

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam proses ini, penulis mengambil beberapa informasi dari perancangan sebelumnya untuk digunakan sebagai bahan pembanding, baik kelebihan maupun kekurangannya. Selain itu, peneliti juga merujuk dari beberapa jurnal yang relevan dengan topik penelitian penulis. Ini mencakup studi pustaka, referensi karya dan dasar teori yang digunakan.

2.1.1 Penelitian Berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI SEBAGAI MEDIA UNTUK MEMPERKENALKAN BATIK BONO”

Asep Kadarisman, Sri Soedewi, dan Elsa Syabilla Gianary membuat desain artikel jurnal “Merancang Buku Ilustrasi Sebagai Media Memperkenalkan Batik Bono” pada tahun 2023, menurut Telkom University [8]. Penelitian ini akan membahas bagaimana keberlanjutan batik dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran sejak usia muda, serta membangun jaringan dan mengingatkan nilai jual produk Batik Bono.

Pada perancangan peneliti ini mengatakan bahwa buku referensi dengan ilustrasi dapat menjadi solusi untuk memperkenalkan Batik Bono kepada masyarakat, dan menjadi buku dengan ilustrasi pertama yang mengangkat Batik Bono sebagai Objek Utamanya. Dalam perancangan, dapat disadari bahwa diperlukan pengetahuan akan Batik Bono agar dapat memahami dan mengenal budaya tersebut untuk dihargai dan diwariskan. Juga perlu adanya pemahaman terkait gaya ilustrasi, warna, font, layout, dan lainnya agar buku dapat dirancang dengan baik dan informasi dapat di terima dengan baik oleh pembaca.

2.1.2 Penelitian Berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BATIK WARISAN BUDAYA NUSANTARA” EDISI” BATIK SOLO SURAKARTA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK USIA 12-14 TAHUN.

Perancangan dalam jurnal yang berjudul “PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI “BATIK WARISAN BUDAYA NUSANTARA” EDISI “BATIK SOLO SURAKARTA” SEBAGAI MEDIA PENGENALAN BATIK UNTUK ANAK USIA 12-14 TAHUN.” yang disusun oleh Dicky Bima Anggara, dan Benny Muhdaliha (2020) dari Universitas Budiluhur. Pada penelitian tersebut membahas media pengenalan batik Solo sebagai bentuk edukasi kepada anak-anak sehingga anak bisa lebih mengapresiasi batik sebagai warisan budaya nusantara dan selanjutnya bisa memahami proses pembuatannya.

Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa buku bergambar diciptakan sebagai produk akhir. Buku ini memiliki grafik yang menarik dan ramah anak sehingga mudah dipahami. Bahan cat air yang digunakan untuk membuat gambar terinspirasi dari batik lilin, dan menggunakan kombinasi teknik digital dan cat air (manual). Mengingat anak-anak cepat mengasimilasi informasi dari ilustrasi berwarna cerah, buku ini berfungsi sebagai sarana komunikasi yang efisien dengan menyampaikan pengetahuan dan informasi.

Tujuan dari penelitian ini dan pembuatan buku ilustrasi “Batik Linggo” adalah untuk mengenalkan pembaca pada seni produksi batik. Guna mengumpulkan data untuk penelitian ini, dilakukan observasi, wawancara, dan tinjauan pustaka. Namun target pasarnya adalah tempat perbedaan terbesar ditemukan. Penelitian ini menyasar anak-anak berusia 4-6 tahun, sedangkan penelitian sebelumnya terkonsentrasi pada anak-anak berusia 12-14 tahun. Hasil akhir dari penelitian tersebut berupa ilustrasi yang memperkenalkan gambar batik dan informasi terkait, sedangkan buku ilustrasi "Batik Linggo" menghasilkan buku bergambar yang memperkenalkan batik Linggo, alat membatik, dan teknik pembuatannya. Buku bergambar ini dimaksudkan sebagai sarana pendidikan yang

menarik untuk menjelaskan dan mendidik anak-anak tentang tahapan pembuatan batik serta sejarah batik Solo, sehingga mereka dapat memahami batik sebagai warisan budaya nusantara.

2.2 Tinjauan Teori

2.3 Tinjauan Tori Utama

2.3.1 Batik

Anak-anak harus belajar tentang batik sejak dini karena merupakan bagian penting dari budaya Indonesia. kata Rante Hestiasari *“One aspect of Indonesian cultural legacy, batik, is included in this study and presented to children on a new medium. One art form with a significant traditional component is batik.”* (Rante., 2016). Instruksi melukis meliputi pembuatan batik. Ungkapan bahasa Jawa “ambatik” yang terdiri dari kata “tik” yang berarti titik kecil dan “amba” yang berarti menulis, itulah asal mula nama batik. Menulis atau menggambar dengan menggunakan titik-titik dikenal dengan istilah batik. Batik bukan lagi sebuah kata kerja; sebaliknya, itu adalah kata benda yang mendeskripsikan sepotong kain batik. Oleh karena itu, membatik adalah proses pengaplikasian lilin cair berulang kali pada kain untuk menghasilkan pola titik atau garis yang tumpang tindih.

2.3.2 Batik Linggo

Karya seni buatan tangan yang memiliki filosofi dan makna yang terkait dengan setiap polanya disebut Batik Pola Linggo. Batik linggo motif yaitu batik tradisional yang berasal dari daerah Kendal, Jawa tengah yang terletak di dusun Gonobarat, Desa Gonoharjo. Motif batik ini memiliki karakteristik dengan menggunakan pola geometris, simbol-simbol, dan palet warna yang sangat khas. Salah satu ciri khas motif batik linggo kendal ini adalah menggunakan simbol-simbol seperti Linggo (Maskulin) dan Yoni (Feminim), dimana dapat dimaknai simbol tersebut sebagai simbol kesuburan dan kepercayaan dalam agama Hindu. Terciptanya Batik Linggo motif pertama kali oleh bapak Zachrony, Sebab, ditemukan artefak tahun 1968 berupa prasasti batu di Desa Gonoharjo beserta hiasan batu berbentuk kepala kura-kura dan ular serta pahatan yang menyerupai mahkota raja dan ratu. Desain bambu dan anggrek merupakan salah satu tema batik

linggo yang menggambarkan keseharian warga Desa Gonoharjo. bulan, beras, biji kopi, daun semanggi, dan lainnya. Batik Linggo Kendal masih dibuat secara tradisional menggunakan teknik batik tulis dan batik cap. (Departemen Kehutanan Republik Indonesia, 2018). Perlu adanya upaya pengenalan batik kepada anak-anak yang bertujuan untuk terus meningkatkan pelestarian kebudayaan untuk memperbaiki kesejahteraan dan meningkatkan partisipasi dalam kegiatan membuat batik linggo secara berkelanjutan.

Anak-anak diajarkan cara mengenal corak dan motif batik sebagai latihan pembelajaran. Anak-anak dapat belajar mengenali dan menghargai warisan budaya yang harus dilindungi melalui kegiatan ini. Namun, anak-anak muda di sini belum mendapat bimbingan membuat batik dari awal hingga akhir, karena masih kurangnya media edukasi yang membuat pengajar kesulitan mengenalkan batik kepada anak-anak usia dini (Tri Wahyuningsih, 2022).

2.3.3 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak-anak muda berusia antara empat dan enam tahun menunjukkan ciri-ciri yang berkaitan dengan bahasa, perkembangan fisik, dan rasa ingin tahu yang kuat. Mereka aktif dalam berbagai kegiatan yang membantu perkembangan otak mereka. Pendidikan anak usia dini menekankan pentingnya pengembangan kreativitas, karena melalui kreativitas, anak-anak dapat mengalami proses menciptakan, berimajinasi, dan memperoleh pengalaman baru yang bermanfaat dan berarti Media Edukasi Anak Usia Dini

2.3.4 Media Edukasi Anak Usia Dini

Media pendidikan adalah alat untuk menyebarkan pengetahuan atau konten. Kata Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar", adalah asal kata "media" dalam bahasa Inggris. Media adalah suatu alat atau metode komunikasi yang digunakan sebagai agen intervensi, materi, atau instrumen, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Hobbs, 2011). Untuk membantu anak-anak memahami pelajaran yang diajarkan, penting untuk menggunakan media ilustrasi sebagai alat pengajaran dalam lingkungan pendidikan. Media ilustrasi ini

bisa berupa gambar grafis, foto, atau diagram yang disertai teks untuk memberikan klarifikasi atau melengkapi informasi yang disampaikan (Crockett et al., 2011). Oleh karena itu, media ilustrasi memainkan peran krusial sebagai pendukung dan penyedia informasi dalam konteks media edukasi.

2.3.5 Fungsi Media Edukasi

Menurut Levie Lantz (2018) fungsi media edukasi memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi Atensi

khususnya untuk membuat siswa fokus pada pembelajaran anak muda.

2. Fungsi Afektif

Media mempunyai kekuatan untuk menggambarkan sikap dan perasaan yang dapat meningkatkan pembelajaran.

3. Fungsi Kognitif

Tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam visual difasilitasi oleh media (media visual).

4. Fungsi Kompensatoris

Media yang dapat digunakan oleh seseorang yang lambat dalam mengolah suatu informasi apabila disampaikan secara lisan.

2.3.6 Buku

Buku adalah kumpulan kertas yang dijilid menjadi satu, dan halaman adalah salah satu sisi lembaran kertas (Iyan Sugihartono, 2015). Buku dapat menjadi sumber informasi yang sederhana dan berguna dengan memanfaatkan isi, gaya, struktur, desain, dan susunan berbagai komponennya. Mereka dapat memberikan penjelasan tekstual singkat disertai visual visual.

Buku adalah kumpulan gambar tertulis pada lembaran kertas yang dijepit di satu sisi. Buku merupakan media massa paling awal dan masih dianggap sebagai sumber hiburan dan informasi yang paling intim (Wibowo et al., 2016).

2.3.7 Fungsi Buku

Literatur yang baik dapat digunakan untuk berbagai tujuan. Jenis buku sangat menentukan tujuannya. Penjelasan fungsi ini adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sumber data yang dibutuhkan pembaca. Buku berfungsi sebagai media kreativitas, informasi, komunikasi, dan pendidikan berbasis membaca dan menulis.
2. Buku berfungsi sebagai sumber ilmu pengetahuan yang dapat dipercaya dan benar.
3. Buku adalah suatu karya terbitan yang mempunyai daya tarik fisik tersendiri. Buku secara visual menarik dan dapat menarik pembacanya (Kusrianto, Adi, 2006).

2.3.8 Ilustrasi

Gambar yang digunakan untuk mengisi atau menjelaskan sesuatu disebut ilustrasi literal, menurut Kristanto Parmadi dkk. (2015). Sebagai komponen penting dari grafik, ilustrasi dapat memiliki banyak bentuk, mulai dari titik atau guratan dasar hingga yang rumit. Dalam upaya artistik semacam ini, ilustrasi merupakan subjek tersendiri dengan tren sejarah dan perkembangan tertentu.

Komponen desain buku yang dianggap mempunyai nilai daya tarik terbesar adalah ilustrasi. Ketika membaca novel bertema batik, ilustrasi akan mendorong pembaca untuk menggunakan imajinasinya. Dari sudut pandang bahasa Inggris, istilah ilustrasi mengacu pada gambar, foto, atau lukisan. gambar yang digunakan untuk mengilustrasikan suatu dongeng atau menjelaskan suatu karya tekstual disebut gambar ilustratif. Dalam perkembangan selanjutnya, ilustrasi dapat digunakan untuk mengisi kekosongan selain sebagai pendukung narasi. Misalnya

di tabloid, majalah, majalah, dll. Ada banyak jenis ilustrasi, termasuk gambar, lukisan, grafik, karikatur, dan banyak lagi. (Soedarso, 2014)

Supriyono Sugihartono (2015) menegaskan bahwa grafis berfungsi sebagai perangkat yang menarik perhatian dan memperjelas teks. Lebih lanjut, Supriyono menjelaskan bahwa ilustrasi yang sukses seringkali memiliki persyaratan sebagai berikut:

1. Jelas, informatif, dan mudah dikomunikasikan.
2. Membangkitkan emosi dan nafsu keinginan.
3. Memancarkan pesona yang kuat.
4. Berkualitas tinggi baik dari segi nilai kreatif maupun proses produksi.

2.3.9 Media Edukasi

Menurut Gagne dan Briggs (2006), media pembelajaran mencakup perangkat seperti buku, komputer, kamera video, tape recorder, kaset, film, slide, gambar, gambar, dan grafik yang secara fisik digunakan untuk mengajarkan siswa isi rencana pembelajaran.

Menurut Lin, media pendidikan mengacu pada bagian sumber belajar atau benda nyata yang menampung bahan ajar. Dalam media pembelajaran, terdapat tiga tingkatan pembelajaran utama: simbolik (abstrak), ikonik (bergambar/gambar), dan pengalaman langsung (enaktif). Dalam upaya untuk mengambil informasi, kemampuan, dan sikap baru, ketiga tingkat pengalaman ini berinteraksi satu sama lain (Burnner, 2018).

2.3.10 Tujuan Penggunaan Ilustrasi

- b. Informasi atau pesan yang ingin dikomunikasikan diperjelas melalui penggunaan ilustrasi.
- c. Tujuan ilustrasi adalah untuk menambah variasi pada bahan ajar, menjadikannya lebih menarik, inspiratif, dan komunikatif sekaligus menyederhanakan informasi bagi pembaca.

- d. Pembaca lebih mudah mengingat pemikiran atau ide yang disajikan melalui gambar.

Karena gambar dapat menyampaikan ide yang rumit dan luas dalam ruang terbatas, gambar dapat membantu menyelamatkan presentasi. Putra dan Lakoro (2012) menyatakan bahwa ilustrasi dalam buku dimaksudkan untuk memperindah atau memperjelas suatu narasi, tulisan, puisi, atau bahan tertulis lainnya agar teks tersebut lebih mudah dipahami melalui penggunaan gambar.

2.3.11 Fungsi Ilustrasi

Ada banyak rutinitas ilustrasi umum. Berikut ini adalah fungsi dari ilustrasi tersebut:

1. Fungsi Deskriptif

Peran deskriptif gambar adalah menggantikan penjelasan lisan dan naratif yang panjang mengenai objek. Hal-hal dapat diilustrasikan agar lebih mudah dipahami dan dipahami dengan lebih cepat.

2. Fungsi Ekspresif

Tujuan ilustrasi adalah untuk membuat suatu gagasan, sentimen, maksud, keadaan, atau konsep abstrak menjadi nyata sehingga mudah dipahami.

3. Fungsi Analitis atau Struktural

Bagian demi bagian aspek suatu objek atau sistem proses dapat diperlihatkan secara detail dengan menggunakan ilustrasi. untuk memudahkan pemahaman.

4. Fungsi Kualitatif

Membuat daftar tabel, grafik, kartun, gambar, gambar, dan simbol adalah penggunaan umum metode ini.

2.3.12 Jenis-jenis Ilustrasi

Bentuk gambar bervariasi sesuai dengan tampilannya. Selain yang lain adalah:

1. Ilustrasi Naturalis

Gambar yang secara akurat menggambarkan bentuk dan warna realitas\ yaitu benda-benda yang ada di alam tanpa perubahan atau penambahan apa pun disebut ilustrasi naturalis.



Gambar 2. 1 Contoh Gambar Ilustrasi Natularis

(Sumber: www.pinterest.com).

2. Ilustrasi Dekoratif

Gambar yang berfungsi sebagai hiasan pada gambar lain dengan menggunakan bentuk yang disederhanakan atau dibesar-besarkan disebut ilustrasi dekoratif.



Gambar 2. 2 Contoh Gambar Ilustrasi Dekoratif

(Sumber: www.pinterest.com)

3. Ilustrasi Kartun

Gambar kartun adalah gambar dengan bentuk yang menggemaskan atau ciri-ciri yang unik. Kartun biasanya digunakan sebagai ilustrasi dalam publikasi anak-anak, komik, dan buku bergambar.



Gambar 2. 3 Contoh Gambar Ilustrasi Kartun

(Sumber: www.pinterest.com)

4. Ilustrasi Karikatur

Gambaran yang sangat satir dikaitkan dengan ilustrasi karikatur. Ketidakseimbangan proporsi fisik terlihat pada gambar. Gambar ini sering terlihat di surat kabar atau publikasi.



Gambar 2. 4 Contoh Gambar Ilustrasi Karikatur

(Sumber: www.pinterst.com)

5. Ilustrasi Buku Pelajaran

Gambar buku teks, termasuk gambar ilmiah dan gambar bagian, berfungsi untuk memperjelas teks dan deskripsi kejadian. Bentuknya bisa berupa bagan, gambar, atau gambar dari alam.



Gambar 2. 5 Contoh Gambar Ilustrasi Pelajaran

(Sumber: www.pinterest.com)

6. Ilustrasi Khayalan

Gambar yang dihasilkan melalui proses kreatif disebut ilustrasi imajinasi. Gambar seperti ini sering digunakan dalam buku komik, novel, dan ilustrasi dongeng.



Gambar 2. 6 Contoh Gambar Ilustrasi Khayalan

(Sumber: www.pinterest.com)

2.4 Tinjauan Teori Perancangan

2.4.1 Perancangan

Proses desain dilakukan dalam beberapa tahap, tidak semuanya selesai dengan cepat dan tanpa insiden. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2008), desain adalah proses mengatasi permasalahan dengan menggunakan kreativitas untuk mendapatkan hasil yang sebaik-baiknya. Kapasitas untuk mengembangkan beberapa jawaban potensial terhadap suatu permasalahan dikenal sebagai desain. Jika menemui kesulitan tertentu, desain dalam komunikasi visual dapat dilihat sebagai proses menggabungkan ide dan prinsip desain ke dalam format yang menarik secara visual. Perancangan dalam desain terbagi menjadi enam tahapan dalam proses tersebut, yaitu:



Gambar 2.7 Perancangan

Dari beberapa langkah di atas dapat dipahami dengan cara sebagai berikut:

2. Tahap konsep

Ide adalah gambaran suatu objek dalam proses non-linguistik. Ide pemikiran yang dihasilkan dapat diterapkan untuk menentukan tujuan, kelangsungan hidup, dan segmentasi audiens pasar yang akan dituju. Di bidang desain komunikasi visual, untuk mengatasi permasalahan.

3. Tahap Media

Untuk mencapai suatu tujuan, studi kelayakan terhadap media yang tepat dan sukses harus dilakukan untuk memastikan keberhasilan pasar dan komunitas. Ada beberapa pilihan media yang tersedia, antara lain cetak, outdoor, elektronik, dan lainnya.

4. Tahap Ide

Kreativitas sangat penting saat menciptakan konsep untuk menciptakan sebuah karya yang menawan dan berdampak serta mudah diterima oleh penonton.

5. Tahap Data

Proses pemilihan data harus diselesaikan berupa data teks atau gambar sebelum membangun suatu desain. Data yang dimasukkan terdiri dari data estetika, yaitu penyajian berbagai elemen untuk meningkatkan nilai estetika pesan, seperti backdrop, frame, atau efek lainnya. Selain itu terdapat informasi edukatif yaitu berupa gambar, teks, atau judul.

6. Tahap Visualisasi

Pada titik ini, penggabungan komponen desain dan konsep desain menjadi penting untuk menghasilkan visualisasi yang layak, indah, dan efektif.

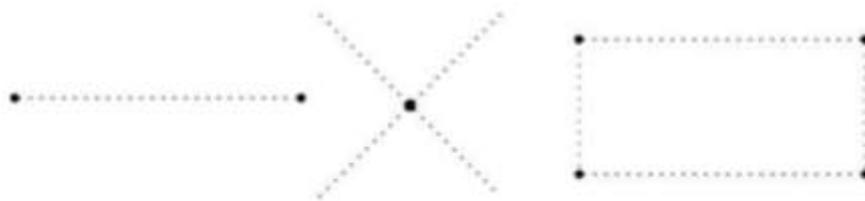
7. Tahap Produksi

Setelah melalui beberapa tahapan, tahap manufaktur merupakan tahap terakhir dalam proses perancangan. Sebaiknya temuan desain dilihat sebelum produksi dilakukan sehingga temuan tersebut dapat diverifikasi untuk melihat apakah temuan tersebut bebas dari kesalahan dan dianggap siap dipublikasikan.

2.4.2 Elemen Desain

Unsur-unsur visual merupakan komponen yang saling terkait dalam sebuah karya desain dan memiliki penyesuaian yang spesifik satu sama lain. Prinsip desain didukung oleh kerangka organisasi di mana komponen visual ditempatkan. Ada beberapa aspek atau elemen yang diperlukan dalam desain, antara lain ya

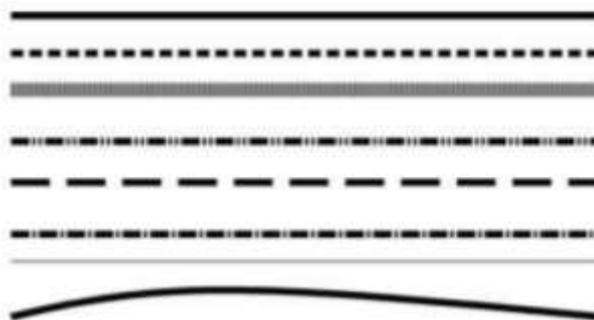
1. Titik



Gambar 2.8 Titik

Salah satu elemen paling mendasar dari desain grafis, baik digunakan secara tunggal atau berkelompok, adalah titik. Dalam sebuah desain, komponen titik memberikan kesan komunikasi yang signifikan. Jika titik-titik yang dikelompokkan menunjukkan kesatuan, maka titik potensial menjadi titik tunggal yang menandakan kelengkapan. Titik merupakan aksent yang dapat digunakan sebagai komponen ornamen, emosi, atau bahasa gambar dalam desain grafis.

2. Garis

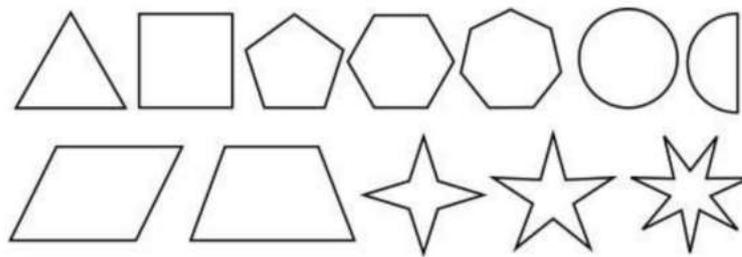


Gambar 2.9 Garis

Garis adalah salah satu komponen desain grafis yang terdiri dari kumpulan titik-titik berurutan yang dapat berfungsi sebagai titik fokus desain atau sebagai aksent. Selain itu, komponen garis dalam sebuah desain menawarkan kehalusan

komunikasi yang relevan. Ada beberapa cara untuk membentuk tepi atau kontur suatu benda: antara lain garis horizontal, diagonal, zigzag, dan gelombang.

3. Bentuk



Gambar 2. 10 Bentuk

Bentuk mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi; Bentuk adalah suatu unsur yang mempunyai dimensi panjang dan lebar. Dengan kata lain, bentuk tidak mempunyai substansi atau volume, sedangkan bentuk datar. Ada beberapa macam bidang dan bentuk ditinjau dari bentuknya, antara lain bentuk geometris, sudut, organik, dan tidak beraturan.

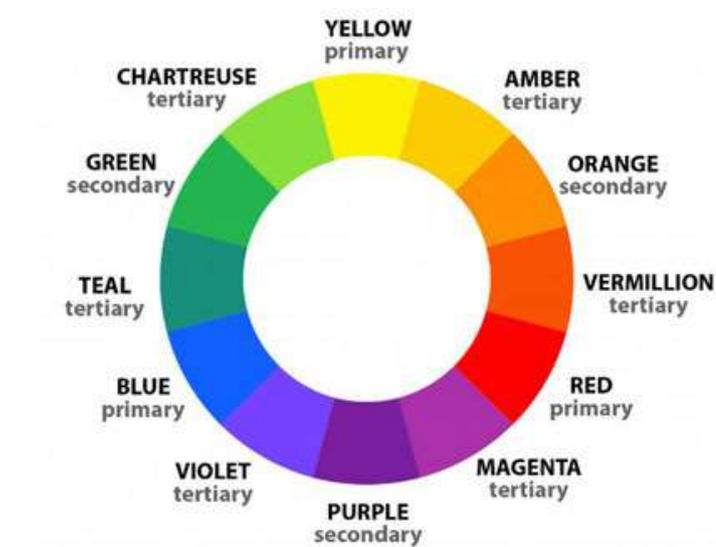
a. Bentuk Geometris

bentuk seperti persegi, segitiga, dan lingkaran merupakan contoh bentuk geometris karena tersusun atas garis dan sudut yang kaku dan beraturan. Bentuk geometris ini merupakan salah satu bentuk dasar yang digunakan desainer sebagai titik awal saat berkreasi.

b. Bentuk Organik

Bentuk organik melengkung secara bebas, asimetris, dan fleksibel.

2.4.3 Warna



Gambar 2. 11 Warna Primer, Sekunder, dan Tersier

Menggunakan warna dengan baik sangat penting untuk menjaga minat penonton. Skema warna dan gaya gambar membantu mengarahkan pembaca melalui cerita. Oleh karena itu, sangat penting untuk memilih skema warna terpadu untuk setiap buku. Koherensi akan terganggu jika Anda memilih skema warna yang berbeda untuk setiap halaman. Hal ini memberikan kesan bahwa setiap halaman memiliki kisah tersendiri, sehingga menyulitkan pembaca untuk memahami apa yang terjadi dalam narasinya. Alternatifnya, desain yang kohesif dan konsisten dapat dicapai dengan tetap berpegang pada skema warna tunggal untuk keseluruhan buku. Hal ini memudahkan pemahaman dan kenikmatan cerita.

Menurut teori Brewster (1831), warna terbentuk dari cahaya yang dipisahkan menjadi spektrum warna berbeda saat melewati suatu medium seperti prosma atau tetesan hujan. Warna juga memegang peran penting dalam desain karena dapat dipengaruhi emosi, persepsi, citra merk serta dapat digunakan untuk menciptakan tampilan visual yang menarik (Putra, 2020).

Warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna netral adalah empat kategori warna.

1. Warna Primer (*Primary Colors*)

rona dasar yang murni dan tidak dapat diciptakan oleh rona lain. Merah, kuning, dan biru adalah contoh warna primer yang mana menjadi warna dasar untuk menciptakan berbagai warna lain.



Gambar 2. 12Warna primer

Sumber: Blogernas

2. Warna Sekunder (*Secondary Colors*)

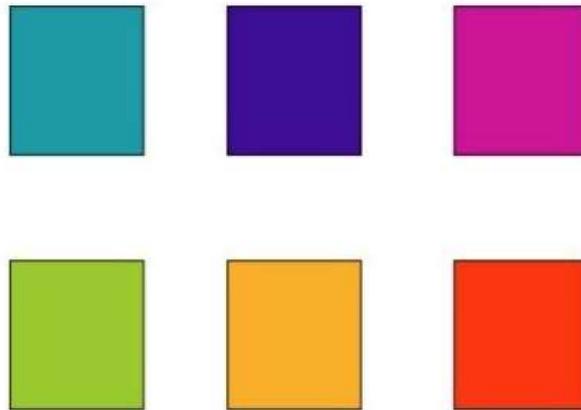
Dua warna primer yang dipadukan dengan perbandingan yang sama menghasilkan warna sekunder. Misalnya, kombinasi warna biru dan kuning menghasilkan warna hijau, sedangkan kombinasi warna merah dan biru menghasilkan warna ungu. Dan warna oranye tercipta ketika warna merah dan kuning digabungkan.



Gambar 2. 13 Warna Sekunder

3. Warna Tersier (*Tertiary Colors*)

Warna tersier adalah warna yang dihasilkan dengan menggabungkan dua warna dasar. Misalnya, magenta tercipta ketika warna ungu dan merah digabungkan.



Gambar 2. 14 Warna Tersier

4. Warna Netral (*Neutral Colors*)

Warna yang bukan merupakan bagian dari kelompok warna sekunder dan tersier atau kelompok warna dasar disebut warna netral. Jenis warna ini menjadi warna penyeimbangan warna lain menjadi terlihat fokus warna netral yang umumnya digunakan ialah hitam, putih, abu-abu, coklat, dan beige.



Gambar 2. 15 Warna Netral

Dalam buku warna penerapan pada desain disebutkan jika warna memiliki makna simbolis yang berbeda-beda dalam berbagai konteks. Warna juga bisa berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau ekspresi tertentu, karena setiap warna dapat mengandung arti dan emosi yang berbeda-beda (Swasty, 2017).

Tabel 2. 1 Makna Simbol Warna

Warna	Makna Simbolis
	<p>Saat melakukan suatu aktivitas, warna merah sering dikaitkan dengan keberanian, kekuatan, semangat, energi, dan kegembiraan. Selain itu, merah yaitu warna merah darah yang hangat berarti kehidupan. Selain itu, merah merupakan warna yang diasosiasikan dengan kebesaran atau kejahatan, keduanya diasosiasikan dengan kekerasan.</p>
	<p>Oranye tercipta saat merah dan kuning digabungkan; warna ini memberikan kehangatan dan kekuatan. Selain itu, warna oranye melambangkan kepercayaan diri, kemampuan bersosialisasi, petualangan, dan ketenangan dalam hubungan romantis.</p>
	<p>Secara psikologis, warna kuning dapat digunakan untuk meningkatkan aktivitas mental dan otak. Hal ini juga menyampaikan kehangatan, optimisme, semangat, kegembiraan, dan kesenangan, yang semuanya dapat mendukung proses berpikir rasional dan analitis pada manusia.</p>

	Kuning sering dikaitkan dengan kebijaksanaan, kreativitas, dan kebahagiaan.
	Warna biru memiliki makna kebijaksanaan, loyalitas, kecerdasan, dan keyakinan.
	Warna hijau memiliki makna pertumbuhan, kesuburan, kesegaran, keseimbangan, dan ketahanan. Serta memiliki emosional kuat dengan keselamatan, tenang.
	Warna hitam memiliki arti kekuatan, formalitas, dan tegas.

2.4.4 Tata Letak (layout)

Saat membuat buku bergambar atau buku naratif, tata letak teks dan grafik pada setiap halaman sangatlah penting. Tujuan buku bergambar adalah mengharuskan pembaca membaca teks dan visualnya. Keterbacaan suatu gambar akan terpengaruh bila ditempatkan di atas kata-kata, dan sebaliknya. Sebaiknya tata letak teks dan gambar berbeda. Ketika sebuah teks memiliki backdrop gambar atau ilustrasi yang memenuhi seluruh halaman (full bleed), teks tersebut menjadi lebih sulit dilihat karena background gambarnya tidak detail dengan baik (Ghozalli, 2020). Ada tiga elemen yang menyusun tata letak: teks, visual, dan tak kasat mata (Anggarini, 2021).

a. Elemen Teks

Tujuan dari komponen teks tata letak adalah untuk memberikan informasi yang akurat kepada pembaca.

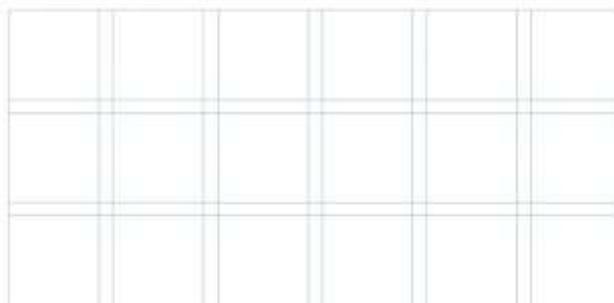
b. Elemen Visual

Visual dan gambar mungkin merupakan komponen pendukung yang tidak terkait dengan pesan informasi yang perlu Anda kirimkan, atau dapat menjadi elemen utama yang terhubung dengannya. Semua elemen gambar dalam layout termasuk dalam elemen visual.

c. Elemen Tidak Terlihat (*Invisible Element*)

Elemen ini mengacu pada grid dan margin. Elemen-elemen ini tidak terlihat sampai desain tata letak dijalankan, itulah sebabnya mereka disebut sebagai elemen yang tidak terlihat. Intinya, margin adalah garis yang menunjukkan pemisahan antara tepi kertas dan area yang akan diisi komponen desain. Sedangkan *grid* merupakan garis bantu yang berfungsi untuk menentukan peletakan elemen desain. Grid terbagi menjadi beberapa jenis di antaranya:

1. Grid

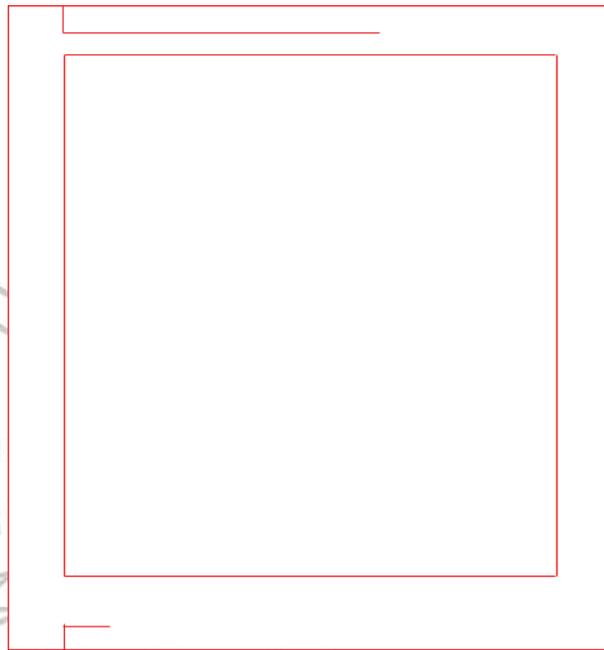


Gambar 2. 16 Grid

Grid merupakan sebuah panduan yang digunakan dalam penataan gambar dan teks, Itu terdiri dari margin dan garis vertikal dan horizontal yang membuat tata letak kolom. Tujuannya adalah menyusun teks agar pembaca dapat membaca dan memahaminya dengan mudah (Landa, 2014). Grid

fundamental dibagi menjadi lima bagian, menurut Tondreau (2019); penjelasannya adalah sebagai berikut:

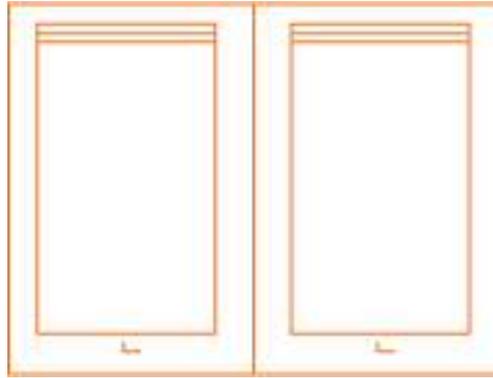
b. Single-Coloumn Grid



Gambar 2. 17 Single Column Grid

Single-column grid digunakan untuk bahan-bahan yang tidak berhenti, seperti novel, laporan, atau esai. Titik fokus halaman, sebaran, atau layar perangkat adalah blok teks utama. Grid paling dasar yang hanya berisi kolom adalah grid kolom tunggal. Kisi kolom tunggal sering terlihat dalam novel dan karya fiksi.

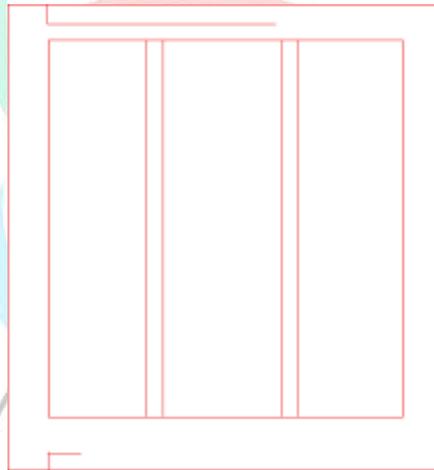
d. Two-Coloumn Grid



Gambar 2. 18 Two Column Grid

Grid Ini menampilkan dua blok kolom yang dapat menampilkan informasi terpisah, dan ukurannya bisa sama atau berbeda. Untuk kolom terpisah, kolom besar harus dua kali lebih besar dari kolom kecil.

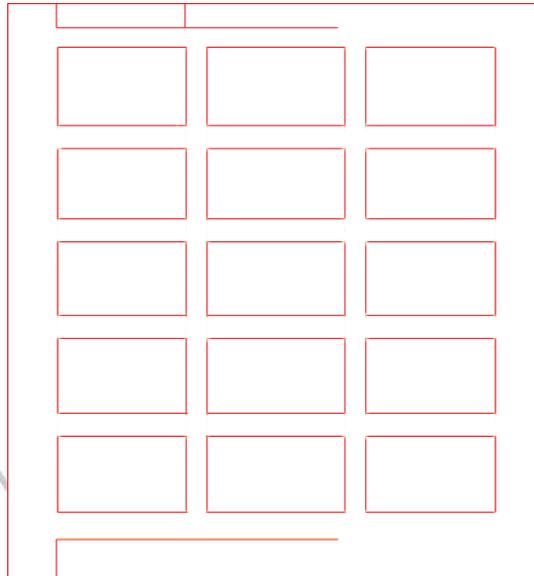
e. *Multicolumn Grids*



Gambar 2. 19 Multicolumn Grid

Beberapa kolom dalam kisi ini memberikan fleksibilitas lebih besar dibandingkan satu kolom atau dua kolom. Grid ini biasanya digunakan untuk majalah atau halaman web.

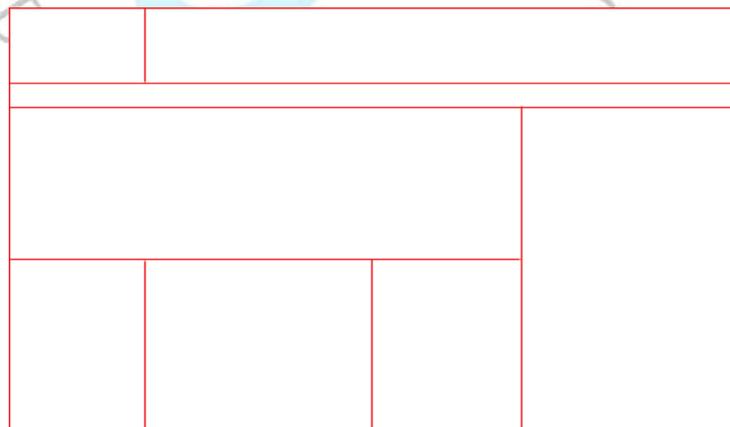
f. *Modular Grids*



Gambar 2. 20 Modular Grid

Modular grid menampilkan perpaduan kolom vertikal dan horizontal yang menciptakan struktur di dalam area yang lebih kecil. Biasanya digunakan untuk tabel, grafik, kalender, dan surat kabar.

g. *Hierarchical Grids*

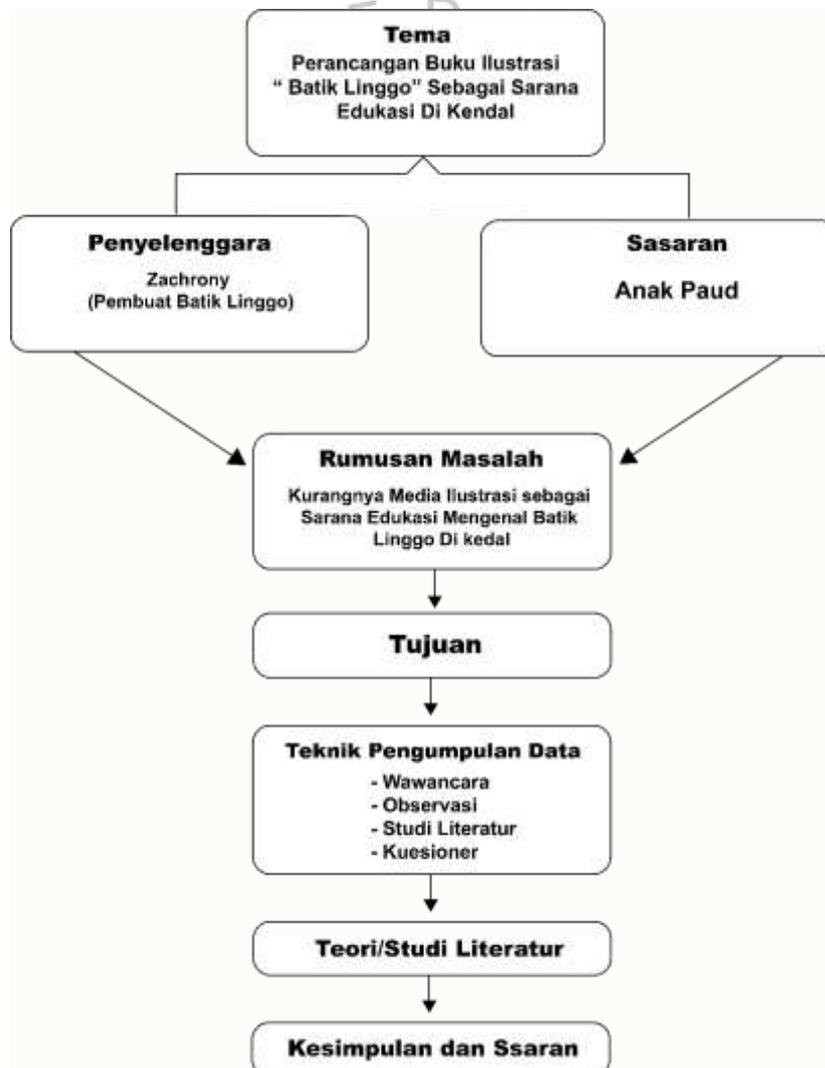


Gambar 2. 21 Hierarchical Grids

Grid ini memisalkan halamannya menjadi beberapa ruang secara horizontal.

2.5 Kerangka Berpikir

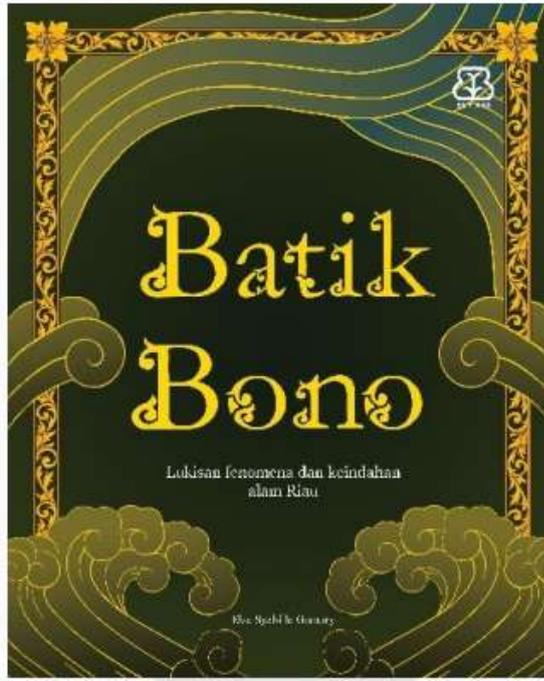
Kerangka kerja diperlukan saat membuat desain untuk menentukan arah buku bergambar. Dalam kerangka konseptual tersebut, dibuatlah sebuah buku bergambar sebagai sarana pengajaran untuk memahami. Agar perancangan buku bergambar ini dapat memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan situasi saat ini, Linggo Batik menguraikan alur yang dilakukan peneliti mulai dari pemilihan judul, topik, penyelenggara, sasaran, rumusan masalah, tujuan, latar belakang teori, pencarian data, hingga perancangan konsep.



Gambar 2. 22 Kerangka Berpikir

2.6 Referensi Karya

2.6.1 Batik Bono

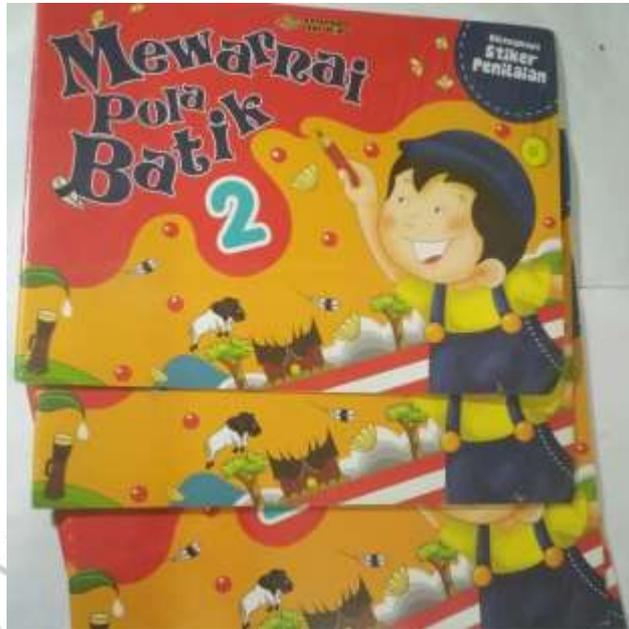


Gambar 2. 23 Buku Ilustrasi “Batik Bono”

Sumber: Gianary (2022)

Acuan pada perancangan buku ini dapat menjadi referensi dengan ilustrasi yang menjadi solusi untuk memperkenalkan batik kepada anak usia dini, dan menjadi buku dengan ilustrasi pertama yang mengangkat batik Linggo sebagai objek utamanya. Dalam perancangan, disadari bahwa diperlukan pengetahuan batik linggo agar dapat memahami dan mengenal budaya tersebut agar bisa dilestarikan dan diwariskan. Perlu adanya pemahaman terkait gaya ilustrasi, warna, font, dan layout agar buku dapat dirancang dengan baik, dan informasi dapat diterima dengan baik oleh pembaca.

2.6.2 Mewarnai Pola Batik (Book Set)



Gambar 2. 24 Mewarnai Pola Batik

Sumber: www.ebookanak.com

Ebook Anak memproduksi buku ini pada tahun 2016 yang dirancang oleh Nurul Ihsan dan CMB Studio. Dengan desain dan tema batik yang beragam, buku ini mengajarkan anak cara mewarnai batik. Sejumlah komponen tersebut menjadi landasan referensi yang akan digunakan dalam buku ilustrasi batik Linggo. motif yang akan menjadi suatu objek pada bukunya dengan beberapa tulisan yang udah dimengerti.