



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Citra Tubuh

Citra tubuh menurut Schilder, citra tubuh adalah gambaran masing-masing individu yang terbentuk dalam pikiran sendiri (Glesson & Frith, 2006). Secara tradisional, citra tubuh merupakan suatu imej mental yang kita bentuk mengenai tubuh kita sendiri. Walaupun demikian, istilah citra tubuh telah diperluas untuk mengikutsertakan bagaimana kita merasakan kepuasan atau ketidakpuasan kita terhadap tubuh sendiri. Persepsi citra tubuh ini merupakan pandangan diri sendiri terhadap tubuh milik masing-masing (Thompson, 1996).

Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa citra tubuh merupakan gabungan dari gambaran mental, fantasi, sikap, pikiran, perasaan, pemaknaan dan persepsi seseorang mengenai tubuhnya yang meliputi bentuk, ukuran, berat, karakteristik dan performansi tubuh. Citra tubuh dapat dinilai positif atau negatif tergantung dari masing-masing individu.

2.1.1. Pengaruh Citra Tubuh terhadap Perkembangan Kepribadian

Keliat (1994) menyatakan bahwa citra tubuh berhubungan dengan kepribadian. Cara individu menilai dirinya mempunyai pengaruh penting pada aspek psikologisnya. Pandangan yang realistis terhadap diri serta kemampuan menerima keadaan tubuh apa adanya akan mengurangi tingkat kecemasan dan meningkatkan harga diri individu.

Berscheid (Papalia & Olds, 2004) mengatakan bahwa perempuan yang memiliki citra tubuh positif akan lebih mampu menghargai dirinya. Individu tersebut akan menilai dirinya berdasarkan kepribadian yang mereka miliki, dan cenderung memiliki kepribadian yang cerdas, asertif, dan menyenangkan.

2.2. Batasan Usia Dewasa Muda

Menurut Hurlock (1993) dewasa muda dimulai dari usia 18 sampai 40 tahun. Sedangkan menurut Santrock (2002) seseorang yang memasuki tahapan dewasa muda dimulai dari usia 18 sampai 25 tahun.

Namun perancang menggunakan rentang usia 19-25 tahun karena menurut psikolog Wahyu Nurhayati, perempuan pada rentang usia ini paling konsumtif dengan pemakaian produk-produk yang berhubungan dengan perubahan bentuk tubuh dikarenakan oleh citra tubuh yang negatif. Menurut Wahyu Nurhayati, golongan menengah keatas khususnya di Jakarta merupakan golongan yang rentan terhadap citra tubuh negatif, karena banyaknya akses media dan produk diet yang mengakibatkan citra tubuh negatif, dan *lifestyle* yang mengutamakan penampilan.

2.2.1. Karakteristik Dewasa Muda

Pada dewasa muda seseorang selalu menyesuaikan diri dengan pandangan dan harapan masyarakat. Hal ini juga serupa dengan yang diungkapkan oleh Hurlock (1993), yaitu tugas-tugas perkembangan masa dewasa dini dipusatkan pada harapan-harapan masyarakat dan mencakup mendapatkan suatu pekerjaan, memilih seorang teman hidup, belajar hidup bersama suami/istri, membentuk suatu keluarga, membesarkan anak-anak, mengelola sebuah rumah tangga,

menerima tanggung jawab sebagai warga negara dan bergabung dalam suatu kelompok sosial yang cocok.

2.3. Definisi Motivasi

Motivasi adalah proses mempengaruhi atau mendorong seseorang dari luar terhadap seseorang atau kelompok kerja agar mereka mau melaksanakan sesuatu yang telah ditetapkan. Motivasi dimaksudkan sebagai desakan yang alami untuk memuaskan dan mempertahankan kehidupan (Samsudin, 2009).

Suryabrata (2004) mengatakan bahwa motif adalah keadaan yang mendorong seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai satu tujuan.

Hamalik (2000) mengatakan bahwa motivasi menimbulkan perubahan energi dalam diri seseorang untuk suatu aktivitas nyata berupa kegiatan fisik. Karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala usaha yang dapat dilakukan.

Sementara Purwanto (2007) menyatakan bahwa motivasi itu menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga seseorang dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu

Motivasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah:

1. Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.
2. Usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.
 - Bawah sadar: dorongan untuk bertindak yang pada hakikatnya terselubung bagi yang bersangkutan, tetapi dapat ditelusuri melalui perilakunya.
 - Ekstrinsik: dorongan yang datangnya dari luar diri seseorang.

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang timbul dalam diri seseorang karena dipengaruhi oleh faktor dari luar. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Djamarah (2002) bahwa motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar.

- Intrinsik: dorongan atau keinginan yang tidak perlu disertai perangsang dari luar.

Motivasi Intristik adalah motivasi yang timbul atau yang terbentuk dalam diri seseorang tanpa dipengaruhi faktor dari luar. Djamarah (2002) mengatakan bahwa motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar karena dalam setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu

memotivasi: memberikan motivasi; menciptakan suasana yang subur untuk lahirnya motiv.

termotivasi: terdorong untuk melakukan sesuatu.

2.4. Elemen Komposisi

Beberapa elemen komposisi menurut buku *2D: Visual Basics for Designers* (Delmar, 2007), Robin Landa, Rose Gonella, dan Steven Brower:

1. Format

Semua desain harus berwujud di suatu tempat, pada permukaan bentuk fisik seperti kertas atau pada layar yang merupakan daerah untuk para desainer menyusun desainnya.

Format terdiri dari 2 macam:

a. *Single Formats*: poster, iklan majalah, papan *outdoor*, kartu nama, kop surat, sampul buku, permukaan jaket, sampul cd, dan sampul dvd.

b. *Multiple Formats*: buku, majalah, *website*, koran yang dapat mempunyai ratusan halaman. Booklet, *annual reports*, macam-macam komunikasi perusahaan, *newsletters*, brosur, dan macam-macam bentuk promosi lainnya dapat pula memiliki banyak halaman.

2. Titik dan garis

Titik adalah satuan paling kecil dari garis dan berbentuk bulat. Pada proses percetakan, foto dan gambar ilustrasi mengandung berbagai kepadatan titik tinta.

Garis adalah titik memanjang yang dibuat pada substrat dengan alat visual seperti pensil, spidol, pulpen, *software* grafis, arang, pastel, cat dan kuas, bahkan batang kayu yang dicelupkan pada tinta. Alat untuk membuat garis dapat lentur atau kaku, datar, bulat, atau runcing.

3. Bentuk (*shape*)

Bentuk ialah daerah yang digambarkan pada suatu format, dibuat dengan sebagian atau seluruhnya oleh garis atau warna. *Shape* dapat di gambar dengan tangan secara tradisional atau menggunakan perangkat lunak komputer, atau ditangkap dengan foto.

4. Warna (*color*)

Warna adalah gambaran dari energi cahaya, dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Dalam desain, warna adalah karakteristik dari elemen dasar lainnya (format, garis, bentuk, dan tekstur) dan dari elemen warna itu sendiri. Dalam perancangan desain, warna sangat penting pada penyusunan hirarki visual, warna juga penting sebagai pemersatu dan penyeimbangan suatu desain. Warna dapat menimbulkan energi visual yang dinamis dan harmonis. Warna juga merupakan komposisi paling ampuh sebagai alat berkomunikasi dan juga dapat menimbulkan memori dan emosi yang intens.

5. Pola

Pengulangan dari garis atau bentuk mempunyai potensi untuk menghasilkan pola visual yang kaya. Ketika suatu gambar terdiri dari pengulangan yang

konsisten dari unit visual tunggal atau elemen pada daerah tertentu, hal itu disebut dengan pola. Pola mengaktifkan suatu permukaan secara visual dan sering menimbulkan tekstur visual yang berbeda.

6. Huruf (*type*)

Huruf berfungsi sama seperti elemen desain 2 dimensi lainnya. Huruf dapat dilihat sebagai garis atau bentuk. Konstruksi dari masing masing karakter mengandung elemen yang sama seperti seperti gambar: *tension, unity, contrast, dan harmony*

2.5. Teori Desain Komunikasi Visual

Dalam buku *What is Graphic Design (Rotovision, 2002)*, Jessica Helfand mengatakan bahwa desain grafis adalah sebuah seni dalam memvisualisasikan ide. Dalam buku yang sama, Quantin Newark mengemukakan bahwa desain grafis adalah seni yang laing universal, desain grafis berada di sekitar kita, menjelaskan, mendekorasi, dan mengidentifikasi segala sesuatu di dunia ini.

2.6. Teori *Layout*

Menurut Surianto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout dasar penerapannya (Gramedia, 2008)* pada dasarnya layout dapat dijabarkan sebagai tata letak elemen – elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.

Untuk membuat layout yang baik diperlukan prinsip – prinsip yang dapat dianalogikan sebagai suatu formula dasar, antara lain:

- *Emphasis*

Menentukan *point of interest* yang akan ditangkap oleh audiens dengan cara memberikan penekanan terhadap elemennya. Penekanan tersebut dapat diciptakan dengan cara memberi ukuran yang lebih besar, memberi warna yang lebih kontras, peletakan posisi.

- *Sequence*

Urutan atau hierarki dari sebuah layout, dimana desain grafis menentukan prioritas dan mengurutkan elemen mana yang harus dilihat pertama kali sampai terakhir dalam sebuah *layout*.

- *Unity*

Penyusunan antara tiap elemen pada sebuah layout untuk membentuk kesatuan antar elemen.

- *Balance*

Pembagian berat yang merata dalam sebuah desain *layout*. Hal ini bukan berarti meliputi seluruh bidang elemen, namun lebih pada menghasilkan kesan yang seimbang dengan menggunakan elemen yang dibutuhkan dan peletakan yang tepat.

2.7. Teori Tipografi

Tipografi adalah salah satu elemen desain yang paling penting, dimana setiap desain memerlukan adanya tipografi dalam pembuatan dan penerapannya.

Menurut buku Layout dasar dan Penerapannya (Surianto Rustan, 2008) tipografi merupakan sebuah elemen desain yang mempunyai kekuatan tersendiri dalam penempatannya.

Menurut kutipan dari buku “Tipografi dalam Desain Grafis”, Danton Sihombing MFA, tipografi bukan lagi merupakan pelengkap suatu statement visual, tetapi sudah menjadi sajian utama suatu bentuk buku, katalog, atau brosur. Baik sebagai pelengkap suatu bentuk komunikasi visual, maupun sebagai unsur utama, huruf memainkan peranan sangat penting dalam keberhasilan suatu bentuk komunikasi grafis.

Tipografi bisa saja menjadi inti gagasan suatu bentuk komunikasi grafika dan huruf menjadi satu-satunya visualisasi yang efektif, kekeliruan atau ketidakpekaan dalam tipografi bisa merusak hasil komunikasi grafis walaupun bentuk visualisasinya telah dibuat dengan bagus.

Untuk pemilihan jenis huruf atau *font* yang tepat kriteria yang harus dipenuhi adalah:

- *Clarity*, suatu huruf harus dapat dilihat secara jelas.
- *Readability*, keterbacaan dari huruf tersebut.
- *Legibility*, kemudahan huruf tersebut untuk dibaca.
- *Visibility*, nilai estetis dari huruf itu sendiri.

2.8. Teori Teknik Cetak

Beberapa teknik cetak menurut Adi Kusrianto dalam buku Pengantar Desain Komunikasi Visual adalah:

- *Offset*

Teknik cetak offset menggunakan metode planographic. Bagian yang tercetak dan tidak tercetak terletak pada satu plat dan dibedakan berdasarkan proses kimiawi. Perbedaan dasar antara proses *offset* dengan proses cetak yang lain adalah:

- a. Tinta (berbasis minyak) tidak bercampur dengan air.
- b. Tinta pada awalnya dipindahkan dari plat ke blanket (karet) dan baru dari blanket ke kertas yang akan dicetak. Proses perpindahan tinta dari *plate* melalui blanket terlebih dahulu baru ke kertas itulah yang menyebabkan proses itu dinamakan offset.

Mesin cetak *offset* disebut juga Lithografi, mesin itu biasa digunakan untuk mencetak buku, koran, dan majalah.

- *Screen*

Screen printing dikenal juga dengan sebutan *silk screen* karena adanya lubang-lubang halus seperti sutera (*silk*). *Screen printing* disebut juga dengan istilah cetak sablon.

Proses *screen printing* dibuat secara *manual*, *stainless steel* atau Dacron dijadikan menjadi sebuah *frame*. Alat selanjutnya adalah *rackel* yang

permukaannya dari karet berfungsi menyaputkan tinta ke permukaan *screen*. Lalu kertas diletakkan dibawah *screen* dan pada saat tinta disapu dengan *rackel* pada *screen*, tinta akan menembus bagian-bagian *screen* yang berlubang sesuai dengan desain yang kita inginkan. Teknik ini dapat diaplikasikan pada kertas, metal, plastik, kaca, kain *corrugated box*, dll.

- *Gravure*

Menggunakan sistem cetak *doctor blade* untuk menyapu kelebihan tinta. Teknik cetak ini cocok untuk mencetak dalam jumlah yang sangat banyak. Kualitas produksinya juga sangat tinggi dan konsisten.

- *Letterpress*

Cetak dengan *letterpress* menggunakan ukiran yang menonjol. Area yang menonjol akan menyentuh roll tinta dan ditransfer ke kertas yang dicetak seperti cara kerja stempel.

- *Flexography*

Umumnya dilakukan secara *rotary (web)* menggunakan karet. Pencetakan flexo faktor dot gain dan distorsi harus diperhatikan secara seksama. Graphic designer harus memiliki informasi mengenai berbagai hal yang dapat memenuhi kualitas cetak flexo serta kondisi mesin yang akan mencetaknya.

2.9. Teori Ilustrasi

Ilustrasi menurut buku Pengantar Desain Komunikasi Visual (Adi Kusrianto, 2007) adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas

suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghias ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain – lain. Ilustrasi dapat berbentuk macam – macam, seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir – akhir ini bahkan banyak dipakai *image bitmap* hingga karya foto.

Pada saat teknologi komputer sudah populer, goresan ilustrasi berwarna yang terutama dibuat dengan pena dan tinta hitam maupun cat air. Kini digantikan dengan program-program gambar berbasis *vector* seperti CorelDRAW, Illustrator, Canvas, maupun Freehand.

Salah satu teknik yang banyak digunakan oleh para ilustrator adalah pembuatan sket diatas kertas menggunakan pensil yang kemudian dibuat *outline* bentuknya dengan tinta hitam, sket tersebut lalu di *scan* sehingga menghasilkan *image bitmap* lalu di *tracing* dan diproses melalui fasilitas yang sudah disediakan.

2.10. Struktur Buku

Buku merupakan sebuah media informasi yang sangat umum, dimana dalam perkembangannya, buku mempunyai banyak jenis. Menurut buku Teori Komunikasi Massa, John Vivian, buku dibagi menjadi dua kategori umum, yaitu *textbook* dan *tradebook*.

Buku umum (*Trade book*), merupakan buku yang berisi tema-tema yang menarik dan umum, termasuk fiksi dan non-fiksi. Selain itu, buku jenis ini banyak

sekali mendapat perhatian dari masyarakat luas, dan sering menjadi buku laris dalam perjalanannya.

Buku akademik atau *textbook* merupakan buku yang mempunyai konten pendidikan/akademik, profesional, dan juga sebagai referensi.

Setiap jenis buku tersebut memiliki kesatuan aturan yaitu struktur dari buku tersebut. “*Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyusunan sebuah buku adalah: desain cover, desain navigasi, kenyamanan pembaca, pembedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lain – lain.*” (*Layout dasar dan penerapannya*, Suarianto Rustan, S.sn.)

Pemanfaatan buku sebagai media informasi sudah sangat umum. Sehingga banyak jenis buku di pasaran. Buku cerita, komik, novel, majalah, buku – buku tebal seperti kamus, ensiklopedi, buku telpon, terbitan berkala seperti majalah, *annual report* (laporan tahunan perusahaan), *company profile* (profil perusahaan), katalog produk, dan lain lain.

Karena halaman buku lebih banyak daripada *booklet*, maka perlu ekstra kerja dalam mendesain buku untuk menjamin penyampaian informasi yang berhasil. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain: desain *cover*, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, pembedaan yang jelas antar bagian/bab, dan lain lain.

Sistem navigasi dalam sebuah buku amatlah penting untuk memberi informasi kepada pembaca di mana dia berada maupun untuk mencari topik tertentu di dalam buku. Daftar isi, nomor halaman, *running text* merupakan

beberapa system navigasi yang terdapat di dalam buku. Tiap halaman ditandai dengan nomor dan *running text*, sedangkan daftar isi menjadi semacam peta perjalanan.

Pada umumnya buku dibagi menjadi tiga bagian yang masing-masing terbagi fungsinya:

1. Bagian Depan
Cover depan berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual atau teks lainnya.
2. Judul bagian dalam.
3. Informasi penerbitan dan perijinan.
4. *Dedication*, pesan atau ucapan terimakasih yang ditujukan oleh pengarang untuk orang/pihak lain.
5. Kata pengantar dari pengarang.
6. Kata sambungan dari pihak lain, misalnya editor atau pihak ahli.
7. Daftar isi.
8. Bagian isi
Isi buku yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab, dan tiap bab membicarakan topik yang berbeda.
9. Bagian Belakang
 - a. Daftar Pustaka

b. Daftar istilah

c. Daftar gambar

d. *Cover* belakang biasa berisi gambaran singkat mengenai isi buku tersebut, *testimonial*, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya.

2.11. Teori Buku Bergambar

Buku bergambar atau *Picture book* adalah buku yang terdiri dari konten visual dengan sedikit teks, atau tidak ada teks. *Picture book* biasa dibuat untuk anak-anak, namun saat ini tidak sedikit *picture book* yang tersedia untuk orang dewasa. *Picture book* menyediakan teks dan gambar yang masing-masing saling memberikan kontribusi penting untuk menciptakan suatu makna.

Buku bergambar (*picture book*) tidak sama dengan cerita ilustrasi. Buku ilustrasi berisikan teks yang sudah dapat bercerita, lalu ditambahkan sebuah ilustrasi yang berfungsi untuk menghiasi teks. Dalam *picture book*, ilustrasi benar-benar diperlukan. Teks dan gambar masing-masing memiliki makna (Libby Gleeson, 2003).

2.12. Teori *Spiral Bound Book*

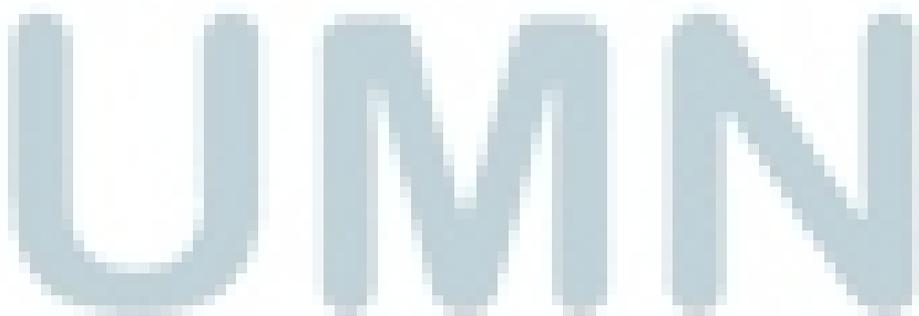
Spiral Bound Book menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris (2005) adalah album yang disatukan dengan menggunakan logam atau plastik yang mengikat secara spiral pada sisi album.

2.13. Format Buku

Ada beberapa format buku yang dikemukakan oleh Kermit Zaley:

1. Format buku tradisional
2. *Easel Back Book*

Easel Back atau penyangga belakang menurut definisi *Merriam Webster Dictionary* adalah sanggahan belakang pada obyek datar yang dapat dibuat untuk berdiri tegak atau miring.

The logo of Universitas Muhammadiyah Negeri (UMMN) is displayed. It consists of a large, light blue circular emblem containing a stylized white building with several square windows. Below the emblem, the letters 'UMMN' are written in a bold, light blue, sans-serif font.