

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Pencernaan Bagian Atas

Menurut Shabrina (2020), dilansir dari artikel Memahami Fungsi dan Anatomi Sistem Pencernaan Manusia, sistem pencernaan atau disebut juga sistem gastrointestinal. Organ-organ saluran pencernaan meliputi mulut, esofagus (kerongkongan), lambung, usus halus, usus besar, rektum, dan anus. Selain itu ada juga organ pencernaan pelengkap adalah mulut, kantung empedu, kelenjar air liur, hati, dan pankreas.

Sistem pencernaan manusia dikendalikan oleh sistem saraf, peredaran darah, dan beragam hormon. Selain itu, proses pencernaan juga dibantu oleh triliunan bakteri bermanfaat di dalam usus yang disebut flora atau mikrobioma. Dalam saluran pencernaan, semua makanan dan cairan akan diuraikan menjadi bentuk yang sangat kecil, yang mampu diserap dan disalurkan ke seluruh tubuh melalui peredaran darah. Sementara itu, ampas makanan yang tidak lagi mengandung zat gizi akan dikeluarkan dalam bentuk feses.

2.1.1. Mulut

Menurut Shabrina (2020), dilansir dari artikel Memahami Fungsi dan Anatomi Sistem Pencernaan Manusia, proses pencernaan dimulai dari dalam mulut, yang menjadi tempat terjadinya pencernaan mekanik dan kimiawi. Di dalam mulut terdapat organ-organ pelengkap, seperti lidah, gigi, dan kelenjar ludah. Sehingga

mulut berfungsi untuk mengunyah makanan menjadi lebih halus agar mudah dicerna.

Gigi bertugas untuk memotong makanan menjadi potongan-potongan kecil. Kemudian potongan makanan tersebut dibasahi oleh air liur sebelum lidah dan otot-otot lain mendorong makanan menuju faring dan melanjutkannya ke dalam kerongkongan (*esophagus*). Pada persimpangan antara tenggorokan dan kerongkongan, terdapat katup bernama *epiglottis* yang bertugas untuk mencegah makanan masuk ke dalam sistem pernapasan.

Pada bagian luar lidah terdapat dari papilla, yang merupakan tonjolan-tonjolan yang berfungsi untuk mencengkeram makanan dan mengenali rasa. Sementara itu, kelenjar ludah terletak di bawah lidah dan dekat rahang bawah menghasilkan air liur ke dalam mulut. Air liur memiliki peran penting untuk memecah makanan, melembapkan, dan membuat makanan lebih mudah untuk ditelan. Air liur juga berperan untuk memecah karbohidrat dengan salah satu enzim pencernaan terpenting bagi manusia, yaitu enzim ptialin atau amilase.

2.1.2. Kerongkongan

Menurut Shabrina (2020), dilansir dari artikel Memahami Fungsi dan Anatomi Sistem Pencernaan Manusia, esofagus atau disebut juga kerongkongan merupakan saluran yang menghubungkan antara mulut dengan lambung. Saluran ini menjadi jalan bagi makanan yang telah berbentuk halus dari mulut menuju proses pencernaan selanjutnya di dalam lambung. Pada fase ini, terdapat gerakan peristaltik, dimana otot kerongkongan memindahkan makanan. Fase ini adalah

kumpulan kontraksi dan relaksasi otot yang menimbulkan gerakan seperti gelombang sehingga makanan terdorong masuk menuju lambung.

Pada bagian ujung kerongkongan terdapat sfingter, atau otot-otot yang berbentuk cincin. Otot-otot ini memungkinkan makanan untuk masuk ke lambung dan kemudian menutupnya untuk mencegah makanan dan cairan naik kembali ke kerongkongan.

2.1.3. Lambung

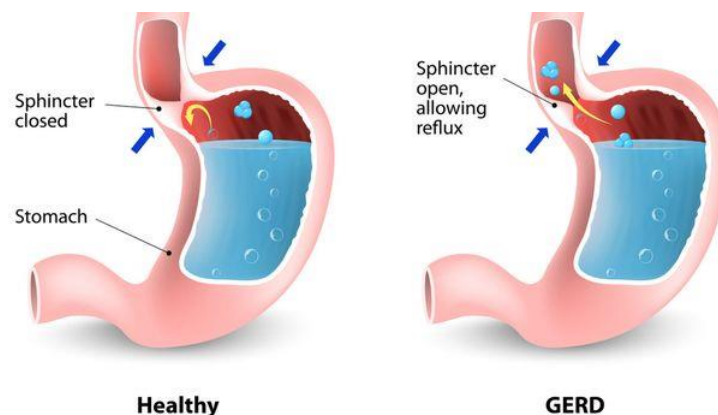
Menurut Shabrina (2020), dilansir dari artikel Memahami Fungsi dan Anatomi Sistem Pencernaan Manusia, lambung terletak di antara esofagus dan usus halus pada perut bagian atas. Lambung memiliki tiga fungsi utama dalam sistem pencernaan manusia, yaitu menyimpan makanan dan cairan yang tertelan, mencampur makanan dan cairan pencernaan yang diproduksi, serta perlahan-lahan mengosongkan isinya dengan menyalurkan ke usus kecil.

Zat gizi dari makanan harus menjalani proses penguraian terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan hanya zat-zat tertentu yang dapat diserap secara langsung oleh lambung. Dinding otot lambung melakukan proses ini dengan mencampur dan mengocok makanan bersama asam dan enzim. Makanan diolah di dalam lambung menjadi bagian-bagian kecil dalam bentuk setengah padat yang disebut kim. Setelah proses pencernaan selesai, kim akan dilepaskan sedikit demi sedikit melalui otot-otot berbentuk cincin yang disebut sfingter pilorus.

Sfingter pilorus merupakan perbatasan antara lambung bawah dan bagian pertama usus halus yang disebut duodenum atau usus dua belas jari. Sebagian besar makanan baru meninggalkan perut hingga empat jam setelah makan.

2.2. GERD

Menurut Makmun (2009), GERD merupakan keadaan patologis akibat reflux kandungan lambung ke esofagus. Hal ini dapat menyebabkan komplikasi berat seperti striktur esofagus, *Barrett's esophagus*, dan bahkan adenokarsinoma esofagus atau dikenal dengan kanker pada esofagus (hlm. 480).



Gambar 2.1. GERD

(<https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3632303/pedoman-hidup-sehat-untuk-penderita-gerd>)

Menurut Patel dan Gyawali (2016), pasien yang didiagnosis menderita GERD merupakan salah satu yang paling banyak dirawat jalan dan membawa dampak klinis serta beban penyakit yang signifikan di seluruh dunia. Seiring dengan bertambahnya usia pasien, tingkat keparahan refluks esophagitis dan prevalensi terjadinya *Barrett's esophagus* juga meningkat (hlm.1).

Menurut Pace dan Porro (2006), GERD menyumbang sekitar 6% dari pendarahan gastrointestinal bagian atas. Angka ini masih mungkin bertambah dan meningkat karena adanya peningkatan dari prevalensi GERD secara keseluruhan. Bagaimanapun, penyebab paling umum kematian adalah karena karsinomatosis

atau dikenal dengan kanker, yang bisa saja terkena pada pasien maupun bukan pasien esophagitis. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kasus kematian karena GERD sangatlah jarang terjadi, dan biasanya karena adanya penyakit lain yang parah (hlm. 7).

Terdapat beberapa faktor yang berperan untuk membantu membersihkan asam dari esofagus, antara lain adalah gravitasi, bikarbonat, ekresi air liur, dan peristaltik. Mekanisme dari pembersihan ini merupakan hal yang penting karena apabila tidak dibersihkan, kemungkinan besar akan terjadi esophagitis. Pada malam hari, reflux yang timbul memiliki potensi yang lebih besar untuk menimbulkan kerusakan pada esofagus. Hal ini dikarenakan sebagian besar mekanisme pembersihan tidak aktif pada malam hari (Makmun, hlm. 481).

2.2.1. Penyebab GERD

Menurut Afifah (2020) pada artikel “GERD: Gejala, Penyebab, Cara Mengobati”, terdapat beberapa faktor pendukung yang menyebabkan terjadinya GERD, seperti; adanya tekanan pada perut, konsumsi makanan yang tinggi lemak, hernia hiatal, obesitas, dan adanya gangguan jaringan ikat. Kondisi GERD dapat menjadi semakin parah apabila penderitanya merokok, mengkonsumsi alkohol, kopi, makan larut malam, dan makan dengan porsi yang terlalu banyak.

2.2.2. Gejala GERD

Gejala yang khas dari GERD antara lain adalah rasa nyeri pada ulu hati yang diikuti dengan rasa mual, kesulitan menelan makanan, dan rasa pahit di rongga mulut. Gejala kesulitan menelan makanan (disfagia) yang timbul, mungkin terjadi karena adanya pembengkakan (striktur) yang berkembang dari *Barrett's esophagus*. Selain

itu, GERD juga dapat menimbulkan gejala lain yang sangat beragam, seperti nyeri dada non kardiak, laryngitis, suara serak, batuk, hingga asma (Makmun, hlm. 482).

Menurut Pace dan Porro (2006), GERD merupakan penyakit yang memiliki spectrum klinis dan gejala yang luas. Tidak hanya pada bagian esofagus, tetapi juga mulut, paru-paru, hidung, telinga, dan tenggorokan. Oleh karena itu, epidemiologi GERD sulit untuk ditentukan, karena penyakit ini memiliki beberapa gejala, seperti rasa panas terbakar pada dada, mual, dan rasa pahit atau asam di rongga mulut. Adapun manifestasi atipikal GERD seperti asma, pneumonia, sinusitis, *sleep apnea*, dan *non-cardiac chest pain* (hlm 1-2).

2.2.3. Penatalaksanaan

Menurut Makmun (2009), GERD jarang menyebabkan kematian, namun memungkinkan timbulkan komplikasi jangka panjang, maka dari itu penyakit ini mendapatkan penatalaksanaan yang memadai. Penatalaksanaan ini terdiri dari modifikasi gaya hidup, terapi medikamentosa, terapi bedah, dan terapi endoskopik.

2.2.3.1. Modifikasi Gaya Hidup

Meskipun bukan pengobatan primer, modifikasi gaya hidup merupakan usaha untuk mengurangi frekuensi refluks dan mencegahnya untuk kembali kambuh. Adapun usaha tersebut antara lain seperti; memposisikan kepala lebih tinggi pada saat tidur, menghindari makan 2-3 jam sebelum tidur, mengurangi berat badan untuk pasien yang obesitas, mengurangi tekanan intra abdomen dengan menghindari pakaian ketat, dan menghindari minum minuman seperti alkohol, kopi, teh, soda, dan peppermint karena dapat menstimulasi sekresi asam (Makmun, hlm. 483).

2.2.3.2. Terapi Medikamentosa

Dalam perkembangannya terapi supresi asam lebih efektif daripada pemberian obat untuk memperbaiki gangguan motilitas. Terdapat dua alur pendekatan dalam terapi medikamentosa, yaitu *step up* dan *step down*. *Step up* merupakan terapi dengan menggunakan obat-obat yang kurang kuat dalam menekan sekresi asam (antagonis reseptor H₂) atau golongan prokinetik, apabila gagal, maka di berikan obat penekan sekresi asam yang lebih kuat dengan masa terapi yang lebih lama (penghambat pompa proton/ppi). Sedangkan *step down*, pada pendekatan ini, pengobatan dimulai dengan ppi, setelah berhasil dapat dilanjutkan dengan terapi pemeliharaan dengan menggunakan dosis yang lebih rendah atau antagonis reseptor H₂ atau prokinetik, atau bahkan antacid (Makmun, hlm.484)

2.2.3.3. Terapi Bedah

Terapi bedah merupakan terapi alternatif yang dilakukan apabila terapi medikamentosa gagal atau penderita GERD mengalami striktur berulang. Pembedahan yang dilakukan umumnya adalah fundoplikasi (Makmun, hlm.487).

2.2.3.4. Terapi Endoskopi

Terapi ini masih dalam konteks penelitian karena laporannya pun masih terbatas. Namun, terapi endoskopi akhir-akhir ini mulai dikembangkan pada penderita GERD. Terdapat beberapa pilihan, seperti penggunaan energi radiofrekuensi, plikasi gastrik endoluminal, implantasi endoskopis dengan menyuntikkan zat implandi sehingga lumen esofagus bagian distal menjadi lebih kecil (Makmun, hlm. 487).

2.2.4. Perbedaan dengan Maag

Menurut Prof dr Ari Fahrial Syam dalam artikel Sama-sama Nyeri di Ulu Hati, Apa Bedanya Maag, GERD, dan Tukak Lambung? perbedaan antara GERD, Maag, dan Tukak Lambung hanya bisa diketahui dengan melakukan pemeriksaan oleh dokter. Ditinjau oleh dr. Tjin Willy dalam artikel Sakit Maag, Maag memiliki gejala seperti rasa panas atau nyeri pada lambung, hal ini disebabkan karena beberapa kondisi seperti adanya luka pada lapisan lambung, infeksi bakteri *Helicobacter pylori*, efek samping penggunaan obat antiinflamasi nonsteroid (OAINS), dan stres. Radang pada pankreas serta usus tersumbat juga dapat memicu sakit maag.

2.3. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah dokumentasi tertua yang berisikan pengetahuan dunia, ide-ide, dan kepercayaan. Definisi yang mudah diartikan dari buku menurut *The Encyclopedia Britannica I* (1964, vol. III, hlm. 870), adalah buku sebagai instrument dari komunikasi. Buku juga dapat berfungsi sebagai wadah portable yang terdiri dari halaman yang dicetak, terikat, dan diawetkan untuk mengumumkan dan mentransmisikan pengetahuan kepada pembacanya melintasi ruang dan waktu (hlm 6-9).

2.3.1. Komponen Buku

Menurut Guan (2012), komponen dari sebuah buku meliputi;

1. Sampul Buku

Jika buku dilihat seperti sebuah produk, maka sampul buku dapat diibaratkan seperti kemasan dari produk. Halaman sampul tidak hanya menjadi cerminan dari isi buku, tetapi juga sebagai pelindung buku. Pada

halaman sampul terdapat judul, nama penulis, dan penerbit, serta beberapa gambar dan warna dekoratif.



Gambar 2.2. Sampul Buku

(<https://printondemand.co.id/standar-cover-buku/>)

2. Tulang Buku

Menurut Hans Pitt Virbo dalam buku *Developing of the Books Art*, tulang buku merepresentasikan 90% dari buku, hal ini dikarenakan seringkali buku disimpan di rak dan tulang buku menjadi hal pertama yang dapat dilihat. Oleh karena itu, keberadaan tulang buku menjadi sangat penting.



Gambar 2.3. Tulang Buku

(<https://www.flickr.com/photos/cogdog/40920655585>)

3. *Fly Page*

Fly page merupakan jembatan antara sampul dan isi buku. Umumnya, *fly page* terdiri dari halaman kosong, halaman terima kasih, halaman *copyright*, dan lainnya. Dengan meningkatnya estetika, maka kualitas *fly page* pun meningkat semakin baik dan mungkin dilengkapi dengan ilustrasi dekoratif yang berkaitan dengan konten buku.

4. Konten

Desainer yang baik tidak akan memaksakan warna, tetapi membiarkannya mendekati natural. Pada banyak karya terdapat beberapa ruang kosong sehingga dapat memberikan pembaca ruang untuk menikmati dan beristirahat. Ruang kosong pada *layout* yang padat menjadi seperti sinar matahari pada kegelapan, memberi sensasi baru yang dapat dinikmati.

5. *Layout*

Layout desain mengacu pada format desain yang penuh dengan teks pada suatu buku. *Layout* harus original, cantik, simpel, dan bisa menyatu dengan konten dari buku. *Layout* desain yang bagus akan menarik pembaca untuk terus membaca isi buku. Umumnya, pada suatu buku terdapat teks dan gambar. Gambar yang unik dapat memberikan dampak visual yang kuat bagi pembaca.

6. Halaman *copyright*

Pada halaman ini, umumnya terdapat judul buku, nama penulis, editor,

penerbit, ISBN, harga, dan lisensi bisnis. Penulisan judul pada halaman ini lebih besar dari teks lainnya yang disusun menurut klasifikasi. Beberapa *layout* desain juga menggunakan kolom dan garis dekoratif untuk menyegarkan halaman (hlm. 8-11).

2.3.2. Fungsi Buku

Menurut Iyan Wb (2007), fungsi buku ialah;

1. sebagai media penyalur ide ataupun pemikiran penulis
2. informasi pada buku diharapkan menjadi berguna bagi para pembacanya (hlm. 75).

2.3.3. Metode Desain Buku

Menurut Guan (2012), komponen dari sebuah buku meliputi;

1. Grid

Grid merupakan kerangka desain yang dapat menghadirkan rasa keteraturan dan struktur rancangan. Grid tidak sesimpel meletakkan teks dan gambar secara bersamaan, tetapi menjadi suatu bentuk aturan yang berkembang dari komposisi. Grid harus bisa menekan proporsi, keteraturan, kontinuitas, akurasi, waktu, kejelasan, dan ketelitian.

2. Pemilihan font

Font memegang peranan penting dalam desain buku yang sudah seharusnya memiliki karakteristik dan gaya yang berbeda. Desain yang ideal memilih

font yang berbeda untuk memandu pembaca. Mudah bagi pembaca untuk membaca teks dengan *style* font yang selaras dengan konten dan gaya dari buku. Penggunaan font harus tepat, seperti font pada judul buku harus dapat dikenali dan terbaca dengan jelas. Selain itu, teks yang singkat dan kecil lebih baik tidak menggunakan font yang kuat, tebal, dan hitam. Memilih font dibutuhkan pemahaman dan intuisi yang berasal dari pengalaman.

3. Kombinasi warna

Warna umumnya diberikan untuk perasaan, karakter manusia, dan juga menunjukkan spirit sebuah buku. Misalnya, warna monoton dan warna sederhana seperti hitam, putih, kuning, selalu menghadirkan rasa khidmat. Symbolisme warna dibentuk melalui akumulasi pengalaman dan kebiasaan seseorang dalam melihat, mengenali, dan menggunakan warna.

4. Penataan gambar

Dalam beberapa tahun terakhir, layout ruang kosong secara bertahap berkembang menjadi cara yang efektif untuk menyegarkan layout. Penggunaan ruang kosong yang rasional dan berani memberikan kesan keterbukaan, transparansi, bersih, dan cerah.

2.3.4. Teknik Jilid

Menurut Lupton (2008), terdapat berbagai cara untuk menjilid sebuah buku seperti;

1. *Hardcover Binding*

Jilid dengan teknik ini merupakan teknik yang tahan lama, karena setiap halaman dijahit dan ditempelkan ke selotip linen agar semakin kuat.

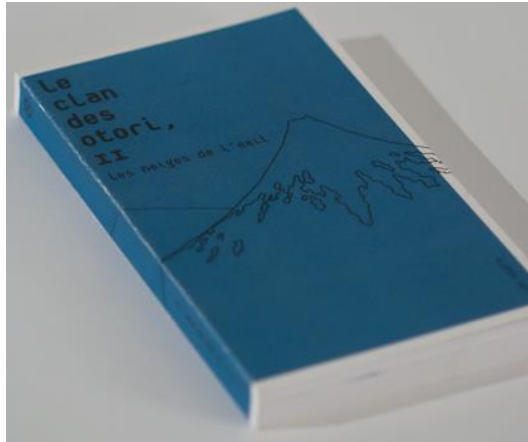


Gambar 2.4. *Hardcover Binding*

(<https://design.tutsplus.com/tutorials/how-to-create-a-vintage-inspired-clothbound-book-cover-in-adobe-indesign--cms-25114>)

2. *Perfect Binding*

Setiap halaman ditempel menjadi satu menggunakan lem pada bagian kiri halaman. Setelahnya halaman sampul membungkus halaman yang sudah menyatu tersebut dengan lem.



Gambar 2.5. *Perfect Binding*

(https://payload.cargocollective.com/1/0/4452/48716/md_media-10.jpg)

3. *Tape Binding*

Jilid dengan teknik ini menggunakan sebuah *tape* atau selotip besar yang mampu menggabungkan halaman sampul dengan halaman isi.



Gambar 2.6. *Tape Binding*

(<https://www.baliprintshop.com/image/catalog/blog/tape.jpg>)

4. *Side Stitch*

Pada teknik ini, bagian halaman sampul dan halaman isi distaples dari depan hingga tembus ke belakang. Semakin tebal jumlah halaman, maka visual pada bagian dalamnya dapat terganggu.

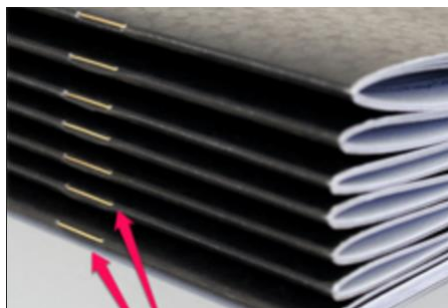


Gambar 2.7. *Side Stitch*

(<https://i.pinimg.com/originals/d5/81/e2/d581e230a195ab0da839a0a34bde2ff1.jpg>)

5. *Saddle Stitch*

Halaman sampul dan halaman isi dilipat lalu distaples pada bagian tengahnya. Oleh karena seluruh isi buku dilipat menjadi dua, maka maksimum tebal lipatan adalah sekitar 1 inci supaya lebih efektif.



Gambar 2.8. *Saddle Stitch*

(<https://5.imimg.com/data5/MH/JA/GLADMIN-43392388/saddle-stitch-booklet-printing-500x500.png>)

6. *Pamphlet Stitch*

Teknik ini mirip dengan teknik *saddle stitch*, tetapi perbedaannya ada pada staples. Pada teknik ini digunakan benang untuk menjahit sekitar kurang lebih 36 halaman atau kurang.



Gambar 2.9. *Pamphlet Stitch*

(https://mindflight.me/wp-content/uploads/2014/02/DSC_0102.jpg)

7. *Screw and Post*

Halaman sampul dan halaman isi dibor dan diikat dengan menggunakan sekrup. Apabila menggunakan teknik ini, halaman dapat ditambah atau dikurangi dengan mudah.



Gambar 2.10. *Screw and Post*

(<https://www.mastersbookbinding.co.uk/wp-content/uploads/2016/10/Indent-pitch-book-2.jpg>)

8. *Stab Binding*

Teknik ini juga biasa disebut *Japanese Binding*. Halaman sampul dan setiap halaman isi disatukan dengan cara dijahit dengan benang yang akhirnya akan terlihat dibagian tulang dan samping buku.



Gambar 2.11. *Stab Binding*

(<https://i.pinimg.com/originals/f1/72/52/f17252b80a79801eed1e50699c410af3.jpg>)

9. *Spiral Binding*

Pada teknik ini, halaman sampul dan halaman isi perlu untuk dilubangi dengan mesin terlebih dahulu baru kemudian disatukan dengan menggunakan kawat.

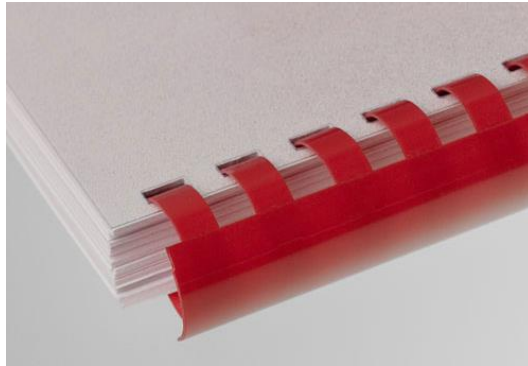


Gambar 2.12. *Spiral Binding*

(<https://4.imimg.com/data4/BD/CJ/MY-23932603/wire-binding-spiral-binding-500x500.jpg>)

10. *Plastic Comb*

Teknik ini menyerupai teknik *spiral binding*, perbedaannya ada pada penggunaan kawat pada *spiral binding*, dengan *spiral plastic*, pada teknik ini. Dapat dikatakan bahwa hasil dari teknik ini kurang estetik untuk dilihat (hlm. 120-121).



Gambar 2.13. *Plastic Comb*

(<https://www.bindingstore.co.uk/wp-content/uploads/2012/02/p-9893-Renz-comb-pic-for-website.jpg>)

2.4. Desain Komunikasi Visual

Menurut Sachari dan Sunarya (2002), desain merupakan cerminan budaya dari segi sosial, ekonomi, dan tatanan hidup manusia, yang bernilai pada satu rentang waktu (hlm 10). Menurut Supriyono (2010), desain komunikasi visual menyampaikan informasi kepada pembaca melalui elemen visual dengan bantuan dari teknologi (hlm. 9)

2.4.1.1. Desain Grafis

Menurut Landa (2013) desain grafis merupakan bentuk penyampaian informasi secara visual kepada konsumen. Desain grafis mengandalkan seleksi, ciptaan, dan elemen visual (hlm. 1). Berpikir kreatif menjadi salah satu tuntutan desainer seiring berkembangnya jaman. Hal ini dibutuhkan untuk menarik minat dari pembaca (Supriyono, 2010, hlm. 54).

2.4.2. Elemen Desain Grafis

Menurut Landa (2013) dalam buku *Graphic Design Solution*, desain grafis memiliki elemen formal, yaitu;

1. Garis

Garis merupakan elemen desain yang menghubungkan titik satu dengan titik lainnya. Garis memiliki peranan dalam komposisi dan komunikasi karena dapat memandu pembaca untuk melihat ke suatu arah yang diinginkan oleh desainer atau penulis. Garis bisa berbentuk lurus, melengkung, dan juga membuat suatu sudut (hlm.19)

2. Bidang

Elemen desain yang mengacu pada bentuk permukaan dua atau tiga dimensi yang terbentuk dari konfigurasi garis atau warna yang tertutup. Contoh bidang antara lain; persegi, lingkaran, bola, piramida, dan lainnya (hlm. 20-21).

3. Tekstur

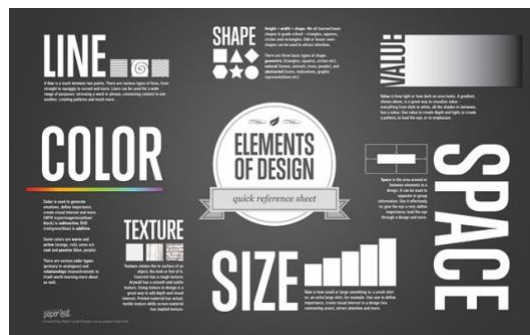
Tekstur merupakan permukaan benda yang mampu dilihat, diraba, dan atau dirasakan. Tekstur dibagi menjadi dua kategori, yaitu;

- a. Tekstur taktil, yang bisa disentuh dan dirasakan secara langsung atau secara fisik.
- b. Tekstur visual, merupakan ilusi dari tekstur taktil yang dibuat oleh manusia, contoh: gambar dan foto.

4. Warna

Warna merupakan elemen yang penting karena warna dapat bersifat provokatif, karena mampu mempengaruhi pembaca sehingga informasi yang ada dapat tersampaikan (hlm.23).

Samara (2007), menyatakan bahwa setiap warna dapat memiliki pengaruh terhadap psikologi seseorang (hlm. 110-111). Sebagai contoh, warna merah dapat membangkitkan gairah dan adrenalin. Warna kuning dapat memberikan kesan ceria dan senang bagi yang melihatnya. Warna coklat memberi rasa kenyamanan dan keamanan serta menimbulkan sifat yang dapat dipercaya.



Gambar 2.14. Elemen Desain Grafis

(<https://ilmunesia.com/elemen-elemen-desain-grafis-berdasarkan-bentuk-dan-sifatnya/>)

2.4.3. Prinsip Desain

Berikut merupakan prinsip desain menurut Landa (2013; hlm. 29-36);

1. Format

Format merupakan batasan sebuah bidang media. Contohnya antara lain: papan, billboard, layar handphone, kertas, dan sebagainya.

2. *Balance* (keseimbangan)

Keseimbangan tercipta dari distribusi bobot visual yang merata, sehingga terjadi adanya harmoni. Keseimbangan dibagi menjadi tiga, yaitu; simetris, asimetris, dan radial.

3. *Emphasis* (penekanan)

Penekanan diberikan pada elemen visual yang dianggap lebih penting, sehingga menjadi lebih dominan. Apabila semua elemen visual diberi penekanan yang sama, maka akan timbul kekacauan visual. *Emphasis* terdiri dari empat tipe yaitu; isolasi, penempatan, skala atau ukuran, kontras, arah, dan struktur diagram.

4. *Rhythm* (ritme)

Ritme atau irama merupakan repetisi dengan konsisten dengan mengurutkan elemen visual pada jarak tertentu. Terdapat dua hal penting dalam membangun ritme;

a. Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan elemen visual secara konsisten untuk beberapa kali.

b. Variasi

Variasi merupakan modifikasi dengan cara mengubah elemen visual yang. Adanya variasi dapat memberikan sensasi baru untuk pembaca akan tetapi, variasi yang berlebihan akan melemahkan ritme itu sendiri.

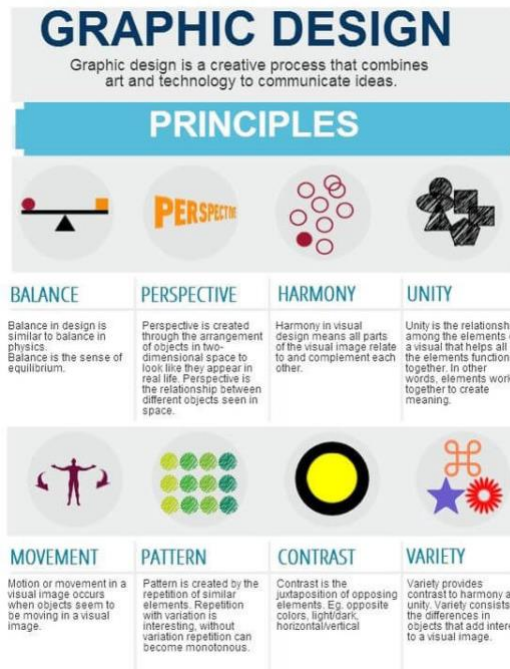
5. *Unity* (kesatuan)

Prinsip ini yang menyatukan semua elemen visual. Kesatuan dapat dicapai apabila semua elemen saling mendukung satu sama lain. Prinsip dasar dari kesatuan adalah hukum presisi.

6. *Laws of Perceptual Organization*

Terdapat enam penggambaran *Laws of Perceptual Organization* menurut Landa (2013) yaitu;

- a. *Similarity* (kesamaan)
- b. *Proximity* (kedekatan)
- c. *Closure* (penutupan)
- d. *Continuing line*
- e. *Common fate*
- f. *Continuity* (kontinuitas)



Gambar 2.15. Prinsip Desain

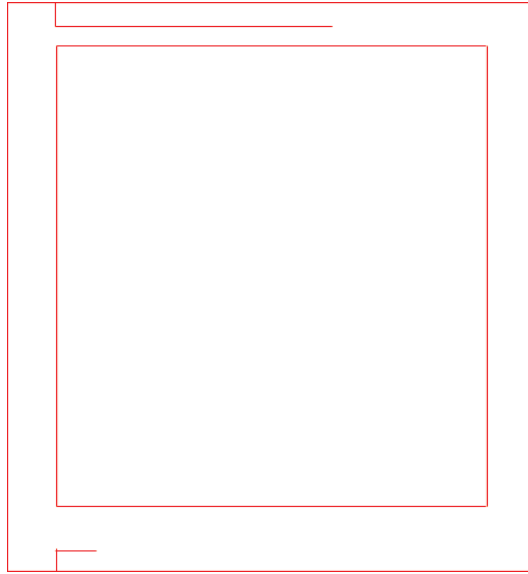
(https://miro.medium.com/max/564/0*i4Kfj_6uz8ffOIVi.jpg)

2.4.4. Teori Grid

Menurut Landa (2013; hlm. 174-181), berikut merupakan beberapa jenis *grid*:

1. *Single - Column Grid*

Pada sistem *grid* ini terdapat ruang kosong dibagian atas, bawah, kanan, dan kiri kolom. Hal ini menyebabkan adanya ruang kosong (margin) pada sekeliling teks atau gambar. Sistem *grid* ini juga dikenal dengan *manuscript grid* karena menjadi sistem *grid* yang paling dasar.

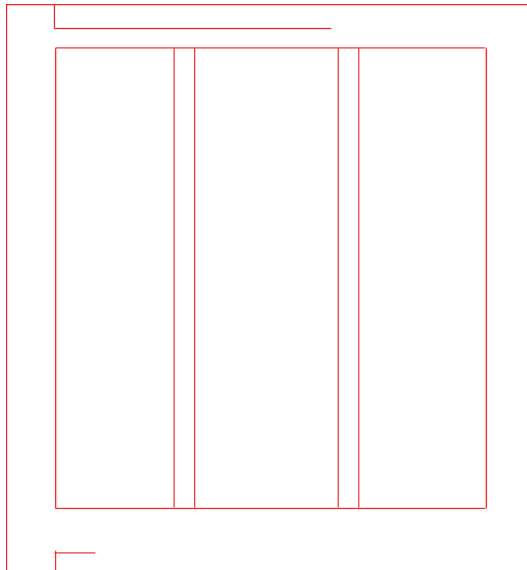


Gambar 2.16. *Single-Column Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/manuscript-grid.png>)

2. *Multi - Column Grid*

Pada sistem *grid* ini jumlah kolom dan margin ditentukan berdasarkan kebutuhan konten dan fungsinya.

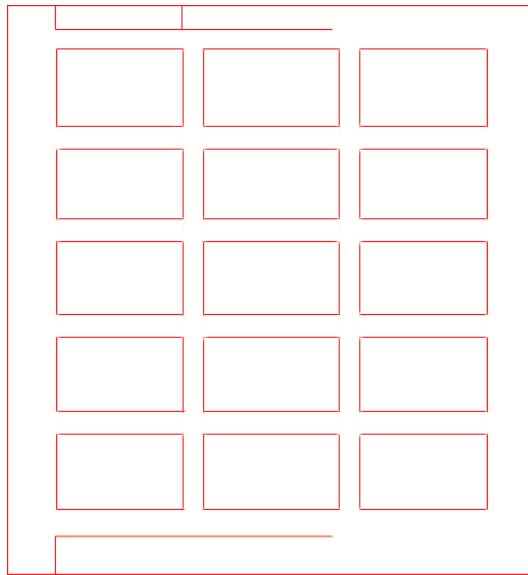


Gambar 2.17. *Multi-Column Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/column-grid.png>)

3. *Modular Grid*

Modular grid merupakan sistem *grid* yang memungkinkan adanya variasi. Hal ini disebabkan karena teks, gambar, dan elemen grafis lainnya dapat menempati beberapa kolom dan dapat dikelompokkan ke dalam beberapa zona yang berbeda.



Gambar 2.18. *Modular Grid*

(<http://www.vanseodesign.com/blog/wp-content/uploads/2011/05/modular-grid.png>)

Grid terbentuk dari beberapa anatomi yaitu; kolom dan interval kolom; *flowlines*; *grid modules*; dan *spatial zones*. *Flowlines* merupakan garis horizontal yang memisahkan *grid* secara horizontal. *Spatial zones* merupakan bidang modul yang berdekatan.

2.4.5. Teori Tipografi

Tipografi adalah ilmu yang mempelajari karakteristik huruf (Supriyono, 2010; hlm. 19). Landa (2013) menyatakan bahwa terdapat dua cara untuk memilih huruf, yaitu dengan memperhatikan aspek *readability* atau kemudahan seseorang dalam

membaca huruf tersebut dan *legibility* atau kemudahan seseorang untuk melihat huruf (hlm. 53). Terdapat delapan klasifikasi *typeface* menurut Landa (2013; hlm. 47), yaitu:

1. *Oldstyle*

Oldstyle merupakan jenis *typeface* yang memiliki kontras pada *weight* dan *stroke* atau tebal tipisnya garis. Sebagai contoh, *Bookman Old Style*.

A 0065	B 0066	C 0067	D 0068	E 0069	F 0070	G 0071
H 0072	I 0073	J 0074	K 0075	L 0076	M 0077	N 0078
O 0079	P 0080	Q 0081	R 0082	S 0083	T 0084	U 0085
V 0086	W 0087	X 0088	Y 0089	Z 0090		

Gambar 2.19. Contoh *Old Style*

(<https://fontzone.net/fontimage/c/bookman-old-style.png>)

2. *Transitional*

Karakteristik pada *typeface* ini adalah meningkatnya kontras pada garis sehingga serif pada jenis *typeface* ini lebih jelas. Sebagai contoh, *Baskerville*.

ABCDEFGHIJKLMN
 OPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmn
 opqrstuvwxyz
 ÆŒæœff fi ffi flctst
 1234567890&£

Gambar 2.20. Contoh *Transitional*

(<https://e-daylight.jp/fonts/type/b/img/baskerville-old-face-48pt.gif>)

3. *Modern*

Pada *typeface* ini serif pada huruf terlihat elegan dan tipis, tetapi tebal pada bagian garis vertical. Seperti contoh, Bodoni, Didot, dan Walbaum.



abcdefghijklmnopqr
stuvwxyz

Gambar 2.21. Contoh *Modern*

(<http://luc.devroye.org/PatrickGriffin+KevinAllanKing-RatioModern-2011--after-FWKleukens-1923.gif>)

4. *Slab Serif*

Typeface ini memiliki *stroke* yang tebal dan konsisten. Bagian badan huruf lebih besar dari *typeface* pada umumnya sehingga dinamakan “*slab*”.



Slab Serif
↗ **Fonts** ↘
— Selection —
Aptifer Xenois Siserrif
PMN Caecilia Memphis
Clarendon Soho LinoLetter

Gambar 2.22. Contoh *Slab Serif*

(https://image.linotype.com/fontmagazine/fontfeatures/slabseriffonts/SlabSerifFonts_545_2.gif)

5. *Display*

Typeface ini seringkali digunakan untuk *headline* dikarenakan ukuran yang relatif besar, berbentuk rumit, dan dekoratif.



Gambar 2.23. Contoh *Display*

(<https://cdncms.fonts.net/images/71fb90e92d6119e3/A.displaytypefaces.jpg>)

6. *Script*

Script merupakan *typeface* yang menyerupai tulisan tangan dengan huruf yang saling menyambung.

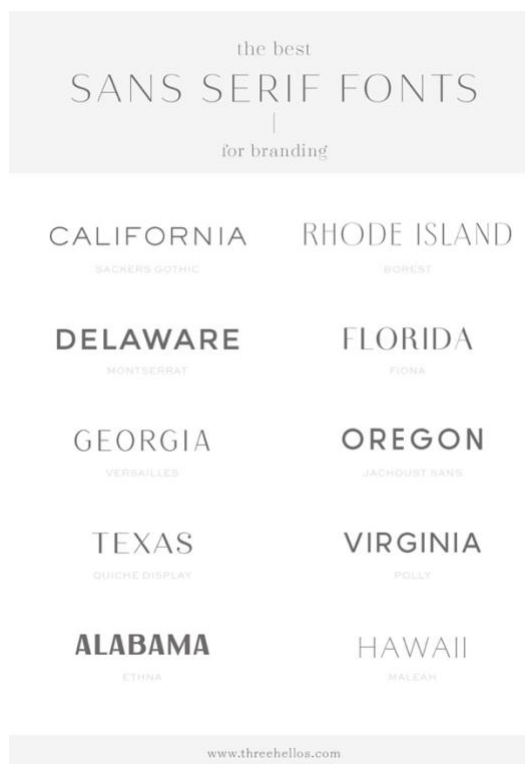


Gambar 2.24. Contoh *Script*

(https://1.bp.blogspot.com/_7PvsHhRuvjw/SvT9oHn2ikI/AAAAAAAAA38/BGTaRuCxFJY/s320/Script+Fonts.JPG)

2. *Sans Serif*

Typeface ini tidak memiliki *serif* meskipun tidak cocok digunakan pada teks yang panjang, *typeface* ini memberikan kesan simpel dan dinamis.



Gambar 2.25. Contoh *Sans Serif*

(https://static1.squarespace.com/static/57ab5bc1be6594bec76dcd66/57cacfd22994ca4d3c097c9b/5d7d5d2f2d2bcf384063728d/1585780214548/threehellos_sansseriffonts-01.jpg?format=1500w)

1. *Black Letter*

Black letter memiliki karakteristik tebal, pendek, dengan sedikit lengkungan, *typeface* jenis ini menyerupai tulisan manuskrip pada era medieval.

Blackletter

Blackletter hand Gothic script German script Fraktur



Gambar 2.26. Contoh *Blackletter*

(<https://i.pinimg.com/736x/1e/e0/72/1ee07257e31905df8670d73b3f5ced31.jpg>)

2.4.6. Teori Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010), ilustrasi merupakan visual yang bertujuan untuk memperjelas suatu informasi sekaligus menjadi daya tarik. Akan tetapi, penggunaan ilustrasi yang berlebihan dapat mengganggu *readability* (hlm. 50-51).

Ilustrasi sebagai daya tarik memiliki beberapa kriteria, yaitu:

1. Orisinal
2. Kualitas memadai
3. Menggugah hasrat pembaca
4. Komunikatif dan informatif
5. Dapat dengan mudah dimengerti.

Adapun tujuan dari digunakannya suatu ilustrasi adalah untuk mendapat perhatian dari pembaca, memberikan gambaran suatu produk, memperjelas suatu informasi, dan sebagai penunjuk identitas (hlm. 52).

2.4.6.1. Flat Design

Menurut Widyana (2014) dalam artikel Apa itu Flat Desain? Flat desain merupakan desain yang memiliki pendekatan minimalis tanpa bevel, bayangan, dan berfokus pada warna cerah dan ilustrasi dua dimensi. Teknik ini mendukung kesederhanaan seperti ikon. Flat desain menjadi populer karena Microsoft menggunakannya untuk UI Windows 8 dengan menampilkan icon sederhana dari representasi bentuk aslinya. Tren ini semakin populer karena kecenderungan manusia yang menyukai segala sesuatu yang simple, sederhana, dan modern. Ciri khas flat design adalah minimalis, sederhana, dan menggunakan warna-warna yang menarik.



designed by freepik

Gambar 2.27. Ilustrasi

(https://image.freepik.com/free-vector/flat-design-thinking-character-with-elements-around_23-2148270055.jpg)