



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Perancangan Desain

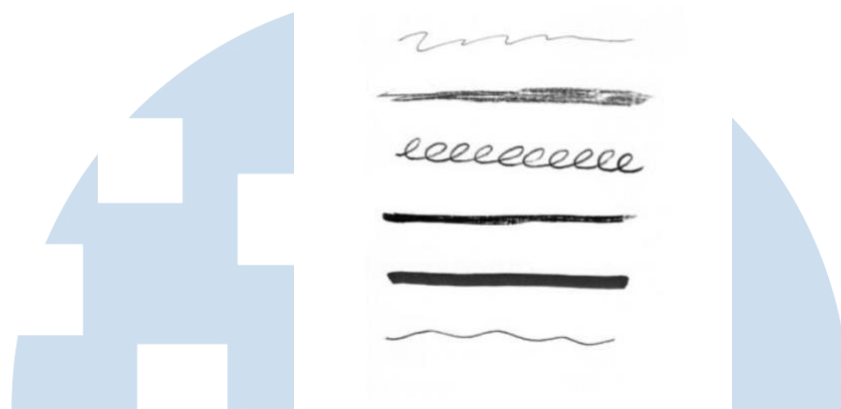
Menurut Landa (2014) desain grafis merupakan bentuk komunikasi yang divisualkan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audience*. Solusi dari seorang perancang desain grafis dalam menyampaikan pesan dan informasi yaitu, dengan representasi visual dari suatu pemikiran dimana perlu bergantung pada kreasi, seleksi, dan arah/tindakan elemen visual yang akan disusun. Solusi penyampaian pesan melalui visual atau desain dapat menjadi efektif dan menarik karena desain grafis mampu membangun kepercayaan dari suatu pertanyaan, pemikiran dan pesan. Hal seperti itu biasanya dikarenakan adanya pemahaman seseorang tentang objek yang dalam jangka panjang membingkai persepsi tertentu. (Landa, 2014, h.1)

##### 2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014) Terdapat elemen penting yang harus diketahui dalam perencanaan realistik untuk penataan visual pada desain grafis.

###### 2.1.1.1 Garis

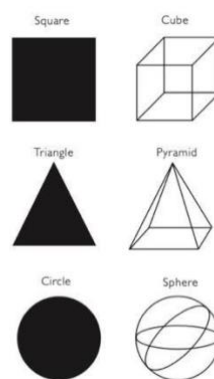
Garis merupakan suatu bentuk titik yang diregangkan atau dianggap sebagai suatu cara dari titik yang bergerak untuk membentuk suatu garis. Garis juga bisa menjadi sebuah tanda yang divisualisasikan di atas permukaan. Garis memiliki fungsi yaitu membantu menentukan bentuk, tepi pada gambar, huruf, pola, batas, penentuan area dalam komposisi, arah penglihatan, dan membentuk linear. (hlm.19-20) Untuk membuat garis dapat menggunakan berbagai alat seperti pensil, kuas tajam, *stylus*, program komputer, atau benda lainnya yang dapat membuat sebuah tanda.



Gambar 2.1 Bentuk Garis (Landa)

### 2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan sebuah bidang 2 dimensi yang dibuat dari kumpulan garis yang dikarakteristikan sebagai jalur tertutup atau menyerupai bentuk. Bentuk sendiri merupakan hasil penggambaran suatu rentang pada permukaan dua dimensi dibuat sebagian atau seluruhnya dengan garis ataupun warna, nada dan tekstur permukaan. Dari bagaimana suatu bentuk digambarkan, menentukan kualitas suatu bentuk yang ditentukan (hlm.20). Terdapat bermacam bentuk dasar atau awal dari berbagai bentuk diantaranya yaitu lingkaran, kotak dan segitiga.



Gambar 2.2 Basic Shape and Forms (Landa,2014)

Dari bagaimana suatu bentuk digambarkan, menentukan kualitas suatu bentuk yang ditentukan (hlm.20). Terdapat bermacam bentuk dasar atau awal dari berbagai bentuk diantaranya yaitu lingkaran, kotak dan segitiga.

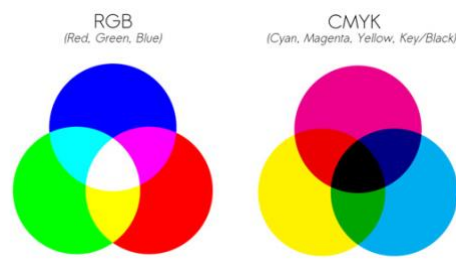


Gambar 2.3 *Basic Shape and Forms*

### 2.1.1.3 Warna

Warna adalah komponen desain utama yang paling dominan. Sebuah warna dapat memiliki implikasi yang beragam sesuai dengan pandangan seseorang. Komponen atau elemen warna terdiri dari *hue* (judul warna), *value* (tingkat keterangan), dan *saturation* (tingkat kecerahan). *Hue*, *value*, dan *saturation* dalam skema warna harus dipertimbangkan disaat membuat sebuah desain agar pesan berhasil tersampaikan dengan baik. Sebelum mendalami lebih jauh, warna juga merupakan pantulan cahaya yang dapat dilihat juga karena sebuah objek memantulkan cahaya. Hal ini karena adanya cahaya yang tidak dapat sepenuhnya ditahan oleh objek atau benda, kemudian dipantulkan dan dikenali oleh mata (hlm23).

Landa (2014) menyatakan warna merupakan pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata. Pantulan cahaya karakteristik yang kita lihat pada objek disebut dengan warna subtraktif, sedangkan pantulan cahaya dari perangkat lunak disebut dengan warna zat tambahan atau biasa disebut aditif. Warna primer untuk warna aditif adalah (RGB) merah, hijau, dan biru. Kemudian, subtraktif terdiri dari merah, kuning, dan biru. Dalam dunia percetakan terdapat juga warna yang disebut dengan (CMYK) *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black* yang biasanya sering digunakan untuk mencetak foto, seni, dan ilustrasi.

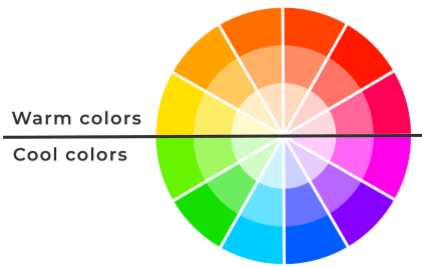


Gambar 2.4 Warna RGB dan CMYK

Sumber: <https://images.app.goo.gl/hAfSZh6Qtma7xnBR9>

Penggunaan pada warna sering berhubungan dengan konsep, topik atau tema sebuah desain. Pendapat Landa, desain yang dipenuhi warna sejuk atau dingin (*cool*) memberi kesan harmoni dan ketenangan. Sedangkan warna hangat (*warm*) memberi kesan keharmonisan dan *intens*. Warna- warna sejuk atau *Cool colour* adalah biru, hijau, dan ungu. Sedangkan *warm colour* adalah kuning, oranye dan merah. (Landa, 2014, h.23-27)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



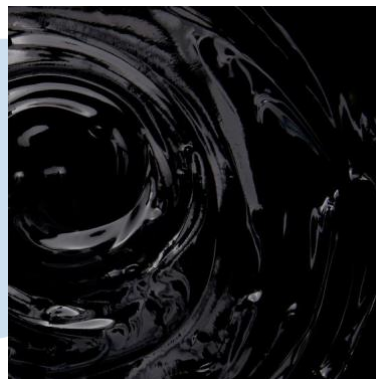
Gambar 2.5 *Warm Colors* dan *Cool Colors*  
 Sumber: <https://images.app.goo.gl/hAfSZh6Qtma7xnBR9>

### 1) Psikologis Warna

Setiap warna memiliki arti emosional, Lois B. Wexner (1954) meneliti tentang hubungan atau keterkaitan antara warna dengan suasana hati (*mood*). Bahkan penelitian juga dilakukan oleh psikolog asal amerika pada tahun 1996, yaitu Frank H. Mahnke yang memimpin sebuah penelitian eksperimental tentang keterkaitan warna dengan emosi. Berikut ini arti warna pada psikologi warna:

#### a) Hitam

Warna hitam memberi kesan keanggunan, kemakmuran, kecanggihan dan penuh misteri.

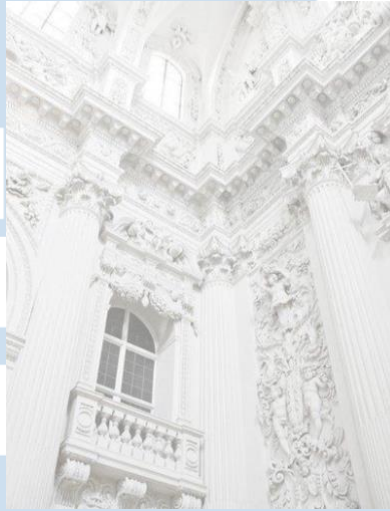


Gambar 2.6 Warna Hitam  
 Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/664492120032919367/>

#### b) Putih

Warna putih memiliki arti kebebasan dan keterbukaan. Dalam dunia kesehatan warna putih memberikan kesan steril atau tidak

tercampur dengan apapun. Warna putih juga digunakan sebagai terapi meredakan rasa nyeri, sakit kepala dan mata lelah.



Gambar 2.7 Warna Putih

Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/13299761391286691/>

#### c) Hijau

hijau identik dengan warna alam. Dalam dunia psikologi, warna hijau digunakan untuk membantu seseorang agar memiliki kemampuan menyeimbangkan emosi dan keterbukaan dalam berkomunikasi. Warna hijau memberikan efek relaksasi dan ketenangan. Hijau menunjukkan aura dengan kepribadian plegmatis, yakni kedamaian dalam diri.



Gambar 2.8 Warna Hijau

Sumber:<https://id.pinterest.com/pin/295548794292024954/>

#### d) Biru

Warna biru mampu mengatasi insomnia, kecemasan, migrain dan tekanan darah tinggi. Sedangkan dalam bisnis, warna biru mampu memberikan kesan professional, kepercayaan dan simbol kekuatan. Warna biru juga dipercaya mampu merangsang kemampuan untuk berkomunikasi dan ekspresi artistik. Warna biru juga dapat menggambarkan seseorang yang melankolis.



Gambar 2.9 Warna Biru

<https://id.pinterest.com/pin/24277285482772077/>

#### e) Merah

Warna merah memiliki arti keberanian, kekuatan, melambangkan kegembiraan serta memberikan gairah dan memberikan energi untuk melakukan suatu tindakan. Warna merah juga memiliki arti negatif, yakni dengan kekerasan.



Gambar 2.10 Warna Merah

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/1477812368230697/>

#### **f) Kuning**

Warna kuning secara psikologi memiliki arti paling bahagia yakni kehangatan, optimisme, semangat, ceria dan rasa bahagia.



Gambar 2.11 Warna Kuning  
<https://id.pinterest.com/pin/36591815712849894/>

#### **g) Ungu**

Warna ungu melambangkan kemewahan, keanggunan dan kebijaksanaan.



Gambar 2.12 Warna Ungu  
<https://id.pinterest.com/pin/407153622541280557/>

#### **h) Cokelat**

Warna Cokelat memberikan kesan hangat, nyaman dan aman. Secara psikologis warna ini memiliki arti kuat dan dapat diandalkan serta melambangkan sebuah pondasi dan kekuatan hidup.



Gambar 2.13 Warna Cokelat  
<https://id.pinterest.com/pin/407153622541280557/>

**i) Jingga**

Warna jingga memberikan kehangatan dan semangat, symbol petualangan, optimisme, kemampuan bersosialisasi dan kepercayaan diri.



Gambar 2.14 Warna Jingga  
<https://id.pinterest.com/pin/407153622541280557/>

**j) Merah Muda**

Warna pink mempresentasikan prinsip feminisme dan memiliki aura kelemahlembutan, peduli dan romantic



Gambar 2.15 Warna Jingga  
<https://id.pinterest.com/pin/7107311890980213/>

#### 2.1.1.4 Tekstur

Dalam pengerjaan seni visual, tekstur dipisahkan menjadi macam, yaitu permukaan material spesifik (*tactile textures*) dan permukaan visual (*visual textures*). *Tactile textures* dapat disentuh dan kita dapat merasakan langsung, sedangkan *visual textures* berupa foto atau pindaian dari *actual textures* yang tidak bisa dirasakan langsung. (h.28). Landa menambahkan, penguasaan desainer terhadap prosedur teknik dan media dapat menciptakan berbagai macam permukaan atau tekstur yang menarik



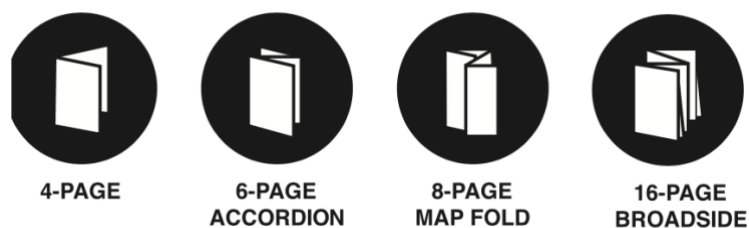
Gambar 2.16. Tekstur (Landa, 2014)

## 2.1.2 Prinsip Desain

Landa (2014) mengatakan bahwa pada dasarnya prinsip desain bergantung satu dengan yang lainnya, prinsip desain diantaranya yaitu sebagai berikut:

### 2.1.2.1 Format

Format berfungsi mengatur batasan berdasarkan rencana desain yang akan dibuat. Format juga bisa dikatakan sebagai sarana produksi yang akan digariskan pada desain. Pada hal ini, terdapat perbedaan antara implementasi desain cover *cd*, *print ads*, dan poster di media sosial. Format memberikan batasan dalam sudut pandang ukuran dan mendesain sehingga pesan tersampaikan dengan baik. (Landa, 2014, h.29)



Gambar 2.17. Format(Landa, 2014)

### 2.1.2.2 Keseimbangan

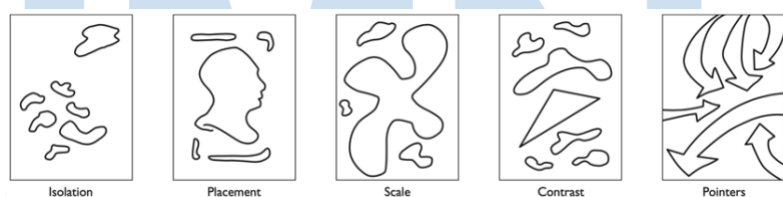
Keseimbangan merupakan bentuk dari penataan komposisi elemen visual dimana bobot yang dilihat dari setiap sisi sama rata. Jika desain dirancang dengan penyesuaian yang seimbang maka harmonia dapat ditemukan pada desain. Selain itu, dapat membuka besar kemungkinan terciptanya komunikasi yang stabil dengan audiens. Terdapat 3 jenis keseimbangan yaitu simetris, asimetris, dan radial. Kemudian terdapat juga beberapa faktor yang mempengaruhi keseimbangan yaitu penempatan, bentuk, warna, ukuran, texture masing-masing dari elemen visual dalam sebuah karya desain. (Landa, 2014, h.3)



Gambar 2.18 *Balance*(Landa, 2014)

### 2.1.2.3 Hirarki Visual dan Penekanannya

Hierarki visual berfungsi sebagai arahan agar audiens mudah mencerna informasi dengan membaca tulisan dari bagian terpenting atau utama. Hierarki visual didasarkan pada pemisahan serta penataan susunan bentuk, penempatan, skala, diferensiasi, arah dan struktur diagram untuk membuat informasi apa yang ingin ditekankan terlihat lebih dominan. Sebab, tingkat kepentingan atau signifikansi suatu informasi bisa kita lihat dari penekanannya. (h.33-35).

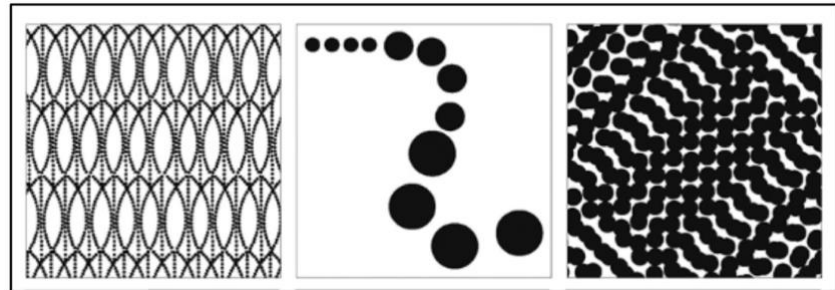


Gambar 2.19 Hierarki dan penekanan (Landa, 2014)

### 2.1.2.4 Irama

Irama dalam desain merupakan sebuah pergerakan atau perpindahan mengikuti alur sebuah karya dari satu unsur ke unsur lainnya. Dalam membuat ritme pada desain, perlu tahu terlebih dahulu apa yang membedakan pengulangan dan variasi.

Pengulangan irama ditekan oleh transisi sebagai ketertarikan visual.

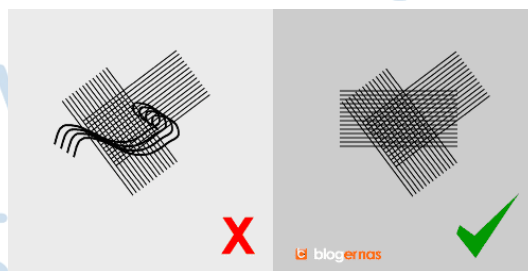


Gambar 2.20 Irama  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/>

### 2.1.2.5 Kesatuan

Dalam desain banyak sekali ragamnya , maka sangat diperlukan pedoman atau prinsip kesatuan dalam perancangan desain. Dengan adanya prinsip kesatuan dalam sebuah desain, penerima informasi akan lebih mudah mencerna informasi dan dapat mengingat bentuk khas dari sebuah desain yang dibaca. Hal ini merupakan prinsip dari “*gestalt*”. (Landa,2014,h.36-37)

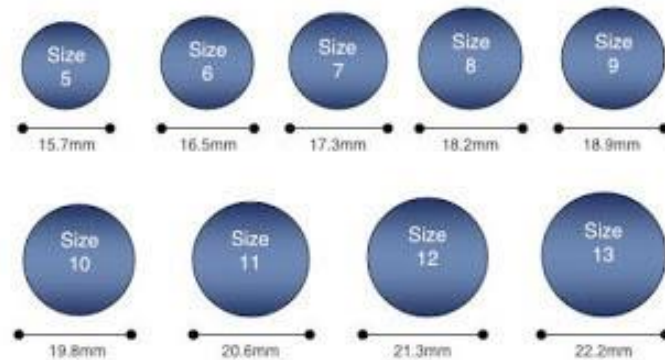
Kesatuan adalah elemen- elemen desain yang digabung yang berfungsi membuat desain terlihat menyatu di laman media. Elemen grafis pada sebuah desain digabungkan dan bersatu di sebuah desain menjadi bentuk yang lebih besar. Secara sederhananya, kesatuan berfungsi membuat tampilan gambar/ visual terlihat cocok satu dengan yang lainnya.



Gambar 2.21 Kesatuan  
(<https://syr.us/A9B>)

### 2.1.2.6 Skala

Pada desain, terdapat skala yang merupakan ukuran visibilitas suatu elemen grafis jika dibandingkan dengan grafis lain pada peletakan. Ukuran tersebut berdasarkan pada hubungan yang proporsional antara elemen bentuk. Skala juga bisa terikat dengan paham mengenai ukuran yang relative pada objek nyata seperti perbandingan antara pohon dan apel dengan skala ukuran yang relative.



Gambar 2.22 Skala  
(<https://syr.us/F4Y>)

### 2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2014), Tipografi merupakan karakter yang disatukan dengan karakteristik visual untuk mengedapankan karya yang konsisten dan karakteristik visual ini juga berfungsi untuk membedakan jenis *typeface*. Sebuah tipografi yang baik harus memiliki kerapian dan kejelasan yang tinggi. Kerapian yang dimaksud adalah tingkat keterbacaan yang mudah. Sedangkan kejelasan yang tinggi adalah huruf yang mudah dikenal. Pemilihan tipografi dalam desain bersifat krusial dikarenakan nuansa dan efek pada tipografi berbeda-beda. Ada beberapa klasifikasi pada tipografi yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, *display* (Landa, 2014,h.47-53)



Gambar 2.23. Sans Serif

#### 2.1.3.1 Spacing

Landa (2014) diantara huruf- huruf terdapat *spacing* yang merupakan bagian kosong yang membentuk kata, kalimat dan paragraph. Spasi adalah transisi huruf ke huruf, kata ke kata, baris ke baris, paragraph ke paragraph, halaman ke halaman, layer ke layer. Desain sangat bergantung dengan seberapa baik transisi dibuat. Perlu ketelitian untuk melakukan *spacing* dikarenakan penggunaan *spacing* yang berantakan dapat berpengaruh pada pemahaman pembaca. Jika orang kesulitan memahami pembacaan, mereka akan kehilangan minat baca. (h.58)

Contoh *spacing* yang sesuai pada suatu *typeface* yaitu, ketika teks besar diberi *spacing* yang luas dan sebaliknya untuk teks yang kecil.

#### 2.1.4 Grid

Grid menurut Landa (2014, p. 174) merupakan panduan vertikal dan horizontal untuk membagi suatu elemen ke dalam kolom dan margin seperti struktur buku, majalah, dan lainnya. Grid mampu mengatur elemen huruf dan gambar ke dalam suatu struktur sehingga suatu desain dan pesan dapat tersampaikan secara efektif (Landa,

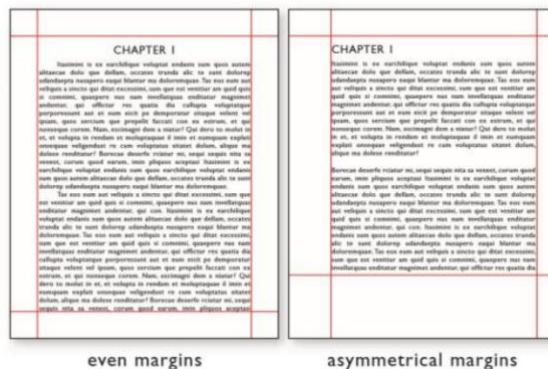
2014, p. 174). Anatomi grid terbagi atas enam bagian yaitu *margin*, *column*, *rows*, *flowline*, *module*, dan *spatial zone* (Landa, 2014, p. 179).

### 2.1.4.1 Jenis Grid

Jenis grid menurut Landa (2014, p. 175-181) terbagi atas tiga yaitu *single-column grid*, *multi column grid*, dan *modular grid*.

#### 1. Single Column Grid

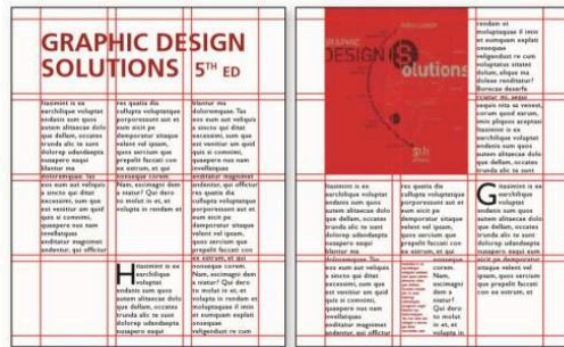
Landa (2014) *single column grid* adalah *grid* dengan dasar dengan ciri garis yang mengelilingi teks atau objek umumnya menyerupai bentuk blok.



Gambar 2.24 *Single-column Grid*  
(*Graphic Design Solution*, Landa, 2014)

#### 2. Multi Column Grid

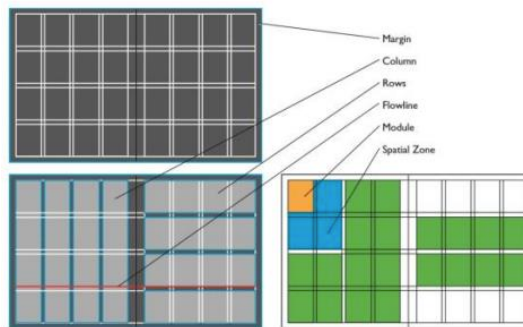
Landa (2014) *multi column grid* adalah *grid* dengan bentuk memanjang dikarenakan jumlah konten yang disediakan tergolong banyak



Columns can be dedicated to text or image or image and captions.

Text and images can share columns.

Gambar 2.25 Multicolumn Grid  
(Graphic Design Solution, Landa, 2014)

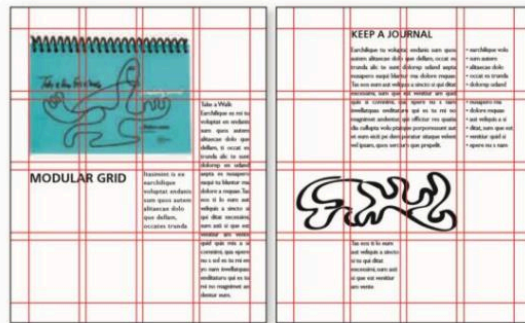


Gambar 2.26 Anatomi Grid  
(Graphic Design Solution, Landa, 2014)

### 3. Modular Grid

Landa (2014) *modular grid* merupakan bentuk *grid* yang hampir menyerupai dengan *multi column grid* dengan garis-garis horizontal serta menciptakan ruang agar gambar dan teks terlihat rapi.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.27 Modular Grid  
(Graphic Design Solution, Landa, 2014)

## 2.2 Media Informasi

Kata “media” merupakan bentuk jamak “medium” yang berasal dari bahasa latin yaitu “medius” mengandung arti di dalam pusat atau di tengah. Media dapat diartikan juga sebagai perantara atau juga pengantar sebuah informasi atau pesan yang membuahkan sebuah komunikasi dari pengirim ke penerima (Heinch et.al.,2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim, 1997; Ibrahim et.al., 2001)

Informasi berupa data yang sudah diolah terlebih dahulu dari bermacam data yang dikumpulkan menjadi bentuk yang bernilai selain itu mudah untuk dipahami dan memberikan manfaat bagi mereka yang mendapatkan informasi tersebut. Menurut Jogiyanto H.M (2005) , Informasi adalah hasil dari olahan data yang dikembangkan berdasarkan peristiwa nyata dalam bentuk kemasan baru yang bernilai. Dari informasi dapat menciptakan persepsi dan sebuah keputusan.

Setelah memahami masing- masing dari penjabaran diatas, disimpulkanlah bahwa, Media informasi merupakan alat yang mengumpulkan kemudian menyusun kembali data yang dicari menjadi sebuah informasi yang berisi pesan yang akan diantar atau kirim. Hal tersebut merupakan manfaat baik bagi penerima ataupun penyampai pesan. Karena

dengan itu manusia dapat mengetahui sebuah kabar atau informasi yang sedang berlangsung saat itu.

### **2.2.1 Jenis- Jenis Media Informasi**

Landa (2014) Ada banyak jenis media informasi yaitu adalah pameran, grafik, website, aplikasi, Pamflet, poster, simbol, ikon, widget, piktogram, peta lintasan kereta, booklet berisi petunjuk, atau poster bergambar (h 4)

### **2.2.2 Buku**

Buku adalah format penerbitan dengan banyak halaman. Buku tersusun dari berbagai konten urut dan terorganisir. Jenis buku antara lain yaitu buku referensi, buku anak, buku literatur, buku nonfiksi, buku pelajaran, buku edisi terbatas, buku cetak dan buku bergambar. Kemudian, pada buku tentunya terdapat sampul atau *cover* buku. Sampul buku adalah bagian utama dari sebuah buku (h.213)

#### **2.2.2.1 Fungsi Sampul Buku**

Sampul buku dirancang untuk menarik perhatian audiens. Sampul buku dapat menyampaikan subjek dan isi buku secara visual. Desain yang ada pada Sampul buku mempengaruhi penonton untuk membeli sebuah buku. Sampul buku memiliki fungsi ganda seperti media untuk periklanan dan editorial. Sampul buku sebagai media periklanan menarik khalayak sasaran. Sampul buku redaksi membantu menyampaikan pesan Isi buku (h.213).

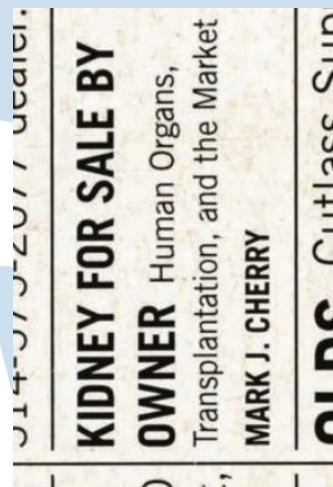
#### **2.2.2.2 Desain Sampul**

Proses pembuatan desain sampul buku dimulai dengan menentukan sebuah konsep yang diawali dengan membuat visualisasi desain dan komposisi sampul. Terdapat komponen utama pada sampul buku yang meliputi judul, sub judul, edisi, pengarang/penulis, logo penerbit dan beberapa elemen penting.

Faktor penting lainnya yaitu berupa pengakuan dan dukungan dari pihak lain. Sampul buku merupakan perpaduan antara tulisan dan gambar. Teks dan gambar Bekerja sama untuk menyampaikan pesan dan konsep desain. Teks dan gambar dapat saling melengkapi satu sama lain, tetapi juga dapat memiliki kontras satu sama lain (h.214). Desain sampul yang menggabungkan teks dan gambar terbagi dalam empat jenis, yaitu (h.214-217)

### 1) Semua Tulisan

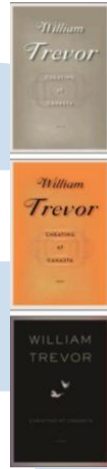
Sampul dengan teks lebih murah untuk diproduksi. Karena, tidak perlu membayar untuk anggaran produksi seorang fotografer atau ilustrator yang membuat desain sampul. Desainer mempercayai sampul dengan desain teks adalah cara terbaik jika anggaran produksi terbatas.



Gambar 2.28 Sampul Semua Tulisan  
(*Graphic Design Solution, Landa, 2014*)

### 2) Fokus terhadap Tulisan

Tampilan Sampul buku yang berfokus kepada tulisan menjadikan judul atau nama penulis sebagai fokus utama pada desain sampul dan mendominasi komposisi sampul keseluruhan.



Gambar 2.29 Sampul Fokus terhadap Tulisan  
(*Graphic Design Solution, Landa, 2014*)

### 3) Fokus terhadap Gambar

Gambar yang menarik merupakan fokus utama audien. Ketika sampul buku berfokus pada gambar, maka gambar akan menjadi fokus utama untuk menarik perhatian audiens.

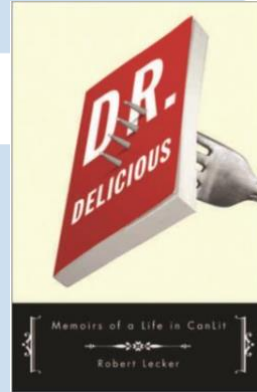


Gambar 2.30 Sampul Fokus terhadap Gambar  
(*Graphic Design Solution, Landa, 2014*)

### 4) Sinergi Visual-Verbal

Masing- masing desainer mempunyai pemahaman bahwa tulisan dan gambar harus dapat bekerja sama. Namun, tidak sedikit desainer yang sekedar membuat visual menarik seakan tulisan hanya sekedar pelengkap. Sinergi visual-verbal diperlukan agar pesan buku tersampaikan dengan maksimal.

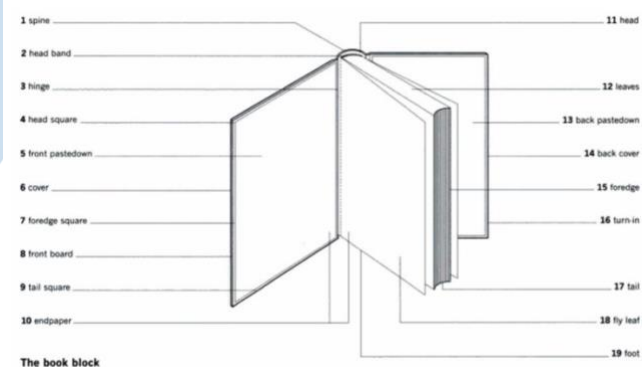
Ketika sinergi visual-verbal berkombinasi dapat menjadi lambing suatu sampul.



Gambar 2.31 Sampul Sinergi Visual-Verbal  
(*Graphic Design Solution, Landa, 2014*)

### 2.2.2.3 Komponen Buku

Haslam (2006, h.20-21) menyebutkan bahwa berbagai bagian buku memiliki nama teknis khusus yang digunakan dalam proses publikasi. Pengenalan terminologi dasar dari komponen buku bagian selanjutnya pada buku lebih mudah dipahami. Komponen dasar sebuah buku dapat dibagi menjadi 3 bagian. yaitu blok buku, halaman buku, dan grid buku. Kemudian, blok buku memiliki 19 bagian, yaitu (h.20):



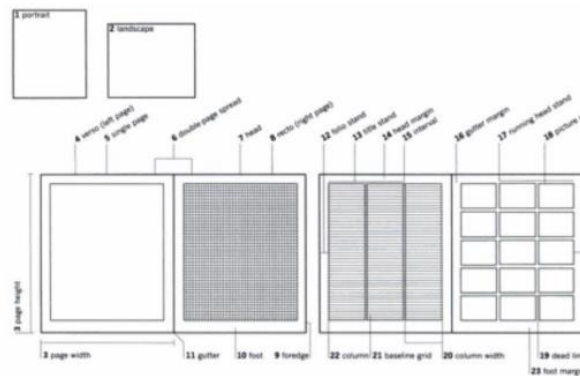
Gambar 2.32 *Book Block*  
(*Book Design, Haslam, 2006*)

- 1) *Spine* : bagian dari sampul buku yang melapisi tepian halaman buku

- 2) *Head band*: benang tipis yang dirangkai mengikat setiap bagian buku. Warna pada benang biasanya disesuaikan dengan jilidan sampul.
- 3) *Hinge*: lipatan pada *endpaper* yang terdapat di antara *pastedown* dan *fly leaf*
- 4) *Head square*: bagian kecil pada bagian atas buku yang terbentuk karena ukuran sampul dan karton elakang yang lebih besar dibandingkan dengan halaman buku.
- 5) *Front pastedown*: *endpaper* yang direkatkandengan bagian dalam *front board*.
- 6) *Cover*: Sampul untuk melindungi blok buku. Berbentuk lebih tebal dibandingkan isi
- 7) *Foredge square*: bagian kecil pada bagian tepi depan buku yang terbentuk karena sampul dan bagian belakang buku
- 8) *Front board*: karton sampul pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square*: bagian kecil pada bagian bawah buku yang terbentuk karena ukuran sampul dan karton belakang yang lebih besar dibandingkan dengan halaman buku
- 10) *Endpaper*: halaman dengan kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam karton sampul. Endpaper berfungsi untuk menunjang hinge. Bagian luar halaman adalah *pastedown* atau kertas karton dan halaman sebaliknya merupakan *fly leaf*
- 11) *Head*: bagian atas suatu buku.
- 12) *Leaves*: satuan kertas yang tergabung sebagai 2 sisi halaman buku
- 13) *Back pastedown*: *endpaper* yang direkatkan dengan bagian dalam *back board*.
- 14) *Back cover*: karton sampul pada bagian belakang suatu buku.
- 15) *Foredge*: tepi depan suatu buku.

- 16) *Turn-in*: kertas atau pinggiran kain yang terlipat dari sisi luar ke dalam suatu sampul
- 17) *Tail*: bagian bawah suatu buku.
- 18) *Fly leaf*: halaman di balik endpaper.
- 19) *Foot*: bagian bawah suatu halaman.

**Halaman pada suatu buku terdiri atas 11 bagian, yaitu (h.21):**



Gambar 2.33 Page and Grid  
(Book Design, Haslam,2006)

- 1) *Potrait*: suatu format yang menjadikan tinggi suatu halaman lebih besar daripada lebar halaman.
- 2) *Landscape*: suatu format yang menjadikan tinggi suatu halaman lebih kecil daripada lebar halaman.
- 3) *Page height and width*: ukuran suatu halaman buku.
- 4) *Verso*: bagian kiri halaman suatu buku. Verso pada umumnya dikenali dengan nomor halaman genap.
- 5) *Single page*: satuan halaman yang berada pada bagian kiri.
- 6) *Double-page spread*: dua halaman yang saling menghadap satu dengan yang lain. Bahan halaman ini berkesinambungan dan melewati *gutter*. *Double-page spread* didesain seakan-akan satu halaman.
- 7) *Head*: bagian atas suatu buku.

8) *Recto*: bagian sisi kanan halaman buku, umumnya dikenali dengan nomor halaman ganjil.

9) *Foreedge*: tepi depan suatu buku

10) *Foot*: bagian bawah suatu buku

11) *Gutter*: batas jilid buku

#### **2.2.2.4 Layout Buku**

Proses *layouting* buku adalah di mana desainer terlibat dalam pembuatan keputusan mengenai penempatan elemen yang pada halaman. Dua hal terpenting dalam *layout* adalah teks yang disusun berdasarkan urutan bacaan dan gambar yang diatur berdasarkan pertimbangan komposisi. Keseimbangan antara dua hal utama ini Memberikan panduan penjelasan untuk berbagai model tata letak halaman. *Layout* buku bisa menjadi kesan pertama pembaca. *Layout* yang buruk, meskipun teksnya mengesankan, dapat mengurangi nilai sebuah teks. Jika kesan pertama tata letak buku terlihat rapi, dibangun dengan tujuan, dan memiliki pemisahan yang bijak, maka kode semiotik dapat meningkatkan nilai jual suatu teks pada proses pramembaca. (h.140)

#### **2.2.3 Ilustrasi**

Ilustrasi mempunyai bahasa visualnya sendiri sehingga dapat ilustrasi dapat dijadikan identitas atau ikon seorang ilustrator. Menurut Male (2017, h.103-179) terdapat beberapa jenis ilustrasi, yaitu:

##### **2.2.3.1. Conceptual Imagery and Surrealism Ilustrasi**

konseptual merupakan bentuk metafora visual hasil dari penerapan gambar yang imajinatif dan tidak eksplisit. Ilustrasi berisikan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolis, dan ekspresi. Karya yang dibuat cenderung dibuat oleh ilustrator tanpa suatu batasan dikarenakan abstrak, dan kubisme Ilustrator bebas membuat perubahan terkait dengan citra suatu

bentuk. Distorsi ini diterapkan melalui aplikasi warna dan bentuk yang dicampur dengan elemen realisme dan abstrak. Distorsi dalam seni surealisme biasanya menghadirkan identitas, promosi, dan komentar yang menggugah pikiran dan penuh teka-teki karena cenderung terbentuk dari ilusi seperti interpretasi mimpi. Ilustrasi konseptual memiliki 2 tujuan, untuk mengomentari dan memberikan personalitas visual dalam publikasi. Penerapan visual ilustrasi konseptual tidak beracu pada bentuk nyata suatu hal, melainkan menantang definisi dan representasi yang ada. Ilustrasi konseptual dapat terus berevolusi dan bertumbuh sesuai dengan keinginan dan perkembangan masyarakat.



Gambar 2.34 Ilustrasi Surealisme  
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

#### 2.2.3.2. Diagram

Diagram merupakan bentuk ilustrasi yang visualnya menerapkan gambar ciri-ciri suatu benda, sistem, barang buatan, atau proses organik melalui eksposisi yang signifikan dari rupa asli benda tersebut. Visual dapat diterjemahkan berupa grafik atau representasi simbolik dan diagram tidak bersifat kontekstual kecuali informasi atau pesan disampaikan dengan jelas. Umumnya, diagram diasosiasikan dengan buku

edukasi seperti garis hitam putih, anotasi sederhana dalam literatur akademis. Namun, dapat pula berupa gambaran penuh warna dan inovatif bahkan menampilkan suatu hal jauh lebih baik dari rata-rata informasi grafis.

Diagram termasuk dari metafora visual yang berfungsi untuk mengomunikasikan informasi. Proses untuk membuat diagram pun cukup kompleks, banyak sistem, data ilmiah atau teknis, gabungan struktur, ciri fisik, instruksi, dan deskripsi yang mengharuskan pendekatan konseptual untuk menghasilkan sebuah diagram. Namun, diagram juga dapat berupa surealis menyesuaikan dengan tipe beberapa diagram. Diagram dapat berupa bagan, grafik, tabel, dan peta.

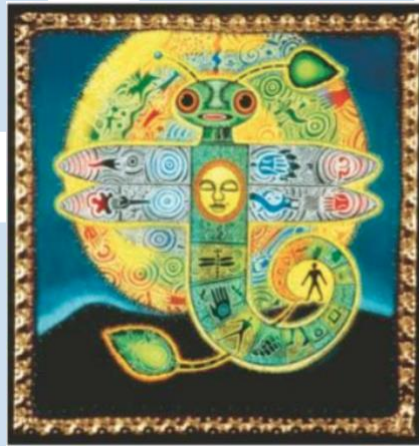


Gambar 2.35 Ilustrasi Diagram  
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

### 2.2.3.3. *Abstraction*

Perpaduan warna dan bentuk yang tidak berelasi dengan benda asli atau kenyataan merupakan invensi pada Ilustrasi abstrak Ilustrasi abstrak berupa poster, sampul buku, barang penjualan, kemasan, literatur untuk promosi memiliki gambaran yang dekoratif, ekspresif, dan memiliki pendekatan sesuai dengan atmosfer yang ingin disampaikan. Ilustrasi abstrak sering kali diproduksi dengan teknik kolase, keseluruhan konsep berupa warna *flat* dengan tekstur yang halus

maupun jelas, bentuk yang informal maupun geometris formal, elemen yang bebas dan tidak terikat pada kenyataan visual. Ilustrasi abstrak bersifat tidak terduga bahkan sulit untuk dipahami, dan bebas dari representasi suatu hal.



Gambar 2.36 Ilustrasi Abstrak  
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

#### **2.2.3.4. Hyperrealism**

Ilustrasi hiper realis digambarkan dengan detail yang intens dan sesuai dengan rupa aslinya. Ilustrasi hiper realis akan terlihat hidup dengan gestur yang realistis, dan simulasi gerakan pada suatu gambar. Hal ini dapat tercipta dari observasi yang tinggi dan keahlian dalam Teknik dan menggunakan media. Ilustrasi hiper realis memiliki bahasa visual yang melampaui fotografi karena pembuatannya yang dibuat secara tradisional dapat menciptakan atmosfer, drama, dan detail yang sangat teliti. Ilustrasi hiper realis hadir dengan penggunaan tekstur, warna, corak yang halus, dan memainkan terang-gelap medium yang digunakan. Ilustrasi hiper realis dapat digunakan sebagai media informasi, periklanan, atau naratif fiksi.



Gambar 2.37 Ilustrasi hiper realis  
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

#### 2.2.3.4. *Stylized Realism*

Ilustrasi *stylized realism* menjadikan suatu karya dapat terlihat realistis dan tidak realistis di saat yang bersamaan. Awalnya, ilustrasi *stylized realism* digunakan untuk bidang mode. Ilustrasi *stylized realism* digambarkan secara berlebihan, terdapat distorsi, dan warna cerah yang kuat dan berenergi. Ilustrasi *stylized realism* juga hadir dalam biografi seseorang. Karakter dalam biografi sering kali digambarkan dengan fitur yang berlebihan sesuai dengan kepribadian orang tersebut. Ilustrasi *stylized realism* dengan sengaja mengubah bentuk dan elemen suatu figur bertujuan untuk menghibur atau melebih-lebihkan titik tertentu terkait karakter atau kepribadian suatu individu. Hal tersebut merupakan parameter yang menunjukkan bahwa suatu ilustrasi termasuk dalam bentuk realisme yang penuh gaya.

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.38 Ilustrasi *Stylized Realism*  
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

### 2.3 Keberadaan Tanaman

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) keberadaan merupakan pengertian hal dari eksistensi. Berasal dari Bahasa latin *existere*, keberadaan atau eksistensi memiliki arti ada, kehadiran, timbul memiliki keberadaan atas kenyataan sesuatu. Artikel yang ditulis oleh Aletheia Rabbani (2020) tertulis ada beberapa pengertian yang dibagi dari kata keberadaan yaitu, keberadaan merupakan sesuatu yang ada, keberadaan mempunyai aktualitas, keberadaan merupakan sesuatu yang dialami dan ditekankan bila sesuatu itu ada, dan terakhir keberadaan adalah kesempurnaan. Selain itu menurut Thomas Aquinas, keberadaan memiliki sifat sebagai suatu karunia tambahan menerjemahkan esensi ke dalam aktualitas.

Kesimpulan yang diperoleh mengenai keberadaan, dapat dinyatakan sebagai nama dari sesuatu tempat, atau segala hal yang dibendakan. Dengan keberadaan itu sendiri juga, seseorang dapat merasakan ada kehidupan dan merambat pada interaksi yang seseorang berikan.

Tanaman merupakan salah satu bentuk contoh keberadaan itu sendiri. Kita dapat menganggap bahwa tanaman itu ada bahkan dapat merasakan ada kehidupan dan merambat pada interaksi yang kita berikan. Menurut artikel (Duniapcoid,2021) tanaman merupakan tumbuhan yang biasanya dijadikan objek pemeliharaan dan dirawat pada suatu media yang disediakan. Tanaman dan tumbuhan pada dasarnya hal yang sama, namun dibedakan oleh karakteristiknya, dimana tanaman bersifat sengaja ditanam dan dipelihara, sedangkan tumbuhan yang secara alami tumbuh. Tanaman yang dipelihara biasanya memiliki manfaat yang bisa kita dapat, baik dalam bentuk panen dengan artian dinikmati hasilnya pada waktu tertentu atau estetika dimana tanaman berfungsi sebagai pengindah atau dinikmati secara bentuk. Tanaman memang memiliki banyak sekali manfaatnya. Bahkan tanaman juga memiliki manfaat untuk kesehatan psikologis hanya dengan keberadaan tanaman itu sendiri

### **2.3.1 Manfaat Keberadaan Tanaman Untuk Psikologis**

Suatu hal yang berupa timbal balik dari sesuatu dan bersifat baik dapat disebut sebagai manfaat. Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, arti kata lain dari manfaat adalah guna dan faedah. Keberadaan tanaman terbukti memiliki banyak timbal balik yang baik dengan manusia. Salah satunya yaitu sebagai pendukung kesehatan psikologis manusia. Dilansir oleh *Medical Xpress* yang ditulis pada artikel Suara.com (2021) tanaman memiliki pengaruh positif pada kesehatan psikologis (*Urban Forestry & Urban Greening*). Selain itu, Sains membuktikan jika adanya interaksi antara kita dan tanaman baik *indoor* atau *outdoor* akan bermanfaat sekali bagi kesehatan fisik dan mental.

Psikologis adalah kondisi yang terikat dengan pikiran atau mental, terutama berperan sebagai faktor kesadaran, perasaan atau motivasi. Psikologis yang sejahtera adalah ketika individu merasa baik secara psikologis, emosional dan berpengaruh secara sosial

(Liputan6.com,2020). Beda halnya dengan kondisi psikologis manusia yang mengalami gangguan. Contoh gangguan psikologis yang umum terjadi yaitu stress, gangguan kecemasan, dan depresi. Penderita ini, biasanya mengalami gangguan suasana hati, kemampuan berpikir akan terasa tidak jernih, serta sulit untuk mengendalikan emosi yang mengarah pada perilaku yang dapat membahayakan diri (Promkes.kemendes, 2018).

Sangatlah penting bagi manusia untuk menjaga kesehatan psikologis atau kesejahteraan mental dengan psikologis yang sejahtera individu akan beraktivitas dengan baik, produktif dan potensi yang dimiliki individu dapat diterapkan dengan maksimal. (Liputan6.com,2020).

Dalam penanganan antisipasi gangguan psikologis yang dialami, ada banyak cara yang direkomendasikan. Salah satu metode sederhana yang dapat diterapkan adalah dengan memanfaatkan keberadaan tanaman sebagai pendukung kesehatan psikologis manusia. Berikut beberapa manfaat Psikologis dari tanaman dilansir dari artikel (Dinas Tanaman Pangan dan Hortikultura, Jawa Barat) 2018 :

#### **2.3.1.1 Membantu Meredakan Stress**

Penelitian yang dilakukan oleh *Chungnam National University*, memelihara tanaman bisa meredakan perasaan tidak tenang dengan melakukan penekanan terhadap saraf simpatik manusia. Penelitian dilakukan dengan cara mengamati pria yang melakukan 2 aktifitas yaitu didepan komputer dan menanam tanaman. Hasilnya ditemukan bahwa pria tersebut lebih tenang dengan melakukan aktifitas bertanam jika dibandingkan melakukan aktifitas didepan komputer. Dari penelitian tersebut, terbukti bahwa interaksi kepada tanaman dapat membantu meredakan stress akibat gadget.

### **2.3.1.2 Meningkatkan Kreativitas**

*Regents University London* menemukan manfaat dari melihat tanaman berwarna hijau bisa membuat seseorang berpikir lebih kreatif. Penelitian dilakukan dengan cara pembagian 3 kelompok dengan berbeda kondisi. Kelompok pertama ditempatkan di ruangan yang terdapat banyak tanaman, kelompok kedua ditempatkan di ruangan yang tidak ada tanaman sama sekali, dan kelompok terakhir ditempatkan di ruangan yang tidak ada tanaman juga namun membawa kertas hijau. Hasil penelitian pun mendapat kesimpulan, bahwa kelompok pertama dan ketiga lebih kreatif.

### **2.3.1.3 Mengurangi Kecemasan**

Penelitian oleh *National Chung Hsing University* (2005) menemukan jika individu melakukan pekerjaan mereka di lingkungan yang banyak tanaman atau dekat dengan pemandangan alam. Perasaan cemas dan takut akan berkurang. Sains pun mendukung akan hal itu dikarenakan warna hijau menenangkan. Hal ini sangat berguna sekali untuk individu yang kurang percaya diri.

Selain itu berinteraksi dengan tanaman atau berkebun dapat melepaskan zat kimia yang membuat otak merasa lebih sehat seperti serotonin dan dopamine. Studi tahun 2007 menemukan bakteri di tanah (*Mycobacterium Vaccae*) memicu melepas serotonin yang mengurangi rasa cemas dan meningkatkan suasana hati

### **2.3.1.3 Menyegarkan Pikiran**

Pikiran yang tidak jernih salah satu kondisi ketika psikologis kita merasa tidak sejahtera. (Promkes.kemendes, 2021), dimana hal itu juga dapat menghambat aktivitas kita sehari-hari. Sebuah penelitian oleh *University of Reading* (2002)

menemukan jika kita memandang dedaunan hijau dapat menjernihkan pikiran seseorang.

#### **2.3.1.4 Membantu Agar Lebih Produktif**

Perasaan senang dan produktif merupakan salah satu bentuk kesejahteraan psikologis. Jika kita berada di bawah tuntutan padat aktifitas, tidak jarang individu merasa tertekan. Penelitian oleh *University of Exeter* (2014) menemukan bahwa produktivitas individu akan meningkat 15% jika terdapat tanaman di kantor dibandingkan kantor yang kurang/ tidak terdapat tanaman di ruangan.

Sementara itu menurut dr.Lona, Sp.FK (2020) Universitas Borobudur, menuliskan tanaman ataupun terapi bercocok tanam (hortikultura) memang tidak secara spesifik dapat menyembuhkan, namun baik untuk tindakan preventif atau pencegahan . Karena faktor pada tanaman mempengaruhi untuk menurunkan risiko stress yang dapat berimbas terhadap penyakit lain.

### **2.3.2 Faktor Pengaruh Tanaman Untuk Psikologis**

Hillside(2019) *Horticulture Therapy*, mengeksplorasi alasan untuk membawa tanaman ke dalam kehidupan. Melalui berkebun dan menghabiskan waktu disekitar tanaman, Individu dapat menuai berbagai manfaat psikologis. Bagaimana tanaman bekerja dan mempengaruhi psikologis karena adanya interaksi dengan alam. Interaksi merupakan hubungan atau sesuatu yang mempengaruhi antara individu dan yang lain. Berdasarkan wawancara kepada psikolog Vinni Utami, Interaksi manusia terhadap tanaman dapat membangun ikatan antara manusia dan tanaman. Melalui panca indera merambat pada aktivitas dan berpengaruh dengan emosi. Contoh interaksi melalui panca indera terhadap tanaman itu sendiri adalah penglihatan, penciuman dan peraba. Berikut beberapa faktor keberadaan tanaman mempengaruhi kesehatan psikologis:

### **2.3.2.3 Penglihatan (Melihat Tanaman)**

Hillside (2019) *Horticulture Therapy*, menuliskan bahwa hanya dengan melihat tanaman dan bunga, baik didalam maupun diluar ruangan, adalah aktivitas damai yang bebas dari kekhawatiran atau konflik. Berdasarkan studi, ditemukan bahwa tanaman yang terdapat didalam ruangan dipandang sebagai fitur lingkungan dalam ruangan yang menarik perhatian dan dapat membangkitkan emosi positif dimana dapat mendorong konsentrasi (The American Society for Horticultural Science). Dilansir dari artikel Kompas.com (2021) Terdengar sederhana namun faktanya, warna hijau pada tanaman memberikan ketenangan. Hijau dianggap psikolog warna sebagai salah satu nuansa paling menenangkan saat kita melihatnya terutama pada tanaman.

### **2.3.2.4 Penciuman (Mencium Aroma Tanaman)**

Melalui indra penciuman kita bisa mencium banyak macam aroma. Individu yang merasa damai ketika memegang karangan bunga yang harum mungkin setuju jika tanaman memiliki kekuatan untuk penyembuhan. Menurut jurnal Hillside(2019) *Horticulture Therapy*, kadar kortisol yang berfungsi mengendalikan stres dapat menurun ketika mencium aroma harum pohon magnolia.

### **2.3.2.5 Perabaan (Menyentuh Tanaman)**

Berkebun atau memelihara tanaman adalah bentuk interaksi lebih seseorang dengan tanaman. Mulai dari menyiram tanaman, mengamati, merawat, *reporting* dan lain lain dapat meningkatkan komitmen dan perasaan bahagia. Aktivitas ini memicu suasana hati , mengingatkan kita akan hubungan dengan alam, dan membantu kita fokus pada gambaran yang lebih besar serta meringankan gejala depresi. Aspek fisik berkebun melepaskan zat kimia yang membuat otak merasa baik seperti serotonin dan dopamine. Bekerja dengan tanah membuat individu lebih bahagia. Sebuah studi tahun 2007

menemukan bakteri yang disebut *Mycobacterium Vaccae* memicu pelepasan serotonin, yang mengangkat suasana hati dan mengurangi kecemasan.

### **2.3.3 Jenis- Jenis Tanaman**

#### **2.3.3.1. Tanaman Hias Daun**

Tanaman daun salah satu tanaman hias yang paling diminati terutama oleh pecinta tanaman. Sering dicari karena unik bentuknya, dan daunnya yang cantik memberi kesan segar. Berikut tanaman hias daun menurut artikel Liputan6.com (2021), Aglaonema, Sirih Gading, Monstera, Lidah Mertua, Suplir, Kuping Gajah, Gelombang Cinta, Tanduk Rusa, Pohon Dolar, Pucuk Merah, Keladi Hias, Alocasia, Homalomena, Jemani, Calthea, Peperomia, Pilea, Oxalis, Kaktus, Bambu Hoki, Caladium

#### **2.3.3.2 Tanaman Hias Bunga**

Ada pula tanaman hias bunga dapat membuat suasana terlihat indah karena warna- warnanya yang mengesankan. yang bisa dibawa kedalam rumah dan mudah dirawat. Berikut tanaman bunga yang mudah dirawat menurut artikel Kompas.com(2021) dilansir dari *House Beautiful* yaitu, Christmas Cactus, Cyclamen, Amaranthus, Anggrek Bulan, African Violet, Pinsettia atau Kastuba Merah, Kalanchoe, Hibiscus atau Kembang Sepatu, Peace Lilly, dan Gloxina