.grid.id/read/351870202/cara-mudah-menghadapi-anak-marah-tak-perlu-teriak-apalagi-membentak?page=all>)

II.1.6. Kaget atau Terkejut

Ekspresi kaget biasanya terjadi sangat singkat akibat suatu hal yang tidak terduga, ekspresi ini tidak bisa dibuat-buat atau ditutupi karena merupakan hal spontan atau refleks seseorang. Ekspresi kaget akan bereaksi verbal lewat teriakan atau jeritan. Inilah beberapa contoh mengekspresikan rasa kaget atau terkejut:

- a. Respon fisik melompat atau mundur menghindari objek
- b. Berteriak, menjerit atau terengah-engah
- c. Menaikan alis, melebarkan mata atau membuka mulut



Gambar 2.6 Ekspresi Kaget atau Terkejut

(Sumber

<https://health.kompas.com/read/2020/01/24/150500168/normalkah-saat-kita-mudah-kaget-?page=all>)

II.2. Analisa Objek

Setelah semua data dan informasi terkumpul mengenai objek yang diteliti, maka perlu dilakukannya sebuah analisa 5w + 1h untuk meninjau lebih jauh dan spesifik terhadap objek perancangan yang ditentukan.

II.2.1 5W + 1H

a. *What* (Apa yang dibutuhkan untuk membantu anak dalam memahami ekspresi?)

Dibutuhkannya sebuah media seperti media cetak (*buku pop up*) sebagai sarana belajar untuk anak dengan pengemasan yang menyenangkan sehingga dapat memberikan pembelajaran bagi anak dan tidak membuat anak bosan.

b. *Who* (Siapa target *audience* dari perancangan tersebut?)

Perancangan buku pop up ini ditujukan kepada 2 *audience* yaitu anak-anak (*primer*) dan orang tua (*sekunder*).

c. Why (Kenapa anak-anak harus memahami ekspresi dengan benar sejak dini?)

Agar anak mampu berekspresi dengan benar dan tepat sesuai dengan apa yang anak-anak rasakan. Setelah anak-anak memahami ekspresi maka secara sadar mereka akan memahami juga ekspresi orang lain sehingga mampu berkomunikasi dengan baik dan menciptakan empati yang positif.

d. When (Kapan perancangan ini akan dibuat?)

Perancangan buku pop up ini akan dibuat segera, agar dapat digunakan oleh anak-anak usia dini.

e. Where (Dimana perancangan ini akan hadir?)

Buku pop up ini akan hadir di berbagai toko buku dan *marketplace*, guna agar peminat dapat mendapatkan secara mudah.

f. How (Bagaimana perancangan buku ini dibuat?)

Buku pop up ini dirancang atas kesadaran banyak orang tua yang memiliki anak terutama anak yang berusia dini. Kesadaran ini muncul di saat anak-anak sudah mulai beranjak balita (bayi lima tahun) kemudian anak akan menirukan ekspresi orang sekitarnya entah itu positif ataupun negatif.

II.3. Target Audience

Target *audience* ini memiliki 2 kategori yaitu anak-anak (primer) dan orang tua (sekunder) yang dirinci sebagai berikut:

II.3.1. Primer

a. Demografis

1. Laki – laki dan perempuan
2. Umur 1-3 tahun
3. Strata ekonomi sosial A dan B

b. Geografis

1. Perkotaan di Indonesia

c. Psikografis

1. Anak yang aktif dalam bermain
2. Menyukai buku bergambar atau buku cerita
3. Suka bermain sambil belajar
4. Selalu penasaran dan ingin mencoba hal baru
5. Memiliki daya imajinasi yang tinggi

II.3.2. Sekunder

a. Demografis

1. Laki-laki dan perempuan
2. Usia 27 – 35 tahun
3. Status menikah
4. Strata ekonomi sosial A dan B

b. Geografis

1. Perkotaan di Indonesia

c. Psikografis

1. Memiliki hubungan yang dekat dengan anak-anak
2. Peduli dengan perkembangan anak-anak
3. Suka melakukan kegiatan membaca buku atau dongeng bersama anak-anak
4. Selalu mengajak anak belajar sambil bermain

II.4. Referensi Perancangan

II.4.1. Setitik Kisah



*Gambar 2.7 Cover Buku Ekspresi Keluargaku
(Sumber Dokumentasi Penulis)*



*Gambar 2.8 Isi Buku Ekspresi Keluargaku
(Sumber Dokumentasi Penulis)*

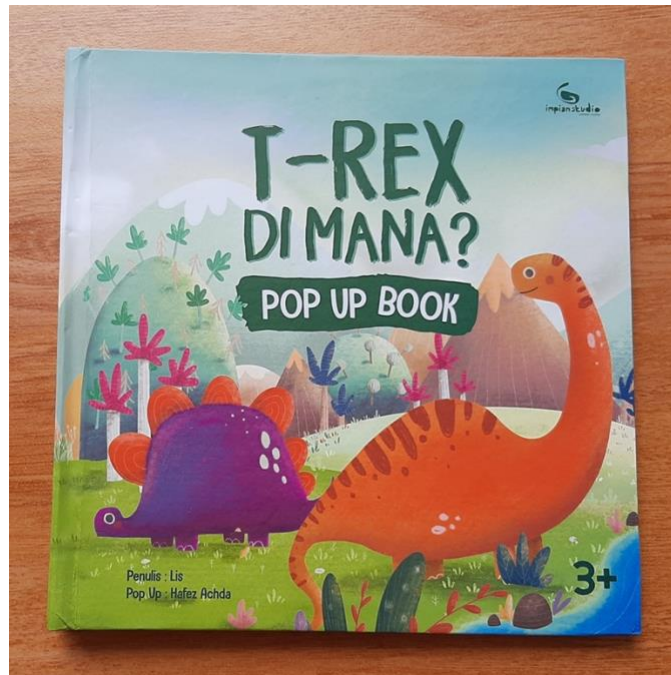


*Gambar 2.9 Isi Buku Ekspresi Keluargaku
(Sumber Dokumentasi Penulis)*

II.4.1.a Spesifikasi Buku

- a. Judul : Ekspresi Keluargaku
- b. Pengarang : Setitik kisah
- c. Penerbit : Setitik kisah
- d. Ukuran : 14cm x 14cm
- e. Keterangan :
 1. Buku yang ditujukan kepada anak berumur 6 bulan ke atas.
 2. Memiliki visual yang menarik dan penuh warna-warni sehingga anak-anak bisa lebih memahami.
 3. Jenis kertas yang sangat bagus, tidak mudah sobek dan lebih solid.
 4. Ukuran buku tidak terlalu besar tetapi juga tidak terlalu kecil pas untuk anak-anak di usia tersebut.
 5. Menggunakan bahasa yang akrab didengar anak sehingga anak-anak mudah mencerna.
 6. Karakter yang lucu dan sederhana menjadikan anak lebih tertarik.

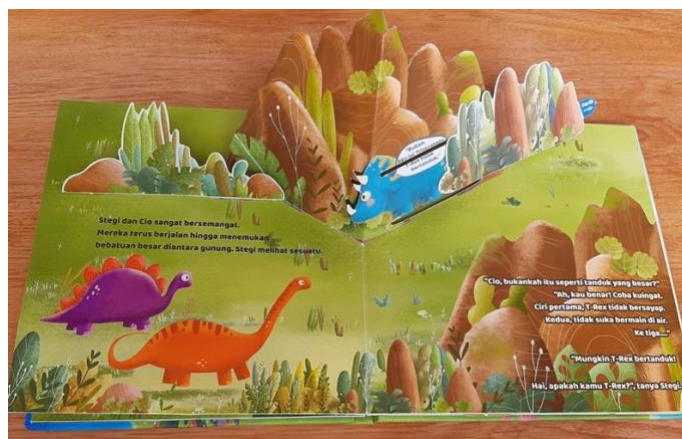
II.4.2. T-rex Dimana?



*Gambar 2.10 Cover Buku T-rex Dimana?
(Sumber Dokumentasi Penulis)*



*Gambar 2.11 Isi Pop Up Buku T-rex Dimana?
(Sumber Dokumentasi Penulis)*



Gambar 2.12 Isi Pop Up Buku T-rex Dimana?
(Sumber Dokumentasi Penulis)

II.4.2.a. Spesifikasi Buku

- a. Judul : T-rex Dimana?
- b. Pengarang : Lis dan Hafez Achda
- c. Penerbit : Impian studio
- d. Ukuran : 21cm x 21cm
- e. Keterangan :
 1. Buku yang ditujukan kepada anak usia 3 tahun.
 2. Visual yang menarik dengan banyak ilustrasi menggunakan teknik *water color* yang sangat cocok untuk anak-anak.
 3. Struktur pop up yang kompleks dan bermacam-macam menjadikan anak-anak lebih tertarik untuk membuka tutup buku tersebut.
 4. Di beberapa halaman karakter pop up memiliki ukuran yang berbeda-beda, besar dan kecil.
 5. Ada beberapa halaman pop up yang harus ditarik atau digeser sehingga mengeluarkan karakter yang bersembunyi.
 6. Memiliki ukuran yang cukup besar dengan tujuan pop up dapat lebih banyak dalam buku.

7. Pemilihan jenis kertas yang bagus sehingga pop up menjadi kuat untuk bergerak atau dimainkan.
8. Penggunaan bahasa cukup ringan dan ada interaksi antar pembaca dan buku.
9. Karakter dan lucu yang menarik dan bermacam jenis dinosaurus.

II.5. Landasan Teori

II.5.1 Buku

Buku merupakan sebuah media pembelajaran semua orang dan memiliki makna *buku merupakan jendela ilmu pengetahuan*, dari buku kita mendapatkan wawasan dan pengetahuan yang luas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Balai Pustaka buku merupakan lembaran kertas yang dijilid, berisi tulisan ataupun kosong. Di belahan dunia mana pun media buku sejak awal pembuatannya buku sudah menjadi dasar atau pedoman semua orang untuk mendapatkan pengetahuan, hiburan atau informasi-informasi lainnya, sehingga seseorang yang membaca buku memiliki banyak pengetahuan dan informasi yang jauh lebih banyak.

Buku juga memiliki beberapa jenis yaitu dijelaskan bahwa buku memiliki 2 kategori yaitu buku non fiksi dan fiksi. *Buku non fiksi* merupakan buku yang bersifat informatif, nyata serta memiliki sejarah, penulisnya mempunyai tanggung jawab atas kebenaran dari peristiwa atau informasi yang ditulis. Sehingga buku non fiksi menggunakan bahasa yang baku dan formal. Sedangkan *buku fiksi* sesuai namanya berarti suatu cerita atau latar belakang berdasarkan imajinasi yang tidak memiliki fakta. Walaupun beberapa buku fiksi ada yang mengaitkan sedikit fakta atau pun sejarah tapi tentu saja tidak bisa disebut sebagai buku non fiksi, karena masih mengaitkan beberapa cerita karangan. Alasan cerita karangan di dalam buku fiksi tetap dibuat lebih menarik sesuai khayalan penulis, sehingga isi lebih banyak mengandung khayalan guna untuk membangun imajinasi para pembaca.

Beberapa contoh dari buku fiksi adalah cerpen, novel, komik, dongeng, buku cerita bergambar dan buku pop up. Setiap jenis buku fiksi

memiliki batasan umur atau target pembaca dari balita, anak-anak, remaja hingga dewasa. Buku fiksi yang menargetkan anak-anak biasanya buku yang membantu stimulasi anak atau kembang tumbuh anak dengan isi buku yang memiliki interaksi. Buku untuk anak-anak biasanya memiliki ciri khas seperti memiliki ilustrasi yang lucu, macam ragam warna-warni, tekstur pada buku, memiliki suara, pop up gambar (gambar yang timbul atau digerakan).

II.5.2 Buku Pop Up

Dalam sejarahnya buku pop up berawal dari konstruksi buku sederhana. Pada saat itu masih disebut buku *movable book* (buku bergerak) dengan mekanis kertas yang disusun atau dilipat sehingga memiliki dimensi seakan bergerak. Buku pop up itu sendiri merupakan media buku sebagai alat peraga yang memiliki dimensi atau bentuk yang timbul, dengan tujuan membuat pembaca lebih tertarik sehingga imajinasi yang terbentuk lebih hidup dan memiliki pengalaman membaca yang menyenangkan.

Solichah dan Mariana (2018) menjelaskan bahwa buku pop termasuk dalam jenis media 3D yang memberikan efek timbul dan menarik untuk pembaca, itu karena setiap halaman buku ketika dibuka akan menghasilkan efek ilustrasi yang timbul. Kelebihan dalam buku pop up menurut Anggraini, Nurwahidah, Asyhari, Reftyawati, & Haka (2019) yaitu:

- a. Buku pop-up dirancang menggunakan kertas tebal agar tidak mudah rusak dan lebih kuat.
- b. Tiap halaman buku pop-up memuat ilustrasi yang menarik sehingga membuat anak membaca lebih aktif dan antusias mengikuti kegiatan belajar serta memiliki interaktif yang bagus.
- c. Buku pop-up dapat digunakan secara mandiri atau bahkan berkelompok.

Berdasarkan penjelasan diatas maka sesuai dengan konsep perancangan penulis memilih buku *pop up* sebagai medianya. Karena buku ini memiliki target primer anak-anak yang berumur 1-3 tahun dimana anak akan lebih tertarik dengan buku yang memiliki visual 3D (timbul) atau pop up.

II.5.3 Jenis-jenis Ilustrasi

Pengertian dari ilustrasi adalah suatu hasil visualisasi dari suatu objek yang menggunakan teknik gambar, lukisan, fotografi atau seni rupa lainnya. Menurut Antonius Putra N dan Rahmatsyam Lakoro (2012:2) maksud dari ilustrasi itu sendiri adalah menerangkan sesuatu dalam cerita, tulisan atau informasi lainnya sehingga mampu menggiring seseorang dalam memahami suatu objek tersebut. Adapun beberapa jenis-jenis ilustrasi yang dibagi sebagai berikut:

a. Ilustrasi Naturalis

Merupakan sebuah ilustrasi yang memiliki bentuk serta warna yang sama sesuai dengan kenyataannya tanpa adanya pengurangan atau penambahan. Ilustrasi ini mengambil gambar dari suatu keadaan alam/lingkungan.



Gambar 2.13 Ilustrasi Naturalis

(Sumber <https://saintif.com/ilustrasi-adalah/>)

b. Ilustrasi Dekoratif

Suatu ilustrasi yang fungsinya menghiasi sesuatu dengan sebuah objek yang disederhanakan atau bahkan dilebih-lebihkan dengan gaya-gaya yang tertentu.



Gambar 2.14 Ilustrasi Dekoratif

(Sumber <https://saintif.com/ilustrasi-adalah/ilustrasi-dekoratif/>)

c. Ilustrasi Kartun

Memiliki keunikan tersendiri karena menggunakan ilustrasi yang lucu, dari bentuk manusia, hewan, tumbuhan hingga benda mati. Umumnya ilustrasi ini digunakan pada buku-buku komik, buku bergambar atau buku dongeng.



Gambar 2.15 Ilustrasi Kartun

(Sumber <https://www.kincir.com/movie/anime/fakta-digimon-adventure-reboot-dQwTvggYXeWd>)

d. Ilustrasi Karikatur

Ilustrasi ini lebih condong ke sebuah kritikan atau sindiran-sindiran terhadap suatu berita politik dan lainnya. Khas dari ilustrasi karikatur ini adalah karakter berbentuk tidak proposional seperti umumnya. Biasanya ilustrasi ini ditemukan di media koran atau majalah.



Gambar 2.16 Ilustrasi Karikatur

(Sumber: <https://republika.co.id/berita/infografis/karikatur/qyeetl318/karikatur-opini-caci-maki-meringankan-koruptor>)

e. Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan sebuah ilustrasi yang dilengkapi oleh teks, contoh dari cerita bergambar yaitu komik. Khas dari ilustrasi ini adalah memiliki cerita yang menarik kemudian didukung oleh ilustrasi dengan sudut pandang yang unik, tujuannya adalah menghasilkan sebuah cerita bergambar yang hidup.

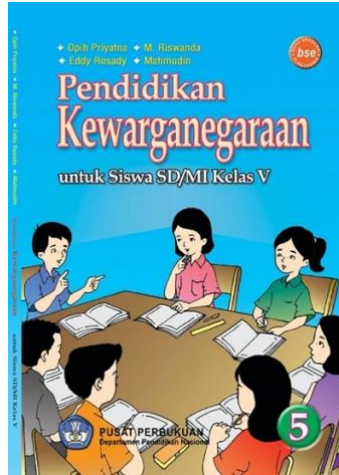


Gambar 2.17 Cerita Bergambar

(Sumber <https://readgraphicnovels.blogspot.com/2017/05/read-urasawa-pluto-vol-2-act-8-page-23.html>)

f. Ilustrasi Buku Pelajaran

Merupakan jenis-jenis gambar yang menjelaskan atau menerangkan suatu peristiwa ilmiah terjadi, gambar ini adalah sebuah fakta nyata. Umumnya jenis ilustrasi ini menggunakan gambar-gambar natural, bagan atau foto.



Gambar 2.18 Ilustrasi Buku Pelajaran

(Sumber <https://desaingambarkeren.blogspot.com/2021/06/17-gambar-ilustrasi-adalah-pelajaran.html>)

g. Ilustrasi Khayalan

Sesuai namanya yang berarti suatu ilustrasi dari hasil pengolahan sebuah imajinasi atau khayal, ilustrasi ini membuat para pembaca lebih menjadi imajinatif dalam melihat suatu gambar tersebut. Jenis-jenis ilustrasi ini biasanya akan ditemukan di cerpen, komik, novel dan roman.



Gambar 2.19 Ilustrasi Khayalan

(Sumber <https://www.kibrispdr.org/pre-5/contoh-gambar-ilustrasi-khayalan.html>)

II.5.4 Fungsi dan Peran Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto, (2009: 70-71) ilustrasi memiliki tujuan mempermudah pembaca untuk mengingat sebuah konsep, informasi atau gagasan yang telah disampaikan. Ilustrasi juga memiliki fungsi agar lebih mudah dipahami, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Ilustrasi Deskriptif

Yaitu menggantikan sebuah kalimat yang panjang melalui sebuah ilustrasi.

b. Ilustrasi Ekspresif

Menunjukkan suatu tujuan, gagasan atau konsep yang abstrak menjadi nyata.

c. Ilustrasi Analitis

Memperlihatkan sebuah proses atau sistem secara detail bagian demi bagian.

d. Ilustrasi Kualitatif

Digunakan untuk membuat suatu tabel, grafik, foto, simbol, sketsa dan lainnya.

Setelah dibagi menjadi beberapa fungsi, ilustrasi juga memiliki peranannya sebagai berikut:

- a. Memudahkan untuk memahami suatu makna dari kalimat, peristiwa atau pun karya.
- b. Mengekspresikan sebuah ide, perasaan atau imajinasi menjadi sebuah gambar yang akan dimengerti orang lain.
- c. Meningkatkan suatu estetika dan menjadikan agar seseorang lebih mudah menghargai atau memaknai sebuah pesan yang disampaikan.
- d. Menjadikan ilustrasi sebagai sarana komunikasi.
- e. Menarik perhatian pembaca agar lebih menjadi imajinatif.

Setelah dijelaskan diatas tentang ilustrasi maka penulis menggunakan fungsi ilustrasi *deskriptif* dalam perancangan buku ini. Pemilihan tersebut agar ilustrasi lebih mudah dipahami oleh anak-anak, meningkatkan imajinatif anak serta mampu menjadikan ilustrasi lebih menarik.

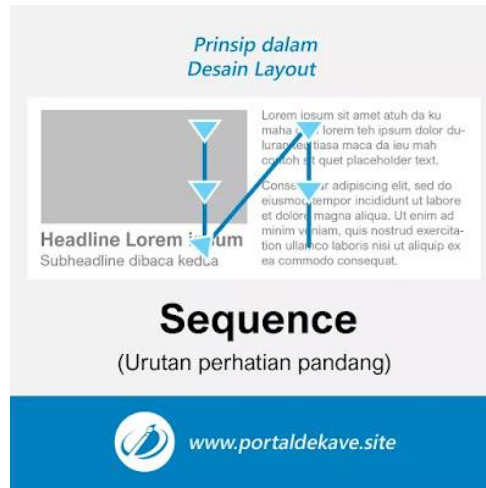
II.5.5 Layout

Layout atau tata letak merupakan elemen penting dalam sebuah konsep desain, *layout* merupakan penyusunan letak elemen gambar dan teks yang menjadikannya sebuah media tersebut menjadi menarik serta efektif dan komunikatif. Menurut Gavin Ambrose & Paul Haris (2005) *Layout* merupakan suatu susunan dari beberapa campuran elemen desain yang telah digabungkan dalam sebuah bidang yang kemudian membentuk susunan yang artistik. Maka dari tujuan *layout* adalah memberikan sebuah informasi yang informatif kepada pembaca agar lebih mudah dipahami dan diterima.

Layout merupakan unsur paling penting dalam membuat sebuah desain, dalam membuat *layout* adapun beberapa prinsip-prinsip *layout* yang dibagi menjadi berikut:

a. Sequence (Urutan)

Merupakan bagian-bagian elemen yang sudah diurutkan dari awal hingga akhir, tujuannya adalah agar mata pembaca bisa mengikuti setiap alurnya dan tidak kebingungan akan informasi yang diberikan.



Gambar 2.20 Layout Sequence

(Sumber <https://www.portaldekave.com/artikel/prinsip-dalam-desain-layout-yang-harus-diperhatikan/>)

b. *Emphasis* (Tujuan)

Sesuai dengan namanya tujuan, yaitu memberikan sebuah penekanan pada suatu objek yang sudah dibuat agar terlihat lebih mencolok untuk menarik perhatian. Biasanya pada objek ini ada perbedaan di ukuran *font*, warna yang kontras, posisi yang strategis dan bentuk yang berbeda.



Gambar 2.21 Layout Emphasis

(Sumber <https://pandaroar.wordpress.com/2013/01/30/design-principles-emphasis-and-white-space/>)

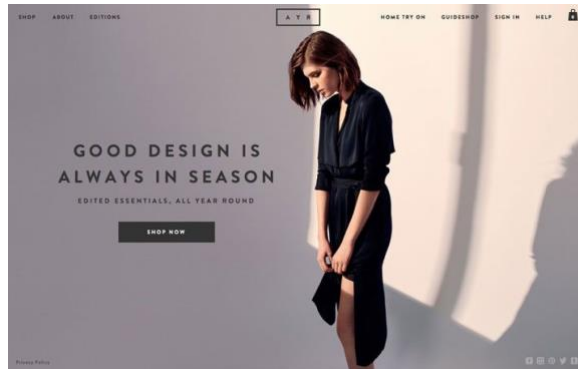
c. *Balance* (Seimbang)

Merupakan pembagian pada ruang isi dan ruang kosong hingga menjadikan komposisi yang seimbang. Dalam *balance* ini juga dibagi menjadi 2 macam yaitu, *balance simetris* yang memberikan kesan formal, stabil serta kuat, dan *balance asimetris* yang memberikan kesan dinamis dan variatif.



Gambar 2.22 *Layout Balance Simetris*

(Sumber <https://wpamelia.com/visual-design-guide/>)



Gambar 2.23 *Layout Balance Asimetris*

(Sumber <https://designshack.net/articles/layouts/asymmetrical-design-creating-beautiful-balanced-layouts/>)

d. *Unity* (Kesatuan)

Merupakan kesatuan elemen-elemen yang telah digabungkan. Penggabungan elemen berupa fisik dan non fisik, sehingga dalam *layout* ini akan menciptakan komposisi yang selaras.



Gambar 2.24 Layout Unity

(Sumber <https://id.pinterest.com/pin/404972191493897348/>)

II.5.6 Tipografi

Tipografi dalam bahasa Yunani adalah kata dari *typos* atau bentuk dan *graphein* atau tulisan sehingga bisa diartikan tulisan yang berbentuk. Tipografi biasa juga disebut seni dalam menyusun atau mengatur sebuah huruf untuk memberikan kesan keindahan. Dalam fungsinya tipografi menurut Surianti Ruslan (2009) fungsi utama dari tipografi adalah menyampaikan pesan informasi berupa tulisan yang membuat pembacanya nyaman serta mudah dipahami.

Dalam dunia desain komunikasi visual tipografi merupakan *visual language*, yang artinya bahasa yang dapat dilihat. Unsur dasar yang paling penting dari tipografi adalah *readable* dan *legible*. *Readable* artinya tulisan yang mudah dibaca dan *legible* artinya pembaca dapat memahami tulisan teks beserta huruf didalamnya. Tipografi juga memiliki elemen yang terbagi menjadi 2, yaitu:

a. Huruf Teks

Pemilihan jenis font harus jelas agar mudah dibaca. Ketebalan font juga harus diperhatikan dan ukuran font agar tidak terlalu besar atau tidak terlalu kecil.

b. Huruf Judul

Elemen terpenting adalah pemilihan huruf judul. Dalam pemilihan font menggunakan font yang menarik atau indah dan ukuran font yang lebih besar dari pada ukuran huruf teks.

Selain unsur dalam tipografi agar lebih mempermudah maka tipografi dibagi menjadi beberapa klasifikasi, sesuai dengan bentuknya sebagai berikut:

1. Serif

Ciri dari font ini adalah memiliki *kaki* disetiap ujung huruf atau font yang *berkait*. Contoh font paling populer dari serif adalah font Times New Roman, font ini tergolong cukup tua namun kesan klasik membuat font ini berkelas dan timeless.



Gambar 2.25 Font Serif

(Sumber <https://ids.ideosocial.com/yuk-kenalan-dengan-berbagai-jenis-font-desain/>)

2. Sans Serif

Berbeda dengan jenis serif, sans serif berarti *tidak memiliki kaki* atau pengait. Font ini terlihat lebih modern lebih cocok untuk penggunaan semi formal ataupun santai. Karakter dari font ini tampak lebih kuat, elegan serta tampil lebih rapi.



Gambar 2.26 Font Sans Serif

(Sumber <https://indonesiamendesain.com/2020/08/10/61-font-logoterbaik-dan-cara-memilih-yang-tepat/>)

3. Slab Serif

Hampir mirip dengan serif, hanya perbedaannya di slab serif lebih *mengotak* dan *bold*. Font ini sering digunakan sebagai logo atau header sehingga penggunaan dalam isi teks kurang tepat.

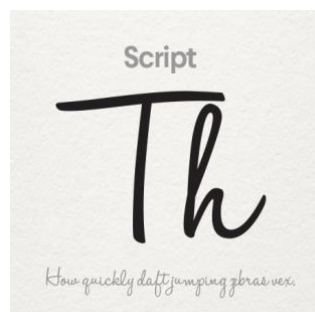


Gambar 2.27 Font Slab Serif

(Sumber <https://indonesiamendesain.com/2020/08/10/61-font-logoterbaik-dan-cara-memilih-yang-tepat/>)

4. Script

Font script atau bisa disebut *handwriting* (tulisan tangan) memiliki khas tersendiri seperti tegak bersambung, font ini terinspirasi dari kaligrafi. Penggunaan font ini cocok untuk brand-brand elegan wanita dengan menggunakan 1 kata saja.

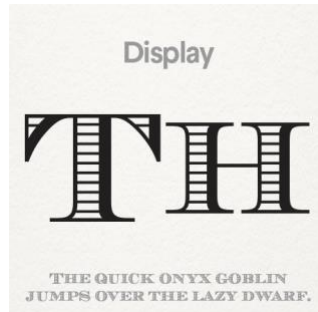


Gambar 2.28 Font Script

(Sumber <https://indonesiamendesain.com/2020/08/10/61-font-logoterbaik-dan-cara-memilih-yang-tepat/>)

5. Dekoratif

Berbeda dengan yang lainnya, font dekoratif lebih banyak memiliki *variatif* dan gaya-gaya tertentu. Penggunaan font ini sama seperti script tidak cocok untuk paragraf panjang.



Gambar 2.29 Font Dekoratif

(Sumber <https://indonesiamendesain.com/2020/08/10/61-font-logoterbaik-dan-cara-memilih-yang-tepat/>)

II.5.7 Warna

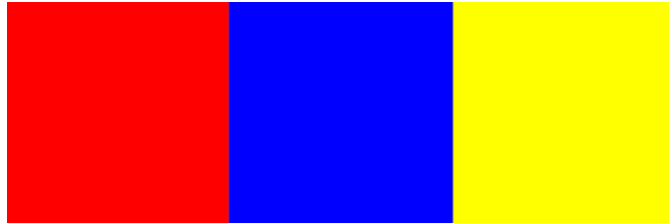
Warna adalah spektrum dari sebuah cahaya yang sempurna (berwarna putih). Ketika cahaya dibiaskan menggunakan *prisma* (sepotong kaca berbentuk segitiga) maka cahaya akan mengeluarkan 7 warna yaitu merah, jingga, kuning, hijau, biru, nila dan ungu. Dalam dunia desain grafis warna merupakan komponen penting, karena mata akan langsung menangkap warna sebelum bentuk objek.

Peran penting sebuah warna adalah elemen estetika, representasi dari alam dan media atau sarana komunikasi. Warna adalah unsur keindahan paling penting dalam dunia seni rupa dan desain Sulasmi Darma Prawira, (1989). Sedangkan menurut Henry Dreyfuss warna digunakan untuk mempertegas simbol-simbol tertentu, contoh seperti warna kuning biasanya digunakan untuk rambu lalu lintas agar lebih kontras terlihat. Maka bisa dikatakan warna memiliki peran penting serta memiliki makna setiap warnanya.

Banyak jutaan warna didunia tetapi semua warna memiliki warna dasar dan campuran yang dibagi menjadi beberapa kelompok sebagai berikut:

a. Warna Primer

Merupakan warna dasar atau pokok, warna primer ini yang menjadi bahan campuran untuk menghasilkan warna lainnya. Warna premier adalah merah, biru, kuning.



Gambar 2.30 Warna Premier

(Sumber <https://materibelajar.co.id/pengertian-warna/>)

b. Warna Sekunder

Adalah campuran warna primer yang menghasilkan warna sekunder. Campuran warna tersebut akan menghasilkan hijau jika biru bercampur kuning, ungu jika merah bercampur biru, orange jika kuning bercampur merah.



Gambar 2.31 Warna Sekunder

(Sumber <https://materibelajar.co.id/pengertian-warna/>)

c. Warna Tersier

Merupakan campuran warna dari primer dan sekunder, warn ini bisa disebut warna penengah. Warna yang dihasilkan seperti coklat

kemerahan campuran dari merah hijau, coklat kekuningan campuran dari kuning dan ungu dan coklat kebiruan campuran biru dan orange.



Gambar 2.32 Warna Tersier

(Sumber <https://lincahmatematika.blogspot.com/2020/08/macam-macam-warna-primer-sekunder.html>)

d. Warna Netral

Warna yang dihasilkan dari 3 warna dasar dengan perbandingan yang sama. Warna ini merupakan warna yang berkesan terang ataupun gelap. Contoh warna netral adalah hitam dan putih.



Gambar 2.33 Warna Netral

(Sumber <https://www.redbubble.com/i/poster/Split-Black-and-White-by-KryptiCatt/40144481.LVTDI>)