

2. ANALISIS DAN TINJAUAN TEORI

2.1 Tinjauan Buku Dan Kondisi Buku Bergambar

2.1.1. Tinjauan Buku

Buku adalah kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah *e-book* atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan komputer dan internet (jika aksesnya *online*) ("Buku", para.1).

Buku adalah lembar kertas berjilid, berisi tulisan, gambar atau kosong. Sedangkan baca (membaca) adalah melihat isi sesuatu yang tertulis dengan teliti serta memahaminya dengan melisankan dalam hati, dapat pula dengan mengeja atau mengatakan apa yang tertulis. (Salim, "Buku", "baca") Dari sini dapat ditarik kesimpulan bahwa buku bacaan adalah lembaran kertas berjilid, yang berisi tulisan maupun gambar, untuk menyampaikan informasi dan dipahami oleh orang yang membacanya.

Buku adalah salah satu sumber informasi dan pengetahuan, lewat buku kita bisa mengetahui banyak hal-hal baru. Buku bisa membawa kita menjelajah ke dunia lain. Lewat buku juga, wawasan dan pengetahuan kita terbuka akan hal-hal baru. Buku adalah alat perantara antara penulis dengan pembacanya, sehingga hal-hal yang disampaikan oleh penulis dapat dimengerti dan dipahami oleh pembacanya.

Jenis-Jenis Buku

Berdasarkan jenisnya, buku dapat dibedakan dalam beberapa kategori sebagai berikut ("Buku", para.3):

- Novel

Novel adalah sebuah karya fiksi prosa yang tertulis dan naratif; biasanya dalam bentuk cerita. Penulis novel disebut novelis. Kata novel berasal dari

bahasa Italia *novella* yang berarti "sebuah kisah, sepotong berita". Novel lebih panjang (setidaknya 40.000 kata) dan lebih kompleks dari cerpen, dan tidak dibatasi keterbatasan struktural dan metrikal sandiwara atau sajak. Umumnya sebuah novel bercerita tentang tokoh-tokoh dan kelakuan mereka dalam kehidupan sehari-hari, dengan menitik beratkan pada sisi-sisi yang aneh dari naratif tersebut. Novel dalam bahasa Indonesia dibedakan dari roman. Sebuah roman alur ceritanya lebih kompleks dan jumlah pemeran atau tokoh cerita juga lebih banyak.

- Majalah

Majalah adalah penerbitan berkala yang berisi bermacam-macam artikel dalam subyek yang bervariasi. Majalah biasa diterbitkan mingguan, dwimingguan, bulanan. Majalah biasanya memiliki artikel mengenai topik populer ditujukan kepada masyarakat umum dan ditulis dengan bahasa yang mudah dimengerti oleh banyak orang. Publikasi akademi yang menulis artikel padat ilmu disebut jurnal.

- Kamus

Kamus adalah sejenis buku rujukan yang menerangkan makna kata-kata. Ia berfungsi untuk membantu seseorang mengenal perkataan baru. Selain menerangkan maksud kata, kamus juga mungkin mempunyai pedoman sebutan, asal-usul (etimologi) sesuatu perkataan dan juga contoh penggunaan bagi sesuatu perkataan. Untuk memperjelas kadang kala terdapat juga ilustrasi di dalam kamus. Biasanya hal ini terdapat dalam kamus bahasa Perancis.

- Buku panduan

Buku panduan adalah buku yang didesain agar dapat digunakan oleh orang yang dipandu untuk memandu diri sendiri dengan informasi yang diberikan di dalam buku.

- Ensiklopedia

Ensiklopedia, atau kadangkala dieja sebagai ensiklopedi, adalah sejumlah buku yang berisi penjelasan mengenai setiap cabang ilmu pengetahuan yang tersusun menurut abjad atau menurut kategori secara singkat dan padat.

2.1.2. Tinjauan Kondisi Buku Bacaan Bergambar Di Indonesia

Di Kompas, 2/7/2003, disebutkan bahwa di dalam dokumen UNDP dalam Human Development Report 2000, angka melek huruf orang dewasa Indonesia hanya 65,5%. Sedangkan Malaysia sudah mencapai 86,4%, dan negara-negara maju seperti Australia, Jepang, Inggris, Jerman, dan AS umumnya sudah mencapai 99,0%. Hal serupa juga dikemukakan di dalam Surat pembaca Koran Riau Pos pada tanggal 26/06/2003, bahwa menurut laporan Bank Dunia No. 16369-IND, dan Studi IEA (International Association for the Evolution of Education Achievement) di Asia Timur, tingkat terendah membaca anak-anak di pegang oleh negara Indonesia dengan skor 51.7, di bawah Filipina (skor 52.6), Thailand (skor 65.1), Singapura (74.0), dan Hongkong (75.5). Bukan itu saja, kemampuan anak-anak Indonesia dalam menguasai bahan bacaan juga rendah, hanya 30%.

Perkembangan buku bacaan bergambar Indonesia sendiri banyak diwarnai oleh masuknya komik dan cergam asing yang telah diterjemahkan, seperti Manga (komik Jepang), cergam Walt Disney seperti Sleeping Beauty, Winnie The Pooh, dsb. Berbagai hambatan yang bermunculan yaitu bahwa beberapa komik dan cergam tersebut tidak layak untuk dikonsumsi oleh segmennya seperti Crayon Sinchan, dsb. Di samping itu, segi terjemahan buku asing yang mungkin menurunkan kualitas isi buku tersebut, padahal mungkin buku tersebut tergolong bagus di luar negeri. Permasalahan lainnya, industri perbukuan baik cergam, komik, dan juga buku-buku bergambar lainnya, lebih mengutamakan orientasi pasar (market oriented) daripada perkembangan buku dalam negeri. Penerbit diuntungkan dengan permintaan masyarakat akan buku-buku asing yang lebih digemari dibandingkan dengan buku-buku luar negeri. Akibatnya penerbit-penerbit buku raksasa di negara kita, juga lebih banyak memproduksi buku-buku impor yang diterjemahkan.

Di dalam negeri sendiri, banyak bermunculan para ilustrator dan penulis (komik terutama) yang justru meningkatkan kecintaan masyarakat, terutama anak-anak terhadap komik asing. Hal ini disebabkan oleh turut sertanya para penulis

dan ilustrator di dalam mengadopsi gaya asing secara mentah-mentah dan kehilangan identitas budaya sendiri.

Sedangkan bila ditinjau dari aspek masyarakat kita, seperti yang diungkapkan di atas, tingkat melek huruf dan pemahaman buku di Indonesia masih rendah, hal ini juga menyebabkan minat masyarakat untuk membaca juga rendah. Hal ini didukung oleh harga buku yang mahal, banyaknya persentase keuntungan yang diambil oleh pihak penerbit dan penjual tanpa memberikan potongan harga. Padahal negara-negara maju, menjadi sedemikian tinggi tingkat elektualnya oleh karena tradisi membaca yang telah membudaya di samping itu juga terdapat fasilitas perpustakaan umum yang memungkinkan warga untuk memperoleh buku-buku yang bermanfaat.

2.2. Tinjauan Kaidah Gambar

2.2.1. Tinjauan Unsur Komposisi

Layout adalah proses menyusun bagian dan lain sebagainya menurut suatu aturan atau pola. *Layout* dalam desain menyangkut penempatan teks dan gambar di dalam sebuah desain, meliputi bagaimana elemen-elemen tersebut diletakkan dan diatur, baik dalam hubungan antar elemen satu sama lain, maupun secara keseluruhan di dalam desain. *Layout* juga dapat dikatakan sebagai ilmu manajemen ruang dan bentuk. Tujuan utama penyusunan *layout* adalah untuk menghadirkan aspek visual dari tulisan maupun gambar yang akan dikomunikasikan kepada pembacanya, agar mampu menerima informasi yang disajikan secara maksimal tanpa kesulitan yang berarti. Ada 3 kriteria dasar untuk suatu *layout* yang baik, yaitu jika pengaturannya berhasil, terorganisir, dan mampu menarik khalayak. Suatu *layout* juga harus menonjol dari sekelilingnya untuk menjalankan perannya sebagai penarik perhatian (Siebert 1).

Layout yang baik akan mampu menyajikan sejumlah informasi dalam cara yang praktis dan estetis bagi yang melihatnya. tidak ada aturan khusus dalam menyusun tata letak halaman selain bahwa informasi tetap poin utama yang penting untuk disajikan (Ambrose 6-11).

Untuk menciptakan suatu *layout* yang baik, seringkali diperlukan garis maya yang biasanya dikenal dengan *grid*. *Grid* merupakan alat bantu untuk

menata tipografi dan gambar, dan dipakai di semua aspek desain terutama pada bagian editorial/isi. *Grid* harus cukup fleksibel untuk berbagai perubahan seperti perubahan *layout* dan tulisan, dan cukup fungsional untuk pemotongan kertas pasca cetak serta penjilidan akhir. *Grid* membagi bidang kerja kedalam beberapa unit yang memberikan gambaran struktur dimana elemen desain akan ditempatkan. Dalam hal ini, *grid* berfungsi untuk membantu menyatukan semua elemen desain (Dabner 100).

2.2.2. Jenis lay-out

Layout adalah mengenai komposisi. Komposisi berkaitan dengan bagaimana kita akan meletakkan segala elemen desain. Pada dasarnya, *layout* dibagi menjadi dua macam gaya dasar, simetris dan asimetris. Secara umum, *layout* simetris diasosiasikan dengan pendekatan desain tradisional dimana desain yang dihasilkan disusun terpusat di satu titik suatu halaman atau bidang kerja. Jenis *layout* ini awalnya digunakan pada penerbitan buku, yang mengambil kecenderungan dari manuskrip tulisan tangan dari abad pertengahan.

Layout yang asimetris mulai digunakan pada awal 1930, yang dipionir oleh desainer dari sekolah Bauhaus, dan berkembang seiring jenis huruf *sans serif*. Pada masa sekarang, *layout* yang asimetris kerap dipadukan dengan gaya yang simetris dalam satu halaman (Dabner 102-3).

2.2.3. Tinjauan Tentang Gambar

Bergambar adalah dihiasi dengan gambar, ada gambarnya; berpotret (diambil gambarnya dengan kamera). Gambar sendiri dijelaskan sebagai tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb); yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya; lukisan. (Kamus Besar Bahasa Indonesia 250).

Tradisi manusia untuk bercerita dengan menggunakan gambar dapat dikatakan sama tuanya dengan tradisi manusia untuk bercerita dengan menggunakan kata-kata, dan dapat dipastikan lebih tua dari tradisi manusia untuk bercerita dengan tulisan. Ada pendapat bahwa menulis sebenarnya adalah suatu cara untuk bercerita dengan menggunakan gambar. Hal ini dapat dilihat pada

Hieroglyphs Mesir dan Huruf Cina Kuno. Beberapa dari huruf Mesir kuno tersebut mulai terlihat abstrak dan tidak menyerupai benda-benda tertentu (sementara yang lainnya masih mempunyai kemiripan dengan binatang, tumbuhan, dan lainnya dalam ukuran yang sangat kecil). Sedangkan huruf Cina kuno berasal dari gambar yang terus mengalami evolusi sampai pada bentuknya yang sekarang. Sejak jaman dahulu kala hingga ditemukannya mesin cetak dengan huruf yang dapat dipindahkan, buku-buku masih ditulis dan diilustrasi dengan tangan. (Benton 1098)

Sebuah gambar memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan isi pikiran, ide atau gagasan dengan memaparkan secara lebih rinci dan membatasi rentang interpretasi. Bahkan pada masa prasejarah pun gambar telah memiliki kemampuan bercerita dengan bahasa rupa yang mana dalam hal tertentu gambar dapat lebih efektif daripada bahasa verbal. Pada masa itu gambar dimanfaatkan sebagai media pendidikan dan transfer tradisi oleh para tetua pada generasi berikutnya.

Menurut penggunaan, metode, serta sistem nilainya gambar dapat dibedakan menjadi tiga yang dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

| Gambar | Keterangan |
|--|--|
| Sebagai karya seni <i>Responding expressing -Artist-</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Merupakan respon terhadap lingkungan, mendemonstrasikan kebebasan berekspresi. • Gambar bebas untuk diinterpretasikan. • Perupa mengkomunikasikan karyanya di galeri-galeri lukis. |
| Sebagai gambar konsep <i>Describing Instructing -Draftsmen-</i> | <ul style="list-style-type: none"> • <i>Draftsman</i> menjelaskan suatu obyek yang akan direalisasikan. • Gambar berisi instruksi-instruksi tanpa ada kebebasan menginterpretasikan. • <i>Draftsman</i> menggandakan gambarnya sebagai petunjuk dan instruksi serta disimpan sebagai rekaman. |
| Sketsa desain <i>Generating</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar tidak menunjukkan sesuatu yang sudah terbentuk. |

| | |
|--|--|
| <i>evaluating improving -Designer-</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Gambar secara langsung berkemampuan untuk ‘membangkitkan’, mengevaluasi, dan ‘meningkatkan’ apa yang ada dalam pikiran perancang. • Gambar bukanlah gambar akhir, namun mengandung intisari dan akurasi rancangan. • Gambar ini memang bisa berakhir di tempat sampah. |
|--|--|

Tabel 2.1. Gambar menurut penggunaan, metode dan sistem nilainya.(Istanto 31)

Sebuah gambar juga mengandung arti bukan hanya dari topiknya saja, melainkan juga cara pengolahan grafisnya sebagai bagian pesan yang diungkapkan. Bagaimana sesuatu itu terlihat, medium apa yang digunakan untuk mengkristalkan khayalan tersebut, bagaimana khayalan tadi ditata dan dilihat dalam konteks merupakan semua aspek yang menggambarkan persepsi dan pemahaman mengenai apa yang digambar. Oleh karena itu, adalah suatu keputusan penting dalam pemilihan titik pandang, penggunaan peralatan atau mediumnya dan pemanfaatan teknik-teknik grafisnya yang harus didasarkan pada maksud dan tujuan dari sebuah gambar, apakah untuk menggambarkan apa yang kita lihat, melatih pemikiran visual, atau menyampaikan informasi grafis dan ide-ide. Maka gambar dapat dikategorikan menjadi 3, yaitu: (Ching 27-32)

- Gambar sebagai ilustrasi

Gambar ilustrasi dapat secara efektif merekam pengamatan seseorang agar orang lain dapat ikut melihat dan mempelajarinya. Ada banyak contoh gambar yang digunakan, baik dalam ilmu pengetahuan maupun seni, untuk menggambarkan dan menjelaskan informasi visual mengenai dunia di sekeliling kita.

- Gambar sebagai visualisasi

Gambar disini berfungsi untuk mengekspresikan apa yang divisualisasikan dalam pikiran dan mengeksplorasi tindakan-tindakan yang mungkin dilakukan di kemudian hari. Jenis gambar eksplorasi ini merupakan bagian dan proses kreatif yang seringkali tanpa akhir. Gambar-gambar tersebut biasanya dibuat dengan cepat, santai, dan seringkali bersifat pribadi. Oleh karena tidak dimaksudkan untuk dipamerkan di muka umum, gambar-

gambar tersebut dapat menjadi hasil perenungan yang sangat berharga bagi proses kreatifitas seseorang.

- Gambar sebagai alat komunikasi.

Semua gambar berkomunikasi. Gambar-gambar ilustrasi menunjukkan kemiripan akan benda yang digambar agar orang lain dapat melihat dan memahaminya. Gambar-gambar eksplorasi menyajikan bentuk terlihat dari ide seseorang agar orang lain dapat mempertimbangkannya. Gambar-gambar lain digunakan secara eksplisit untuk menyampaikan sebuah pesan maupun menyalurkan sebuah informasi. Gambar yang digunakan untuk berkomunikasi harus jelas, tegas dan memanfaatkan ketentuan-ketentuan yang telah dimengerti baik oleh yang menyajikan maupun yang menerimanya.

Seperti yang dijelaskan diatas akan adanya beberapa macam gambar dalam kaitannya dengan fungsi dan tujuannya, maka berikut akan dijabarkan secara lebih rinci lagi mengenai gambar sebagai ilustrasi. Adanya berbagai pergerakan seni yang makin lama makin modern menimbulkan keberadaan ilustrasi pada masa sekarang berkembang dari lukisan. Ilustrasi sekarang diciptakan untuk tujuan komersil dari reproduksi sehingga gambar dibuat dalam rangka memuaskan klien/orang lain bahkan dibatasi oleh tenggang waktu pembuatan serta dikepalai oleh *art director*. Dalam hal ini, ilustrasi dituntut untuk dapat dipahami oleh banyak orang yang melihatnya dan keberadaannya sering digabungkan dengan teks (artikel, cerita, teks/*copy*, iklan, dsb).

Pada umumnya ilustrasi diartikan sebagai bahasa visual yang dapat dihasilkan melalui berbagai media baik fotografi, bentuk-bentuk huruf, grafik, diagram, dsb (tidak terbatas gambar manusia). Gambar ilustrasi merupakan salah satu cara di dalam memvisualisasikan sesuatu dengan menggunakan bentuk lukisan ataupun gambar. Maka gambar ilustrasi diartikan sebagai bentuk gambar atau lukisan yang mengkomunikasikan ide, gagasan, pendapat, perasaan, hasil pengamatan dan juga suatu cerita.

2.2.4. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Bidang Kajian

- **Ilustrasi Editorial.**

Banyak dijumpai pada novel-novel, buku-buku bacaan anak dan orang dewasa, buku-buku olah raga, kartun dan karikatur (politik) dan lain sebagainya. Untuk ilustrasi buku anak-anak yang banyak mengangkat tema fantasi, keberadaan ilustrasi sangat penting karena mampu mengembangkan cerita. Sedangkan ilustrasi pada surat kabar dan majalah yang berkaitan dengan artikel berfungsi sebagai komunikasi massa, dapat berupa gambar maupun fotografi. Pada sampul sebuah buku, ilustrasi berfungsi untuk menarik perhatian pembeli, sehingga selain kata-kata, gambar juga dapat menggambarkan isi buku secara efektif. Selain itu ilustrasi dalam sebuah buku berfungsi untuk menguraikan teks sehingga antara ilustrasi dan teks saling mendukung.

- **Ilustrasi Periklanan.**

Merupakan ilustrasi berguna untuk promosi dan pemasaran serta mempengaruhi ketertarikan konsumen, diantaranya adalah:

 - Ilustrasi *fashion*. Dapat berbentuk fotografi maupun gambar yang memberi informasi sekitar *fashion* maupun mempromosikan dan menjual produk-produk *fashion*.
 - Ilustrasi produk. Berfungsi untuk menggambarkan produk yang diproduksi semenarik mungkin untuk ditawarkan kepada konsumen.
 - Ilustrasi pariwisata. Biasanya menggambarkan pemandangan alam, arsitektur dan figur-figur tertentu di daerah yang dipromosikan.

- **Ilustrasi medis.** Ilustrasi ini berkaitan dengan pengetahuan kedokteran, sehingga ilustrator dituntut memiliki pengetahuan kedokteran selain fungsinya sebagai media komunikasi visual.

- **Ilustrasi ilmiah.** Ilustrasi ini bertujuan untuk menggambarkan material-material tertentu yang membutuhkan ketepatan, kejelasan dan kerapian, misalnya bangunan dan arsitektur bentuk-bentuk konstruksi geometri lainnya.

2.2.5. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Sifat dan Fungsi

- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk menjelaskan keadaan yang dilihat, baik berupa sketsa kasar dengan garis-garis yang cepat maupun gambar yang detail. Contoh: sketsa cepat atau bahkan *photo realism* (mirip foto, karena detail yang akurat).
- Gambar ilustrasi yang bertujuan untuk memvisualisasikan apa yang diimajinasikan, yaitu dengan menggambarkan objek atau keadaan yang tidak ada dalam kenyataan. visualisasinya dapat berupa penggambaran yang mewakili sesuatu bahkan dalam bentuk abstrak. Contoh gaya *surrealism* (Salvador Dali) yang memberikan penggambaran seperti fantasi dan mimpi.
- Gambar ilustrasi yang memvisualisasikan suatu ide dan konsep, misalnya dalam bentuk simbolisasi. Gambar ini tidak hanya menekankan masalah teknik dan kemampuan namun juga kedalaman isi yang digambarkan. Tipe penggambarannya menghadirkan sudut pandang, perasaan dan emosi, interpretasi dan ekspresi orang yang menggambar sehingga berkesan ekspresif.
- Gambar ilustrasi yang berfungsi untuk menghias atau sebagai unsur dekoratif. Gambar ini mengisi komposisi bidang yang kosong untuk memberi daya tarik dan memenuhi kepuasan estetis bagi pengamatnya.
- Gambar ilustrasi yang menjembatani pemahaman terhadap bahasa verbal. Ilustrasi dan teks saling mendukung serta mempermudah pembaca mengerti cerita yang disajikan.

2.2.6. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Alat

Terdapat sejumlah sarana ataupun perlengkapan yang dipergunakan untuk menggambar, antara lain:

- Perlengkapan sketsa, yang meliputi pensil, *charcoal*/pensil arang, bolpen, penghapus pensil dan lain sebagainya. Pensil berguna untuk menciptakan garis-garis bantu sebelum proses *rendering*. *Charcoal* berguna untuk mengoreksi kesalahan tanpa merusak permukaan kertas bila dihapus. Sedangkan bolpen dapat digunakan untuk menghasilkan garis-garis yang

memiliki ragam ketebalan dalam membuat *outline* namun sukar untuk dihapus.

- Perlengkapan warna. Terdapat berbagai macam sarana pewarnaan, antara lain: pensil berwarna, cat air, cat minyak, crayon, pastel dan sebagainya.
- Kertas (untuk pensil warna, cat air, crayon, pastel, sketsa) atau kanvas (bagi cat minyak) memiliki berbagai macam jenis dan ukuran yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan.
- Kuas. Ada bermacam-macam jenis dan ukuran kuas yang penggunaannya disesuaikan dengan kebutuhan dan hasil yang hendak dicapai.
- Palet dan air. Palet dipergunakan untuk menghasilkan campuran cat yang dikehendaki sedangkan air berfungsi untuk menambah atau mengurangi campuran tersebut. Keduanya berguna dalam penggambaran dengan media cat air.

2.2.7. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Teknik

- Manual merupakan teknik gambar yang hanya dihasilkan dengan keterampilan tangan tanpa menggunakan alat bantu mesin sehingga menimbulkan kekhasan dan keunikan gaya masing-masing seniman atau ilustratornya yang terungkap dalam gaya dan ciri khas goresannya. Oleh karena itu, teknik manual dirasakan memiliki kelebihan dari segi lain estetikanya jika dibandingkan dengan komputer dalam proses pembuatan gambarnya
- Komputer merupakan teknik gambar ilustrasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknik manual secara perlahan tergeser dengan komputerisasi yang berkemampuan menghasilkan bentuk-bentuk desainanggih dan berlapis-lapis dalam waktu yang relatif singkat seperti gaya *American New Wave*. Meskipun terkesan lebih modern, kekurangannya adalah sama sekali tidak terasa nilai dari goresan senimannya.
- Sejak ditemukannya alat kamera pada tahun 1665, fotografi juga digunakan sebagai hasil ilustrasi dan terus berkembang dengan adanya percetakan. Salah satu jenisnya adalah fotografi dokumentasi sebagai

sarana untuk merekam peristiwa penting tanpa memperhatikan unsur estetisnya. Sedangkan yang dimaksudkan dalam ilustrasi fotografi adalah jenis fotografi yang sangat memperhatikan aspek estetik sehingga menjadi media ekspresi keindahan dan seni baru yang disebut Fotografi Piktorial.

- Kubisme sintetik/kolase/*collage*. *Photomontage*. *Collage* yang berarti menempel merupakan teknik menempelkan kertas, kain, gambar ataupun bermacam-macam benda lainnya pada suatu permukaan dan menjadi satu kesatuan. Gaya gambar seperti ini pertama kali dipergunakan oleh aliran *kubism*. Sedangkan *Photomontage* menerapkan prinsip yang sama dengan kolase dengan mempergunakan fotografi. Teknik *Photomontage* ini banyak dipergunakan pada gaya *Punk*, *Surrealism*, *Pop Art* dan *Dadaism*.

2.2.8. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Goresan

- *Arsir*. Merupakan teknik yang menggambarkan bentuk dari objek dengan mengisi daerah yang terkena bayangan sehingga volume benda dapat dideskripsikan. Ada beberapa teknik arsir, yaitu:
 - Arsiran garis lurus, antara lain garis-garis paralel (*hatching*) yaitu goresan garis dengan pola sejajar, garis-garis berpotongan (*cross hatching*) yaitu pola garis yang memotong garis-garis yang sejajar, garis-garis bervariasi (*scribbling*) yaitu garis yang bersifat acak ke segala arah dan menambah corak atau warna, bentuk dan volume.
 - Arsiran mengikuti bentuk/melengkung, antara lain garis-garis kontur perubahan bentuk objek baik bentuk melingkar maupun perspektifnya serta garis-garis kontur yang saling memotong (*cross contour hatching*) yang mendeskripsikan volume dan detail-detail benda.
- *Dry brush*. Merupakan teknik pembuatan gambar dengan menggunakan sapuan cat dan kuas setengah kering/*semi-dry* atau tanpa campuran air dengan cara menyapukan kuas ke permukaan kertas yang kasar untuk menghasilkan efek pecah-pecah.
- *Blocking* atau disebut sebagai pengecatan plakat. Bentuk cat plakat yang terkenal yaitu cat poster. Gambar yang dihasilkan biasanya akan berkesan datar, sedikit tanpa gradasi dan umumnya minim ornamen karena

bertujuan untuk memusatkan perhatian pada objek utamanya yang sederhana.

- *Pointilism/texture*. Merupakan teknik menggambar dengan memanfaatkan kualitas permukaan suatu bidang, baik kasar maupun halus, keras dan lembut dan lain sebagainya. Teknik ini bersifat ekspresif, representasional dan inovatif karena ditentukan oleh material, teknik dan kreativitas seniman atau ilustratornya.

2.2.9. Tinjauan Gambar Ilustrasi berdasarkan Gaya Gambar

- *Realism/realis*. Merupakan salah satu gaya gambar yang segala sesuatunya digambarkan sesuai dengan keadaan sesungguhnya dalam kehidupan nyata.
- *Cubism/ kubisme analitik*. Merupakan metode menggambar yang ditemukan Pablo Picasso dan George Braque pada awal abad 20. Walau menggambarkan objek yang nyata namun ilustrasinya bersifat abstrak dan geometris, bersifat 2 dimensi dan datar. Bentuk kubisme ini membuat perubahan di dalam gaya gambar dan desain modern yang terus berkembang.
- *Decorative/dekoratif*. Merupakan teknik atau gaya gambar yang menarik karena penuh ornamen. Namun tidak sepenuhnya memiliki kegunaan karena hanya memenuhi fungsi estetis atau penghias. Gaya dekoratif ini berkembang sebagai bentuk gerakan yang menghidupkan kembali ketrampilan tangan manusia dalam seni dan menolak kehadiran industri yang menggunakan tenaga mesin. Beberapa gaya gambar dekoratif yang terkenal yaitu *Victorian, Art and Craft* dan *Art Nouveau*.
- *Cartoon/kartun*. Merupakan bentuk gambar yang lucu dan menghibur yang disajikan dalam bentuk gambar maupun rangkain cerita baik berupa komik atau film animasi. Bentuk figur kartun yang lucu dihasilkan dengan penggambaran yang jauh dari kenyataan serta tidak proposional.
- *Caricature/ karikatur*, sebenarnya memiliki kemiripan dengan kartun, bahkan sering dikategorikan sebagai bagian dari kartun. Karikatur biasanya dimuat di dalam surat kabar dan majalah yang beertemakan

berita aktual dengan penggambaran dan cerita yang bersifat menyindir namun juga lucu dan menghibur. Teknik penggambaran karikatur jauh dari realitas namun justru diterima dan dianggap sebagai simbol yang mewakili dan mengingatkan pengamat terhadap orang yang digambarkan. Karikatur yang ekstrem dikembangkan berdasarkan pengetahuan dasar wajah dan daerah kepala misalnya bila keunikan seseorang terletak pada hidungnya yang besar maka hal itu yang ditonjolkan sehingga mudah dikenali.

2.3. Tinjauan Unsur Gambar

2.3.1. Garis (Line)

Garis adalah “tanda” yang menghubungkan 2 titik, yang mampu mengatur, mengarahkan, memisah atau memberikan sentuhan emosi di dalamnya (Siebert26). Dalam bidang seni dan desain, garis mempunyai peran ganda, yakni garis sebagai goresan nyata yang dapat menghasilkan nilai tersendiri, dan garis sebagai garis semu yang dapat membantu membentuk keindahan suatu karya seni. Potensi dari garis nyata adalah (Sanyoto 75-6) :

- Dapat mengekspresikan gerak massa obyek tertentu (ombak laut, padi tertiuip angin, dll), yang luwes tanpa ada maksud untuk meniru sehingga memberi irama seperti gemulai, lembut, tajam, dan sebagainya yang dapat dirasakan seperti nikmatnya musik.
- Mempunyai nilai ekspresi pribadi, yang apabila dikuasai suasana (*mood*), sentuhan (*touch*), dan alat (*medium*), garis dapat mantap, goyah, gelap, pucat, ataupun lemah gemulai yang dapat memberi emosi marah, ragu-ragu, sedih, gembira, dan lain-lain.
- Garis mempunyai kemampuan membentuk tekstur yang bersifat semu atau nyata.
- Garis dapat memberikan sugesti dalam menggaris batas (membuat kontur). Dengan beberapa goresan saja, sebuah bentuk dapat dicapai, sehingga dikatakan garis merupakan ekonomis dalam seni.
- Garis mempunyai kemampuan gelap terang (*value*) untuk arsir gambar.

- Garis mempunyai kemampuan menciptakan komunikasi seperti kode-kode, huruf-huruf, gambar grafik, gambar-gambar teknik, lambang-lambang dan lain-lain.

Sedangkan garis semu terjadi dari rangkaian massa sangat penting dalam seni rupa, yang mana potensinya adalah sebagai berikut:

- Untuk menyatukan atau menggerombolkan obyek-obyek pada suatu garis tertentu, sehingga berakibat tidak tercerai-berai (prinsip kesatuan/ *unity*).
- Untuk menciptakan irama, di mana gerak-gerak garis semu dapat diciptakan menurut keinginan, sehingga dapat membentuk irama tertentu misalnya gemulai, tajam, atau keras (prinsip irama/ *rhythm*)
- Untuk membimbing pandangan dari tempat satu ke tempat lain yang dipentingkan, sehingga mempermudah untuk dilihat.
- Untuk menentukan karakter karya seni dengan bentuk garis yang dibuat (misalnya Tugu Monas dibuat dengan garis vertikal yang mempunyai karakter megah, kuat, stabil dan lain sebagainya).(Sanyoto 77)

Karakter garis merupakan bahasa rupa dari unsur garis, baik untuk garis nyata ataupun garis semu. Adapun karakter dari garis adalah:

- Garis Horizontal
Garis horizontal atau garis mendatar air mengasosiasikan cakrawala laut mendatar, pohon tumbang, orang tidur/mati, dan benda lainnya yang panjang mendatar yang mengesankan istirahat. Garis horizontal memberi karakter tenang (*calm*), damai, pasif dan kaku. Garis horizontal melambangkan ketenangan, kedamaian dan kemantapan.
- Garis Vertikal
Garis vertikal atau garis tegak ke atas mengasosiasikan benda-benda yang berdiri tegak lurus seperti batang pohon, orang berdiri, atau tugu yang mengesankan keadaan yang tidak bergerak, sesuatu yang melesat menusuk langit mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita atau pengharapan. Garis vertikal memberikan karakter keseimbangan (*stability*), megah, kuat, tetapi statis, kaku. Garis vertikal melambangkan kestabilan/ keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, dan kejujuran.

- **Garis Diagonal**
Garis diagonal atau garis miring ke kanan atau ke kiri mengasosiasikan orang lari, kuda meloncat, atau pohon doyong yang mengesankan keadaan tidak seimbang dan menimbulkan gerakan seakan jatuh. Garis diagonal memberikan karakter gerakan (*movement*), gerak lari, meluncur, dinamik, tidak seimbang, gerak gesit, lincah, kenes dan menggetarkan. Garis diagonal melambangkan kedinamisan, kegesitan, kelincahan dan kekenesan.
- **Garis Zig-zag**
Garis zig-zag merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun secara cepat spontan yang merupakan gabungan dari garis-garis vertikal dan diagonal yang memberi sugesti semangat dan gairah. Karenanya diasosiasikan sebagai petir/ kilat, letusan, retak-retak tembok yang mengesankan bahaya. Garis zig-zag memberi karakter gairah (*excited*), semangat, bahaya dan mengerikan. Garis zig-zag melambangkan gerak semangat, kegairahan dan bahaya.
- **Garis Lengkung**
Garis lengkung meliputi lengkung mengapung, lengkung kubah, lengkung busur, memberi kualitas mengapung seperti pelampung, mengasosiasikan gumpalan asap, buih sabun, balon dan sebagainya. Garis lengkung memberi karakter ringan, dinamis dan kuat. Garis lengkung melambangkan kemegahan, kekuatan dan kedinamikan.
- **Garis Lengkung S**
Garis lengkung S atau garis lemah gemulai (*grace*) merupakan garis lengkung majemuk atau lengkung ganda. Garis ini dibuat dengan gerakan melengkung ke atas bersambung melengkung ke bawah atau melengkung ke kanan bersambung melengkung ke kiri, yang merupakan gerakan indah sehingga garis ini disebut *line of beauty* yang merupakan garis terindah dari semua bentuk garis yang memberikan asosiasi gerakan ombak, padi/ rumput yang tertiuip angin, gerakan lincah seorang bocah dan sebagainya. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis dan

luwes. Garis lengkung melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan.

- Garis-garis Berjajar
Garis berjajar memberikan kesan lunak, lembut, rapi dan tenang.
- Garis-garis Potong (saling memotong)
Susunan garis-garis saling memotong akan mengesankan keras, kontradiksi, pertentangan, kuat dan tajam. Salib adalah perpaduan garis vertikal dan horisontal yang melambangkan kekuatan hubungan manusia dan Tuhannya (Sanyoto 80-1).

2.3.2. Kualitas Terang Gelap (*Value*)

Value dapat juga disebut sebagai *tone*, nada atau nuansa. *Value* adalah dimensi mengenai terang gelap atau tua muda warna, yang disebut pula dengan istilah *brightness* atau terang (warna). *Value* merupakan nilai gelap terang untuk memperoleh kedalaman karena pengaruh cahaya. *Value* dapat pula disebut sebagai suatu gejala cahaya yang menyebabkan perbedaan pancaran warna suatu obyek. *Value* adalah alat untuk mengukur derajat keterangan suatu warna yaitu seberapa terang atau gelapnya suatu warna jika dibandingkan dengan skala *value* atau tingkatan *value: tint, tone* dan *shade*. (Sanyoto 42)

Adapun cara untuk mengubah *value* ke dalam warna-warna bahan/ pigmen adalah sebagai berikut:

- Untuk memperterang warna dapat menambahkan pigmen putih (untuk teknik cat poster/ plakat) atau dengan menambahkan air (untuk teknik cat air).
- Untuk mempergelap warna dapat menambahkan warna hitam (untuk teknik cat poster/ plakat, cat minyak) atau dengan menambahkan pigmen warnanya sendiri atau dengan ditambah pigmen hitam dengan persentase yang sangat sedikit (untuk teknik cat air). (Sanyoto 43)

Bila garis mendeskripsikan bentuk objek, maka *Value* akan memperjelas dan memperkaya garis sehingga bentuk 3 dimensi menjadi lebih hidup, tempat dan hubungan antar bentuk dapat ditentukan, membentuk pola untuk menggambarkan tekstur objek serta memberikan kesan dramatis. Derajat

perubahan *Value* tergantung dari kekontrasan antara bayangan dengan cahaya, juga dari sumber cahaya yang menimpa objek.

2.3.3. Bentuk dan Ruang (*Shape dan Space*)

Bentuk merupakan sebuah presentasi abstrak, sebuah garis imajinasi yang menggambarkan suatu objek di dalam hubungannya dengan latar belakang, karakter 3 dimensi yang terbentuk, seperti bola, balok, piramid, kepala manusia, dsb. Sedangkan Ruang merupakan aspek negatif dari sebuah bentuk. Ruang dapat dikenali dengan adanya gelap terang cahaya sehingga objek menjadi bentuk yang terpisah dari suatu ruang.

2.3.4. Pola (*Pattern*)

Merupakan bentuk dekoratif yang bersifat datar dan tidak memiliki gradasi gelap terang sehingga menyerupai siluet dan meminimalkan volume objek. Apabila pola bersifat dekoratif maka hanya bertujuan untuk memperindah seperti pola dekoratif pada tekstil, dapat diaplikasikan dalam bentuk pengulangan atau repetisi pada suatu bentuk atau desain. Yang umumnya terdapat pada gaya desain Art Nouveau yang sangat menonjolkan aspek dekoratif yang datar.

2.3.5. Tekstur (*Texture*)

Tekstur atau yang juga disebut barik adalah nilai atau ciri khas suatu permukaan atau raut. Tekstur dalam bidang seni/ desain digunakan sebagai alat ekspresi sesuai dengan karakter tekstur itu sendiri. Karakter tekstur antara lain: tekstur halus pembawaannya lembut, ringan dan tenang, sedangkan tekstur kasar pembawaannya kuat, kokoh, berat dan keras. Tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur raba dan tekstur lihat. Tekstur raba adalah tekstur yang dapat dirasakan lewat indera peraba (ujung jari). Tekstur raba ini sifatnya nyata, artinya dilihat nampak kasar, dirabapun juga nyata kasarnya. Termasuk tekstur raba adalah tekstur kasar-halus, licin-kasab, dan keras-lunak. Sedangkan tekstur lihat adalah tekstur yang dirasakan melalui panca indera penglihatan. Tekstur lihat ini lebih bersifat semu, artinya tekstur yang terlihat kasar namun apabila diraba ternyata halus. Termasuk tekstur lihat adalah tekstur bermotif, bercorak atau bergambar.

Tekstur kasar nyata dalam dunia seni rupa dan desain memiliki peranan antara lain:

- Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah untuk memperoleh keselarasan atau harmoni.
- Tekstur kasar nyata dapat difungsikan sebagai dominasi atau daya tarik, manakala sebagian besar susunan menggunakan tekstur halus. Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keindahan.
- Tekstur kasar nyata berguna untuk membantu memperoleh keindahan berpadu dengan kekuatan.
- Tekstur kasar nyata berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi (Sanyoto 62-3).

Berbeda dengan tekstur kasar semu, tekstur kekasarannya bersifat semu, apa yang dilihat belum tentu sama dengan apa yang diraba. Terdapat tiga macam tekstur kasar semu, yaitu:

- **Tekstur Hias Manual**
 Tekstur hias manual adalah tekstur yang menghiasi permukaan yang dibuat secara manual. Tekstur jenis ini hanya sekedar menghiasi permukaannya saja, jika teksturnya dihilangkan tidak akan mempengaruhi raut. Tekstur ini dapat dibuat dengan gambaran tangan secara bebas atau secara teratur atau juga dengan cara khusus. Contoh tekstur hias manual antara lain: goresan silang-silang, goresan dengan goyangan-goyangan, menitik-nitik, goresan bebas, goresan dengan kapas, sepon dan lain-lain.
- **Tekstur Mekanik**
 Tekstur mekanik adalah tekstur yang dibuat dengan alat mekanik seperti mistar, jangka, alat foto, tipografi, raster cetak, cetak komputer dan lain-lain. Contoh tekstur mekanik adalah: hasil mekanik (seperti foto batu, foto serat kayu, foto tekstur wajah kakek-nenek, hasil cetakan komputer, hasil tarikan jangka/ mistar, dan lain-lain), hasil cetakan-cetakan motif-motif

hias (seperti hasil celupan kain betik, hasil cetak saring pada tekstil, hasil cetak cukilan dan lain-lain), hasil kolase (misalnya tempelan-tempelan kertas, foto, huruf-huruf dan lain-lain), bahan alam yang digosok halus (seperti serat kayu, batu dan lain-lain) dan hasil cap-capan daun, kulit kayu, batu dan lain sebagainya.

- **Tekstur Ekspresi**

Tekstur ekspresi adalah tekstur yang merupakan bagian dari proses penciptaan rupa di mana raut dan tekstur merupakan kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Teksturnya menjadi raut, jika teksturnya dibuag maka akan menghilangkan maksudnya. Tekstur ini banyak dilakukan pada seni lukis, seni grafis ataupun desain komunikasi visual yang tekniknya dapat merupakan hasil goresan tangan ataupun hasil mekanik. (Sanyoto 64-5).

Kombinasi antara tekstur halus dengan halus atau kasar dengan kasar akan menghasilkan kesan yang monoton, kurang ada daya tarik dan terasa menjemukan. Kombinasi tekstur halus dengan tekstur sedang atau tekstur kasar dengan sedang akan menghasilkan kesan yang harmonis dan enak dilihat. Sedangkan untuk kombinasi tekstur kasar dan halus akan menghasilkan kesan kontras, dinamik, memiliki vitalitas dan daya tarik tersendiri.

2.3.6. Warna (Colours)

Warna dapat didefinisikan secara obyektif/ fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subyektif/ psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. (Sanyoto 9) Warna adalah suatu gelombang atau getaran tertentu yang diterima mata (retina) karena adanya sinar yang langsung diterima mata (tanpa adanya cahaya, semua gelap dan menjadi tak berwarna).

2.3.6.1. Klasifikasi Warna berdasarkan Spektrum Warna

- Wama Primer

Warna primer merupakan warna pertama atau warna pokok, disebut warna primer karena warna tersebut tidak dibentuk dari warna lain dan disebut warna pokok karena warna tersebut dapat digunakan sebagai pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna yang lain. Termasuk sebagai warna primer adalah: biru, merah dan kuning. Dalam dunia percetakan warna pokoknya adalah *CMYK* (*Cyan, Magenta, Yellow* dan *Key* sebagai warna pengunci atau bisa juga disebut *Black*).

- Warna Sekunder

Warna sekunder atau disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer/ pokok. Termasuk sebagai warna sekunder adalah: jingga/ oranye (percampuran warna merah dan kuning), ungu/ violet (percampuran warna merah dan biru), dan hijau (percampuran warna biru dan kuning). Ketiga warna sekunder ini sering disebut dengan warna standard.

- Warna Tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil percampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Termasuk di dalam warna tersier adalah: coklat kuning (disebut juga siena mentah, kuning tersier, *yellow ochre* atau *olive*, yaitu percampuran warna jingga dan hijau), coklat merah (disebut juga siena bakar, merah tersier, *burnt siena* atau *red brown*, yaitu percampuran warna jingga dan ungu), dan coklat biru (disebut juga siena sepia, biru tersier, zaitun atau *navy blue*, yaitu percampuran warna hijau dan ungu).

- Warna Komplementer

Warna-warna yang saling berlawanan di dalam lingkaran warna merupakan warna komplementer. Warna-warna komplementer selalu berlawanan secara kontras dan jika keduanya tercampur, maka akan dihasilkan warna abu-abu netral. Misalnya Ungu dengan Kuning. Merah dengan Hijau, Biru dengan Oranye, dsb. Warna komplementer dapat menetralkan intensitas warna yang terlalu kuat.

- **Warna Analogus**

Warna-warna yang mempergunakan terang gelap dan intensitas dari warna yang terdekat, misainya kuning kehijauan, kuning orange (dominasi kuning), dsb. Sekalipun lebih berwarna daripada *monochromatic*, namun warna analogus juga menciptakan keharmonisan dan suasana hati yang tenang karena hubungan yang dekat antara warna-warna yang dipakai.

2.3.6.2. Klasifikasi Warna berdasarkan Gambar/Illustrasi

- **Warna *Monochrome***

Warna yang menambahkan atau mengurangi intensitas dari satu warna saja. Gambar yang hanya memiliki satu warna (*monochrome*), warna dan kedalamannya tergambarkan pada kualitas warna terang ataupun gelap. Gambar *monochrome* tidak merepresentasikan kenyataan/realitas yang ada, namun mengidentifikasi sebuah keseimbangan antara cahaya dan juga gelap dari sebuah objek, bukan warna-warni objek yang sesungguhnya ataupun gradasi dari berbagai warna-warni tersebut. Gambar *monochrome* memberikan kesan volume dari sebuah warna, memberikan kesan kelonggaran dan kebebasan bagi pengamatnya untuk memiliki imaiinasi tentang objek gambar serta partisipasi di dalam memaharni objek.

- **Warna *Polychrome/ Optical Color***

Warna yang menggunakan banyak kandungan warna yang dicampurkan, tidak semata-mata menambah intensitas dan kuat lemahnya seperti halnya *monochromatic*. *Polychrome* membuat objek menjadi lebih realis dan ekspresif sebab percampuran warna didasarkan kepada warna-warna yang sesungguhnya dilihat.

2.3.6.3. Klasifikasi Warna berdasarkan Sensasinya

- **Warna-warna panas (*hot*).** Termasuk antara lain: warna merah, kuning, dan percampuran-percampuran di antaranya.
- **Warna-warna dingin (*cold*).** Termasuk diantaranya biru dan juga hijau

serta kombinasi-kombinasi di antaranya.

- Warna-warna netral (*neutral*). Termasuk diantaranya yaitu putih, abu-abu dan juga hitam.

2.3.6.4. Klasifikasi Warna berdasarkan Karakteristiknya

- Warna positif atau aktif: yang termasuk di dalam golongan ini adalah warna kuning, merah, oranye. Warna ini memberikan kesan sifat dan karakter yang aktif.
- Warna negatif atau pasif : yang termasuk dalam golongan ini adalah warna biru, biru kemerahan, merah kebiruan. Warna-warna ini mengidentifikasikan kegelisahan, kepatuhan, kegairahan, pemikiran yang lemah lembut.

2.3.6.5. Klasifikasi Warna berdasarkan Kualitasnya :

- *Hue*: posisi warna dalam lingkaran warna, mengacu kepada nama-nama dari warna tersebut. *Hue* membedakan kualitas warna antara yang satu dengan yang lainnya.
- *Chroma* : kekuatan dan kelemahan warna, mengacu pada intensitas warna, misalnya warna kuning mempunyai intensitas warna yang kuat, sedangkan warna ungu kurang kuat intensitasnya.
- *Value* : kualitas warna, terang atau gelap bila dibandingkan dengan warna hitam atau putih. Penambahan warna hitam dapat menyebabkan warna menjadi gelap, sedangkan penambahan warna putih dapat menyebabkan warna menjadi lebih muda dan terang. *Value* dapat dibedakan menjadi :
 - *Tint* : warna dengan *value* tinggi, dianggap lebih ringan dan terang oleh karena tambahan warna putih.
 - *Shade*: warna dengan *value* rendah, warna yang lebih berat karena tambahan unsur hitam.

2.3.6.6. Klasifikasi Warna berdasarkan Maknanya

Warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna juga dapat menggambarkan suasana hati

seseorang. Kesukaan orang terhadap warna, menurut penelitian ilmu jiwa bisa diasosiasikan dengan sifat pembawaan orangnya. Berikut ini adalah gambaran beberapa warna yang mempunyai perlambangan secara umum :

- Kuning

Asosiasi: pada sinar matahari, bahkan pada matahari sendiri. Karakter: terang, gembira, ramah, supel, riang dan cerah. Merupakan simbol/lambang dari: kecerahan, kehidupan, kemenangan, kegembiraan, kemeriahan, kecemerlangan. Kuning cerah adalah warna emosional yang menggerakkan energi dan keceriaan, kejayaan, dan keindahan. Kuning emas melambangkan keagungan, kemewahan, kejayaan, kemegahan, kemuliaan dan kekuatan. Kuning sutera adalah warna marah, sehingga tidak populer. Kuning tua dan kuning kehijau-hijauan mengasosiasikan sakit, penakut, iri, cemburu, bohong atau laka. Bendera kuning kadang-kadang digunakan pada kapal karantina, atau rumah sakit. Pada masyarakat barat Kristen digunakan dalam gereja-gereja, pada mahkota suci Yesus, Maria, sebagai hiasan altar dan sebagainya untuk melambangkan keagungan. Warna kuning juga digunakan pada upacara-upacara agama Hindu dan Budha, sebagai lambang keagungan.

- Jingga

Asosiasi pada awan jingga. Awan jingga terlihat pada pagi hari sebelum matahari terbit, menggambarkan gelap malam menuju terbit matahari, sehingga melambangkan kemerdekaan, anugerah, kehangatan. Karakter warna jingga memberi dorongan, merdeka, anugerah dan bahaya. Lambang kemerdekaan, penganugerahan, kehangatan atau bahaya.

- Merah

Asosiasi: pada darah dan juga api. Karakternya: kuat, enerjik, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang dan panas. Simbol umum dari sifat nafsu primitif, marah, berani, perselisihan, bahaya, perang, seks, kekejaman, bahaya dan kesadisan. Dibanding warna lain, merah adalah warna paling kuat dan enerjik. Merah adalah positif, agresif dan enerjik. Warna pertama digunakan pada seni primitif maupun klasik. Warna ini

paling populer pada wanita. Api merupakan lambang keberanian, kekuatan, kemarahan. Darah merupakan lambang perang, kekejaman, kesadisan. Jika merah berubah menjadi merah muda (*rose*) memiliki arti kesehatan, kebugaran, keharuman bunga rose.

- Ungu

Ungu sering disamakan dengan violet, tetapi ungu ini lebih tepat disamakan dengan *purple*, yaitu warna tersebut cenderung kemerahan. Sedangkan violet cenderung kebiruan. Ungu memiliki watak keangkuhan, kebesaran, kekayaan. Ungu merupakan percampuran antara merah dan biru sehingga juga membawa atribut-atribut dari kedua warna tersebut. Merah lambang berani, jantan. Biru "*aristocratic*", kenengratan, kebangsawanan, spiritualistis, sehingga ungu adalah warna raja, yang memang digemari raja-raja kuno. Permata banyak dipajang dengan warna ini untuk memperoleh kesan tersebut. Ungu lambang kebesaran, kejayaan, kenengratan, kebangsawanan.

- Violet

Violet warna yang lebih dekat dengan biru. Wataknya dingin, negatif, diam. Violet hampir sama dengan biru tetapi lebih menekan dan lebih meriah. Warna ini memiliki watak melankolis, sampai kesusahan, kesedihan, belasungkawa, bahkan bencana.

- Biru

Asosiasi: pada air, laut, langit, di Barat pada es. Watak: dingin, pasif, melankolis, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, tetapi cerah. Merupakan simbol/ lambang dari: dihubungkan dengan langit tempat tinggal para dewa/yang maha tinggi/ surga/ kahyangan, sehingga biru lambang keagungan, keyakinan, keteguhan iman, kesetiaan, kebenaran, kemurahan hati, kecerdasan, perdamaian. Lambang PBB dengan warna biru sebagai lambang perdamaian. Kaum gereja menghubungkan biru dengan pengharapan. Biru juga lambang aristokrasi, darah bangsawan, darah ningrat dan darah biru.

- Hijau

Asosiasi: pada hijaunya alam, tumbuh-tumbuhan, sesuatu yang hidup dan berkembang. Karakter/ wataknya: segar, muda, hidup, tumbuh, dan beberapa hampir sama dengan warna biru. Di banding warna-warna lain, warna hijau relatif lebih netral pengaruh emosinya, sehingga cocok untuk istirahat Hijau sebagai pusat spektrum menghadirkan keseimbangan yang sempurna dan sebagai sumber kehidupan. Merupakan simbol/ lambang dari: kesuburan, kesetiaan, kebadian, kebangkitan, kesegaran, kemudaan, keremajaan, keyakinan, kepercayaan, keimanan, pengharapan, kesanggupan, keperawanan, kementahan/ belum berpengalaman. Di Jawa, keraton-keraton banyak menggunakan warna hijau dengan pernik-pernik merah dan kuning. Di masjid-masjid banyak menggunakan warna hijau sebagai lambang keimanan.
- Putih

Asosiasi: di Barat pada salju, di Indonesia pada sinar putih berkilauan, pada kain kafan, sehingga dapat menakutkan pada anak-anak. Wataknya: positif, merangsang, cerah, tegas dan mengalah. Merupakan simbol/ lambang dari: sinar kesucian, kemurnian, kekanak-kanakan, kejujuran, ketulusan, kedamaian, ketenteraman, kebenaran, kesopanan, keadaan tak bersalah, kehalusan, kelembutan dan kewanitaan. Di Barat putih sebagai kostum pengantin wanita sebagai lambang kesucian, tapi juga simbol peletakan senjata dan menyerah.
- Hitam

Asosiasi: kegelapan malam, kesengsaraan, bencana, perkabungan, kebodohan, misteri, ketiadaan dan keputusasaan. Watak/ karakternya: menekan, tegas, dalam, dan "*depressive*". Merupakan simbol/ lambang dari: kesedihan, malapetaka, kesuraman, kemurungan, kegelapan, bahkan kematian, teror, kejahatan, keburukan ilmu sihir, kedurjanaan, kesalahan, kekejaman, kebusukan, rahasia, dan masih banyak lagi. Takut terhadap gelap pada anak-anak sangat membekas dan terbawa sampai dewasa dalam endapan bawah sadar. Hitam memang misterius, karena hitam yang berdiri sendiri memiliki watak-watak buruk, tetapi jika dikombinasi dengan

warna-warna lain hitam akan berubah total wataknya. Sebagai latar belakang warna, warna hitam mengasosiasikan kuat, tajam, formal dan bijaksana. Hitam dipergunakan bersama-sama putih mempunyai makna kemanusiaan, resolusi, tenang, sopan, keadaan mendalam dan kebijaksanaan. Jaksa dan hakim di persidangan memakai toga hitam dengan dasi putih sebagai lambang kebijaksanaan. Terdapat istilah "hitam manis" karena hitam setelah dikombinasi warna lain menjadi manis.

- Abu-abu

Asosiasi: suasana suram, mendung dan kelabu, tidak ada cahaya bersinar. Wataknya antara hitam dan putih. Pengaruh emosinya berkurang dari putih, tetapi terbebas dari tekanan berat warna hitam, sehingga wataknya lebih menyenangkan, walau masih membawa watak-watak warna putih dan hitam. Cocok untuk latar belakang semua warna, terutama untuk warna-warna pokok merah, biru dan kuning. Merupakan simbol/ lambang dari: ketenangan, kebijaksanaan, mengalah, kerendahan hati, tetapi juga simbol turun tahta, suasana kelabu dan juga ragu-ragu.

- Coklat

Asosiasi: pada tanah, warna tanah, atau warna natural. Karakternya: kedekatan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, hormat, tetapi sedikit terasa kurang bersih atau tidak cemerlang karena warna ini berasal dari percampuran beberapa warna seperti halnya warna tersier. Merupakan simbol/ lambang dari kesopanan, kearifan, kebijaksanaan dan kehormatan.

Warna secara universal dapat diartikan sebagai:

- *Violet for state* - kemuliaan/ kebesaran.
- *Indigo for science* - ilmu pengetahuan.
- *Blue for truth* - kebenaran.
- *Green for research* - penelitian/ pengembangan.
- *Yellow for creation* - penciptaan.
- *Orange for progress* - kemajuan/ pertumbuhan.
- *Red for poetry* - puisi/ persajakan. (Sanyoto38-41)

2.4. Tinjauan Psikologi Anak Dan Permainan Anak Usia 9 Sampai 11 Tahun

2.4.1. Psikologi Anak

Anak-anak belajar cepat melalui metode percontohan dan keterlibatan secara aktif, seperti melalui permainan dan drama. Teori ini diungkapkan oleh para pendidik dengan judul "Progresifisme" pada 1920-an dan sebagai "kelas terbuka" pada tahun 1970-an, tetapi dipandang radikal dan memberi saran yang keliru. Ternyata riset-riset yang dilakukan sepuluh tahun terakhir ini meneguhkan teori-teori tersebut, dan para pendidik mulai mengevaluasi ulang prosedur pendidikan tradisional (Joan 19).

Pekerjaan anak adalah bermain dan hal itu sungguh-sungguh sangat penting, sebab dengan bermain anak-anak melakukan sesuatu. Permainan memberi kesempatan kepada anak-anak untuk meneliti, menyelidiki, bereksperimen dan belajar tentang dunia yang menjadi bagian dari kehidupannya dengan caranya sendiri yang khusus (Joan 21).

Secara psikologis dan kronologis, anak dikelompokkan menjadi 9 klasifikasi sebagai berikut: (George 3)

- *Germinal* : dua minggu pertama setelah pembuahan.
- *Embryo*: dua sampai enam minggu setelah pembuahan.
- *Fetus* : enam minggu setelah pembuahan sampai dengan kelahiran.
- *Neonate*: dua minggu pertama setelah kelahiran.
- *Infant* : dua minggu pertama setelah kelahiran.
- *Preschoolchild* : dua sampai enam tahun.
- *Primary School Child* : enam sampai sembilan tahun.
- *Intermediate School Child* : sembilan sampai dua belas tahun.
- *Junior High School Child*: dua belas sampai lima belas tahun.

2.4.2. Psikologi Permainan Anak

Bagi anak-anak dimasa pertengahan/*Intermediate School Child* (usia 9 sampai 12 tahun), mainan yang sesuai bagi mereka contohnya adalah permainan yang dimainkan oleh banyak orang, mainan atau perlengkapan ilmiah, alat musik, benda-benda seni misalnya krayon pensil warna, pena kaligrafi (Joan 181).

Anak-anak pada periode operasional kongkrit (mulai usia 7-11 tahun) cenderung untuk bermain dalam permainan yang memiliki aturan-aturan yang terorganisasi secara koheren dan logis. (Somantri 19) dengan dasar pemikiran tersebut maka permainan-permainan yang dirangkum dalam media ini adalah permainan-permainan yang menggunakan aturan-aturan logis.

2.5. Tinjauan tentang permainan

2.5.1. Sejarah Permainan

Sejak dahulu anak-anak selalu dekat dengan permainan. Arkeologi telah menunjukkan bahwa mainan itu merupakan hal yang umum di seluruh abad sepanjang sejarah. Boneka modern dapat ditelusuri asalnya dari Mesir kuno. Kelereng sering dipakai mainan oleh anak-anak suku primitif dan anak-anak suku Eskimo dulu senang bermain dengan perahu-perahu dan kereta luncur yang dibuat dari taring singa laut (Joan 33).

Sejarah mainan mengikuti dua arah : *imitatif* dan *instruktif*. Jenis permainan pada masa dahulu berkembang dari naluri mempertahankan diri. Pada awal kebudayaan manusia, salah satu hal mula-mula yang diajarkan orang tua kepada anak-anak muda adalah bagaimana menggunakan senjata. Kebanyakan permainan olahraga yang membutuhkan tindakan fisik berasal dari latihan keterampilan perang. Boneka serdadu dan alat-alat perang yang berasal dari abad pertengahan telah ditemukan.

Setiap kebudayaan menyediakan miniatur orang-orangan atau binatang-binatangan dan benda-benda yang dipakai untuk kehidupan sehari-hari bagi anak-anak perempuan. Arkeologi telah menemukan boneka, giring-giring, pot-pot kecil dan miniatur binatang di antara puing-puing reruntuhan di Mesir, telah ditemukan gangsingan, bola dan boneka. Bentuk mainan lainnya berasal dari benda-benda magis dan jimat-jimat yang punya peranan penting dalam agama-agama primitif. Pada paruh terakhir abad ke-18 di Inggris mainan mengalami industrialisasi. Pada saat itu pertunjukan boneka keliling dari satu tempat ke tempat lainnya seperti sirkus. Dalam waktu singkat berdirilah toko-toko mainan di kota-kota besar (Joan 34).

2.5.2. Manfaat permainan

Permainan melibatkan semua aspek perkembangan anak, baik secara fisik, sosial, daya khayal maupun intelektual. Permainan itu alami dan penting bagi pertumbuhan anak yang sehat. Melalui permainan anak-anak berinteraksi dengan lingkungan mereka, meningkatkan keterampilan dan belajar mengekspresikan diri sendiri. Waktu yang dilewatkan anak-anak bersama dengan mainan sangat penting bagi perkembangan pikiran, tubuh dan jiwa anak itu sepenuhnya. Sebab itu sangatlah penting bagi kita untuk menyeleksi mainan-mainan yang baik baginya (Joan 21-22). Adapun permainan yang sehat buat anak seharusnya (Joan 31) :

- Ada unsur mendidik sekaligus menghibur
- Membantu mengungkapkan perasaan, pemikiran dan ide secara konstruktif
- Memperteguh hubungan dengan orang lain
- Membangkitkan daya khayal dan pemikiran yang kreatif
- Membantu anak merasa enak dengan dirinya sendiri pada saat mereka melakukan pemikiran sendiri
- Membantu anak memperoleh kecakapan hidup di dunia
- Membantu anak mengalami kembali dan memperjelas pengalaman mereka
- Menguatkan kembali nilai-nilai positif yang ingin kita tanamkan dalam diri anak-anak bukannya menghambat.

2.6. Tinjauan Tentang Percobaan

Percobaan menurut artinya secara umum adalah usaha untuk mencoba sesuatu. Sedangkan dalam ilmu pengetahuan alam percobaan adalah mencari rahasia alam. Percobaan menyediakan data yang melahirkan hukum-hukum dan teori-teori (Haree xxiii).

Percobaan adalah kegiatan yang dilakukan oleh seorang eksperimentator. Ia secara aktif campur tangan dalam alam. Dalam semua yang dihasilkan oleh alam, terdapat banyak proses dan kekuatan yang bekerja. Kebanyakan akibat alami terjadi karena pertemuan sejumlah besar pengaruh kausal. Untuk memahami hasil alami, dianjurkan, kalau bisa, menelaah proses kausal setiap bagian sendiri-sendiri. Untuk menyatakan hal-hal itu secara ringkas. Dibutuhkan sejumlah istilah-istilah teknis. Para eksperimentator

menggambarkan kegiatan mereka dengan memakai pengertian mengenai pemisahan dan penanganan peubah gayut (tidak bebas) dan tak gayut (bebas). Peubah bebas adalah sifat yang dipengaruhi oleh perubahan perubahan dalam peubah bebas. Seorang juru masak dapat mengendalikan jumlah garam dalam makanan (peubah bebas) dan dengan demikian mempengaruhi jumlah air yang diminum (peubah tidak bebas) oleh para tamu. Namun di bumi nyata hampir tidak ada proses sesederhana itu, hingga dapat ditangani oleh suatu peubah yang mewakili sebab dan suatu yang lain sebagai wakil dari akibat yang tidak dapat diubah (Haree xxxi).

2.7. Materi Pelajaran Kelas Lima Sekolah Dasar Semester Pertama

Materi pembelajaran ilmu pengetahuan alam kelas lima sekolah dasar semester pertama yaitu :

- Makhluk hidup dan proses kehidupan :
 1. Mengidentifikasi fungsi organ tubuh manusia dan hewan
 2. Memahami cara tumbuhan hijau membuat makanan
 3. Mengidentifikasi cara makhluk hidup menyesuaikan diri dengan lingkungan
- Benda dan sifatnya :
 1. Memahami hubungan antara sifat bahan dengan penyusunnya dan perubahan sifat benda sebagai hasil suatu proses

2.8. Analisis Data Wawancara

2.8.1. Bapak Okky Tri .R, S.pd guru IPA kelas lima SDK. Sulung tiga Kutisari

Dengan adanya media penunjang yang sangat menarik dari komposisi warna, gambar, typografi, layout (didalamnya terdapat percobaan dan permainan IPA yang membantu anak memahami jalannya praktikum) sangatlah membantu sekali. Karena anak anak usia sekolah dasar perlu untuk melatih kerja otak dengan dirangsang melalui media yang menarik berupa gambar, warna yang mencolok dan alat peraga lain. Praktikum sangatlah penting untuk membantu siswa memahami pelajaran IPA. Dengan adanya media penunjang diharap dapat membantu karena dalam praktikum kadang kadang anak anak menemui kesulitan.

2.8.2. Bapak Yori guru IPA kelas lima SDN. Siwalankerto

Barang baru akan selalu menarik minat anak termasuk media penunjang yang sangat menarik dari komposisi warna, gambar, typografi, layout. Di sekolah praktikum IPA sering dilakukan karena materi yang mengharuskan praktek dan kadang kala siswa menemui kesulitan salah satu sebabnya adalah kurang memadainya jumlah peraga dengan jumlah siswa. Selain itu siswa yang berminat melakukan praktikum hanya siswa yang berhasil sedangkan siswa yang tidak berhasil kurang berminat. Praktikum IPA sangatlah penting untuk siswa karena siswa akan menemukan sendiri hasilnya.

2.8.3. Hasil Kesimpulan Data Siswa

Para siswa sekolah dasar di SDN Siwalankerto dan SDK Sulung Kutisari, kebanyakan dari mereka menyukai kegiatan praktikum IPA karena mereka merasa bosan jika harus selalu menerima pelajaran IPA dari penyampaian materi saja. Siswa yang tidak menyukai kegiatan praktikum biasanya siswa tersebut mengalami kegagalan dalam kegiatan praktikum yang dilakukannya sehingga siswa menjadi kurang berminat. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa alternatif dalam proses belajar sangat diperlukan karena dapat memberikan suasana baru bagi siswa, yang dapat meningkatkan minat mereka dalam pembelajaran IPA.

Para siswa juga merasa akan lebih terbantu pemahaman mereka jika mereka memiliki sebuah buku yang dapat menggambarkan proses percobaan dalam materi pelajaran IPA, menurut data yang didapat dari para siswa mereka pernah mengalami kesulitan dalam praktikum disebabkan karena sulit memahami materi praktikum IPA.