

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Landa (2014) menyatakan bahwa desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk memberitahukan sebuah informasi atau keterangan pesan kepada target yang telah ditetapkan. Hal ini merupakan representasi visual dari buah pikiran yang memercayakan penciptaan, pemilihan serta penyusunan elemen visual. Dengan adanya solusi desain grafis, solusi desain grafis tersebut dapat memberikan pengaruh untuk membujuk, menginformasikan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, mengatur, membangkitkan, melibatkan serta membawa atau menyampaikan makna dengan berbagai tingkatan.

2.1.1 Prinsip Desain

Dalam pembuatan sebuah desain tentunya memerlukan adanya prinsip-prinsip desain dimana prinsip dasar desain tersebut juga saling bergantung satu dengan yang lainnya. Menurut Landa (2014) prinsip desain terdiri dari *format*, *balance*, *visual hierarchy*, *rhythm* dan *unity*.

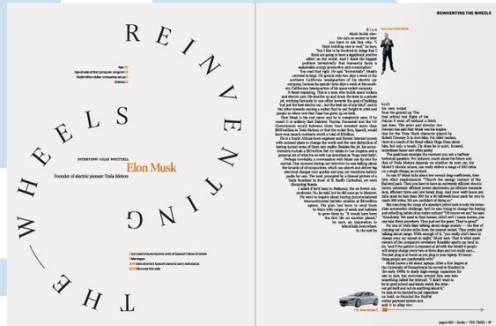
2.1.1.1 *Format*

Format merupakan batasan atau tepi luar suatu bidang desain yang telah ditentukan (Landa, 2014). Format digunakan untuk mendefinisikan jenis proyek desain misalkan seperti poster, sampul, papan iklan, *banner* dan sebagainya.

2.1.1.2 *Balance*

Balance atau keseimbangan adalah kesepadanaan pembagian bobot visual antara objek yang satu dengan lainnya yang disusun secara merata dari seluruh elemen visual (Landa, 2014).

1. *Symmetry* (Simetri) adalah pembagian bobot visual yang setara dikedua sisi dari sumbu tengah atau dapat disebut juga dengan simetri refleksi.



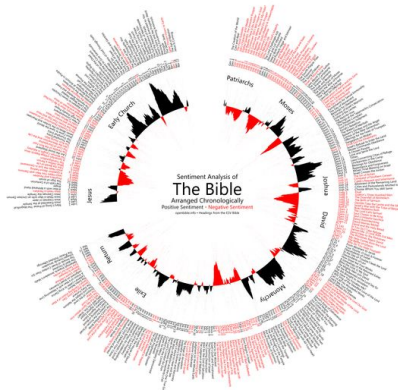
Gambar 2.1 *Symmetrycal Arrangement*
Sumber: Pinterest

2. *Asymmetry* (Asimetri) adalah pembagian bobot visual tanpa mencerminkan atau menyeimbangkan elemen visual yang satu dengan elemen visual lainnya.



Gambar 2.2 *Asymmetrycal Arrangement*
Sumber: Pinterest

3. *Radial balance* (Keseimbangan Radial) adalah simetri yang dicapai melalui kombinasi secara horizontal dan vertikal. Elemen-elemennya bersimbur keluar dari titik ditengah komposisi tersebut.



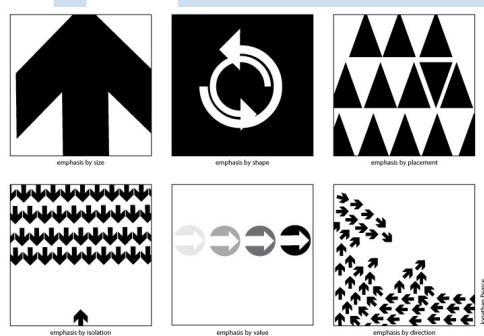
Gambar 2.3 *Radial Arrangement*
Sumber: Pinterest

2.1.1.3 *Visual Hierarchy*

Pada dasarnya tujuan utama dalam desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan suatu informasi. Dalam mengkomunikasikan informasi memerlukan prinsip *Visual Hierarchy* atau Hierarki Visual yang digunakan untuk mengatur sebuah informasi. Agar pembaca dapat membaca informasi yang diberikan, pembaca dipandu dengan susunan elemen grafis yang dilihat terlebih dahulu sesuai dengan *emphasis*nya. *Emphasis* atau penekanan adalah pengaturan elemen berdasarkan kepentingannya, dimana elemen tersebut menjadi titik pusat perhatian indera penglihatan oleh sang pembaca sehingga elemen tersebut lebih menonjol dibandingkan dengan yang lainnya dan sisanya menjadi elemen pendukung (Landa, 2014). Ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mendapatkan *emphasis*:

- a). Penekanan Isolasi: Mengisolasi bentuk dengan memfokuskan pada satu perhatian.
- b). Penekanan Penempatan: Menempatkan elemen grafis pada posisi yang paling mudah menarik perhatian.
- c). Penekanan Skala: Memainkan ukuran dan skala bentuk dan menciptakan ilusi dalam kedalaman ruang.

- d). Penekanan Kontras: Mengatur terang-gelap, halus-kasar dan cerah-kusam antar elemen grafis.
- e). Penekanan Arah dan Petunjuk: Menggunakan elemen seperti panah untuk mengarahkan.
- f). Penekanan Struktur Diagram: Menggunakan struktur diagram dengan menempatkan elemen utama diatas dan sekunder dibawah.



Gambar 2.4 *Emphasis*
Sumber: Pinterest

2.1.1.4 *Rhythm*

Kunci dalam membuat ritme dalam desain adalah memahami perbedaan antara pengulangan dan variasi. *Rhythm*(ritme) adalah repetisi atau pengulangan pola elemen visual pada yang membentuk ritme pada jarak yang telah ditentukan (Landa, 2014). Pengulangan terjadi ketika mengulang satu atau beberapa elemen visual secara beberapa kali dengan konsistensi yang besar. Sedangkan variasi terbentuk karena adanya modifikasi pada pola atau dengan mengubah elemen, seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, atau bobot visual.

2.1.1.5 *Unity*

Unity atau kesatuan diperoleh ketika elemen grafis saling keterkaitan dengan keseluruhan sehingga terlihat sebagai kesatuan yang padu (Landa, 2014). Ketika elemen-elemen

tersebut disatukan maka tampak seolah-olah bahwa elemen grafis saling memiliki satu sama yang lain.

2.1.1.6 ***Laws of Perceptual Organization***

Laws of Perceptual Organization atau Hukum Organisasi Perseptual terdiri dari enam macam hukum yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line* dengan penjabaran sebagai berikut:

1. *Similarity*

Elemen desain yang memiliki unsur-unsur yang serupa dalam segi bentuk, warna, tekstur, atau arah.

2. *Proximity*

Elemen desain yang berdekatan satu dengan yang lainnya dengan kedekatan spasial.

3. *Continuity*

Elemen desain yang muncul sebagai kelanjutan dari unsur-unsur desain sebelumnya sehingga dapat menimbulkan kesan bergerak.

4. *Closure*

Elemen desain yang muncul dari kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen-elemen individual sehingga menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.

5. *Common Fate*

Elemen desain yang dianggap sebagai kesatuan jika elemen-elemen tersebut bergerak kearah yang sama.

6. *Continuing Line*

Jika terdapat dua garis yang terputus maka garis tersebut bukan terputus melainkan jeda dan tetap melihat garis tersebut sebagai kesatuan bukan garis yang patah. Hal tersebut juga dapat disebut sebagai garis tersirat.

2.1.2 Elemen Desain

Landa (2014) menyatakan bahwa elemen desain merupakan salah satu prinsip desain yang dapat membangun sebuah visualisasi. Elemen desain dibagi menjadi empat aspek yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.1.2.1 Garis

Garis adalah perpanjangan yang ditarik dari sebuah titik yang dapat dibentuk secara lurus, melengkung, atau bersudut. Sebuah garis memiliki kualitas dan kualitas dari suatu garis tersebut dapat diukur dari ketebalan, kehalusan, keteraturan, dan sebagainya (Landa, 2014). Garis memiliki banyak peran dalam komposisi dan komunikasi karena dapat memandu pembaca ke arah yang telah ditentukan.



Gambar 2.5 Garis

Sumber: <http://kreasi-presentasi.com/unsur-unsur-desain-grafis/>

2.1.2.2 Bentuk

Bentuk adalah sebuah kumpulan garis yang digabungkan sehingga menjadi jalur tertutup berbentuk dua dimensi yang dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Semua bentuk pada

dasarnya berasal dari tiga penggambaran dasar penting yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014).



Gambar 2.6 Bentuk
Sumber: <https://www.dafideff.com>

2.1.2.3 Warna

Warna adalah hasil dari cahaya yang dipantulkan ke suatu permukaan benda disekitar kita yang dapat diterima oleh mata (Landa, 2014). Warna dibagi menjadi tiga bagian yaitu *hue*, *value*, *saturation*:

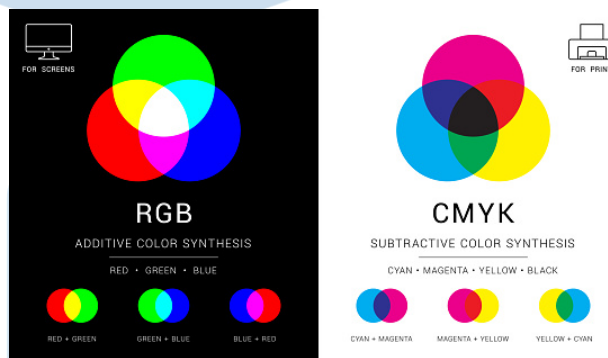
1. *Hue*: jenis warna yang mengacu pada warna dingin maupun panas contohnya seperti warna merah atau hijau, biru atau jingga.
2. *Value*: tingkat kecerahan atau terang gelap pada warna, contohnya biru muda dengan biru tua dan merah muda dengan merah tua.
3. *Saturation*: tingkat kepekatan atau keceraharan dan kekusaman pada warna, biasanya pencampuran warna dengan abu-abu.

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 2.7 Hue, Value, Saturation
Sumber: Pinterest

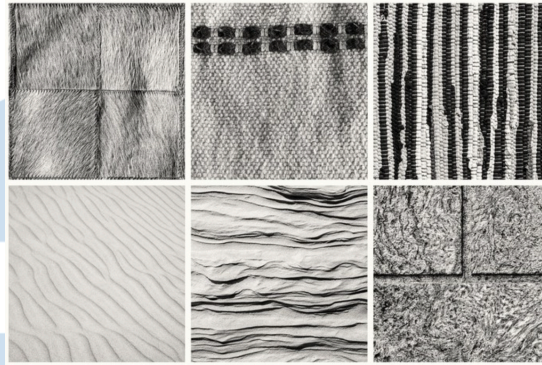
Warna primer adalah warna dasar yang dapat dicampur dengan warna lain untuk menciptakan warna baru. Warna primer yang dilihat melalui layar atau media digital sering disebut dengan RGB (*Red, Green, Blue*) merupakan warna aditif. Sedangkan warna primer yang digunakan pada media cetak atau percetakan adalah CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Black*) merupakan warna subtraktif.



Gambar 2.8 RGB dan CMYK
Sumber: Pinterest

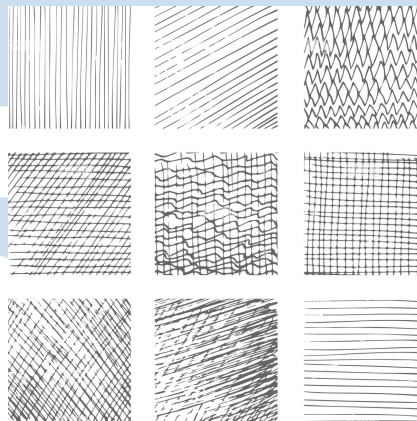
2.1.2.4 Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan atau gambaran sentuhan dari sebuah permukaan. Tekstur dibagi menjadi dua kategori, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan secara fisik dimana tekstur tersebut dapat disentuh dan dirasakan.



Gambar 2.9 Tekstur Taktil
Sumber: Pixers

Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur yang dibuat dengan oleh tangan sehingga menyerupai dengan tekstur aslinya.



Gambar 2.10 Tekstur Visual
Sumber: Pinterest

2.1.3 Tipografi

Ambrose dan Harris (2011) menyatakan bahwa tipografi merupakan suatu konsep yang dituliskan dalam bentuk visual. Tipografi kini sudah menjadi bagian dasar dalam kehidupan manusia yang dihasilkan dari perkembangan zaman yang didapatkan dari abad-abad sebelumnya.

2.1.3.1 Anatomi Tipografi

Sihombing (2017) menjelaskan bahwa huruf merupakan gabungan dari berbagai bagian yang berbeda-beda. Hal itu menjadikan identitas visual yang agar dapat membedakan antara satu huruf dengan yang lain. Keterbacaan dan

estetika sebuah desain huruf dapat terlihat dari bidang *form* dan *counterform*-nya.



Gambar 2.11 Anatomi Tipografi

Sumber: <https://dribbble.com/shots/6750300-Typeface-Anatomy>

2.1.3.2 Klasifikasi Tipografi

Landa (2014) menyatakan bahwa tipografi sudah memiliki banyak tipe yang tersedia hingga saat ini. Namun, berikut ini merupakan beberapa klasifikasi utama berdasarkan gaya dan sejarah setiap huruf.

Type Classification



Gambar 2.12 Klasifikasi Tipografi

Sumber: Rosebrook (2018)

1. *Old Style* atau *Humanist*

Tipografi yang berasal dari roman dengan karakteristik serif bersudut yang dihadirkan pada akhir abad ke-15. Contohnya adalah *Times New Roman* dan *Caslon*.

2. *Transitional*

Tipografi serif yang berasal dari abad ke-18 yang merepresentasikan perubahan dari *old style* ke *modern* dengan yang menunjukkan karakteristik keduanya. Contohnya adalah *Baskerville* dan *Century*.

3. *Modern*

Tipografi serif roman yang paling simetris dari tipografi roman lainnya yang dikembangkan dari akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19 memiliki bentuk yang lebih geometris dengan ciri khas garis tebal-tipis dan tekanan vertikal. Contohnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.

4. *Slab Serif*

Tipografi serif yang dihadirkan pada awal abad ke-19 yang ditandai dengan serif berat seperti lempengan. Contohnya adalah *Typewriter* dan *Bookman*.

5. *Sans Serif*

Tipografi yang ciri khasnya adalah tidak terdapat serif. Contohnya adalah *Futura* dan *Franklin Gothic*.

6. *Blackletter*

Tipografi yang didasarkan pada bentuk huruf manuskrip pada abad ke-13 hingga abad ke-15, tipografi ini memiliki garis yang sangat tebal dengan sedikit lekukan. Contohnya adalah *Rotunda* dan *Fraktur*.

7. *Script*

Tipografi dengan karakteristik miring, sambung, dan mirip dengan tulisan tangan. Contohnya adalah *Brush Script* dan *Shelley Allegro Script*.

8. *Display*

Tipografi ini dibuat untuk digunakan sebagai *headline* dan judul karena ciri khasnya yang rumit dan terdapat hiasan, buatan tangan atau dekorasi. Contohnya adalah *ITC Aftershock* dan *Arriba*.

2.1.3.3 Jarak

Jarak atau *spacing* pada tipografi harus dapat meningkatkan pemahaman pembaca atau memperbanyak pengalaman pembaca (Landa, 2014). Jarak sangat perlu diperhatikan karena jika pembaca mengalami kesulitan dalam membaca sesuatu, maka pembaca mungkin dapat kehilangan minatnya dalam membaca.

1. *Letterspacing*

Letterspacing adalah jarak sebuah huruf dengan huruf lainnya. Mengatur *letterspacing* disebut juga dengan *Kerning*.



Gambar 2.13 *Kerning*
Sumber: Pinterest

2. *Word Spacing*

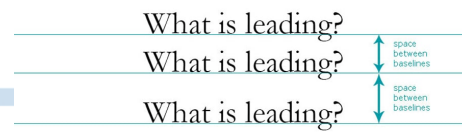
Word spacing adalah jarak kata dengan kata.

A TALE OF TWO CITIES
A TALE OF TWO CITIES

Gambar 2.14 *Word Spacing*
Sumber: Fonts.com

3. *Line Spacing*

Line Spacing atau istilah lainnya disebut dengan *leading* adalah jarak antara dua garis dari garis dasar ke garis dasar yang diukur secara vertikal.



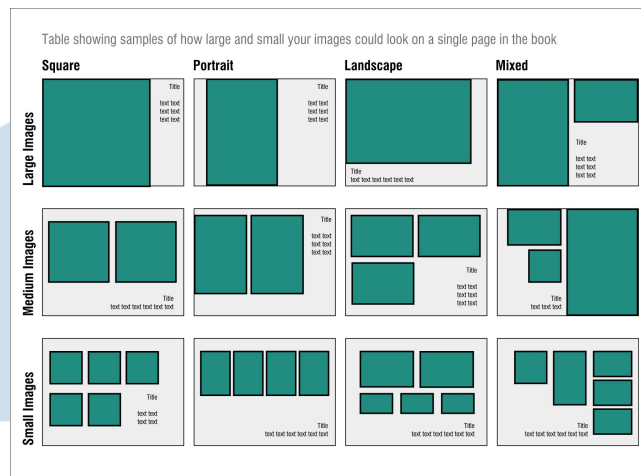
Gambar 2.15 *Leading*

Sumber: <https://monsterspost.com/leading-kerning-tracking-difference/>

2.1.4 **Layout**

Menurut Ambrose dan Haris (2011) pada bukunya yang berjudul “Basic Desain Layout” menyatakan bahwa *layout* adalah susunan dari semua elemen dalam sebuah desain yang berhubungan dengan penempatan ruang dan penyesuaian yang estetik. Dalam suatu karya *layout* berhubungan dengan penempatan teks dan gambar. Bagaimana elemen-elemen tersebut diposisikan dan dihubungkan satu dengan yang lain dalam skema desain secara keseluruhan yang akan berdampak bagaimana konten tersebut dilihat, diterima dan emosional dari penerima yang timbul terhadapnya. Selain untuk mengontrol atau mengatur informasi *layout* juga berguna untuk memfasilitasi kreativitas. Tujuan dari *layout* adalah untuk mempresentasikan elemen visual dan teks yang ingin dikomunikasikan kepada penerima dengan usaha yang minimal. *Layout* sendiri dapat membantu atau menghambat penerimaan informasi yang disajikan dalam sebuah karya.

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 2.16 *Layout*
Sumber: Pinterest

2.2 Media Informasi

Menurut KBBI media adalah alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media mencakup semua hasil fisik dari desain baik *online* dalam bentuk situs web dan jurnal maupun dalam bentuk cetak dalam bentuk buku, majalah dan poster. Menurut Turow(2020) media adalah bagian dari sistem teknis yang membantu dalam transmisi distribusi atau penerimaan pesan.

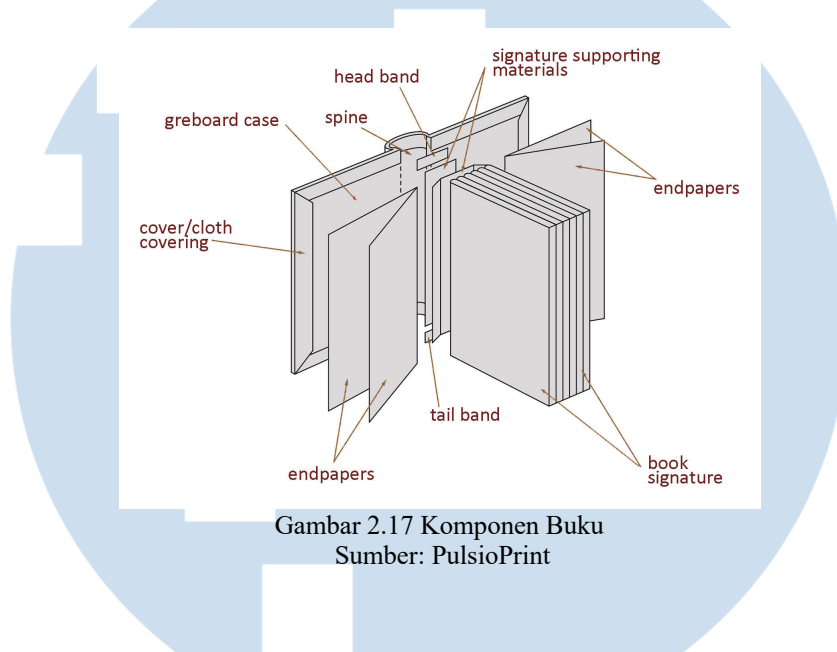
Menurut KBBI informasi adalah pemberitahuan; kabar atau berita tentang sesuatu. Menurut Turow (2020) informasi adalah kumpulan simbol, kata atau tanda yang muncul dengan sengaja dan diatur atau dimaknai bagi mereka yang mengirim dan menerimanya. Dapat disimpulkan media informasi adalah alat atau sarana yang membantu pengirim pesan terdiri dari simbol, kata atau tanda yang sengaja dan diatur untuk memberitahukan kabar atau berita tentang sesuatu kepada penerima pesan.

2.3 Buku

Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul "*Book Design*" mengatakan bahwa buku merupakan bentuk dari pengarsipan berupa ilmu, pikiran, dan pegangan hidup.

2.3.1 Komponen Buku

Haslam (2006) telah membagi bagian-bagian dari buku menjadi tiga. Tiga bagian dari buku yang dimaksud adalah blok buku, halaman, dan *grid*.



Gambar 2.17 Komponen Buku
Sumber: PulsioPrint

2.3.2 *Grid*

Menurut Tundreau (2009), *grid* merupakan pengaturan terstruktur pada jarak dan informasi kepada pembaca.

2.3.2.1 Komponen *Grid*

Komponen *grid* menurut Tondreau (2009) terdiri dari *margin*, *marker*, kolom, *flowlines*, zona ruang, dan modul.

1. *Margin*: jarak antara potongan kertas, *gutter*, dan konten.
2. *Marker*: penanda penempatan seperti nomor halaman.
3. Kolom: susunan secara vertikal untuk penempatan tulisan dan gambar.
4. *Flowlines*: garis maya yang membagi tiap bagian secara horizontal.
5. Zona Ruang: area yang terbentuk dari gabungan kolom atau modul.

6. Modul: ruang-ruang yang dipisahkan oleh suatu area secara konsisten dimana beberapa modul dapat membuat kolom ataupun baris.

2.3.2.2 Struktur Grid

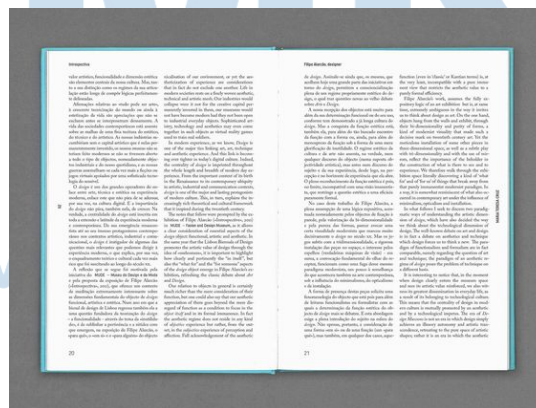
Tondreau (2009) membagi struktur *grid* menjadi 6 bagian yaitu sebagai berikut:

1. *Single-column grid* digunakan untuk tulisan yang panjang dan terus menerus seperti sebuah karangan atau esai.



Gambar 2.18 *Single-column grid*
Sumber: Pinterest

2. *Two-column-grid* digunakan untuk membagi kolom informasi yang berbeda.



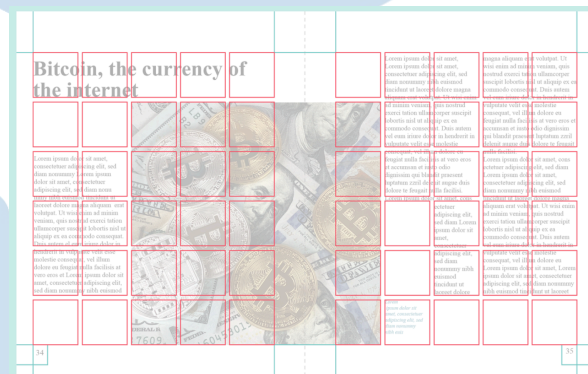
Gambar 2.19 *Two-column-grid*
Sumber: Pinterest

3. *Multicolumn grid* digunakan untuk fungsi yang lebih fleksibel dan bervariasi.



Gambar 2.20 *Multicolumn grid*
Sumber: Behance

4. *Modular grid* digunakan untuk informasi yang lebih kompleks seperti kalender dan koran.



Gambar 2.21 *Modular grid*
Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

5. *Hierarchical grid* membagi halaman menjadi zona-zona yang berbeda (biasanya secara horizontal).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.22 Hierarchical grid
 Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

2.4 Ilustrasi

Menurut Menurut KBBI ilustrasi adalah gambar (foto atau lukisan) untuk memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya; gambar, desain, atau diagram untuk penghias (halaman sampul dan sebagainya); (penjelasan) tambahan berupa contoh, bandingan, dan sebagainya untuk lebih memperjelas paparan (tulisan dan sebagainya). Menurut Male (2017) ilustrasi adalah mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu kepada audiens atau penerima. Sebuah ilustrasi tidak dinilai dengan literasi visual dan kualitas teknis saja, akan tetapi dapat menghasilkan bahan pembelajaran, solusi permasalahan dan komunikasi visual. Kemungkinan kekreatifitasan dalam membuat ilustrasi sifatnya tidak terbatas. Ilustrasi bisa jauh diluar kebutuhan kontekstual sehingga tidak terfokus pada kenyataan dan membebaskan imajinasi seseorang untuk menciptakan gambar atau suatu suasana.

2.4.1 Ilustrasi Untuk Informasi

Menurut Male (2017), mengatakan bahwa ilustrasi yang diciptakan untuk mengangkat sebuah informasi harus realitis atau sesuai baik secara materi bahasa maupun visual. Konteks ilustrasi yang dipakai sangat luas dan harus dapat memiliki tema dan subjek yang luas seperti edukasi, penjeladan dan instruksi. Bahasa visual yang digunakan dalam menggambar ilustrasi

jejaring sosial lainnya. Instagram dapat diakses dari berbagai kalangan melalui *smartphone, tablet, laptop* dan komputer.

2.7 Kehamilan

Kehamilan adalah salah satu kondisi yang digunakan untuk menggambarkan periode saat janin berkembang dalam rahim. Biasanya, proses kehamilan berlangsung selama 40 minggu atau lebih dari 9 (sembilan) bulan. Waktu ini dihitung dari periode menstruasi yang terakhir. Menurut Haslan (2020) kehamilan dan persalinan merupakan proses alamiah (normal) dan bukan proses patologis, tetapi kondisi normal dapat menjadi patologi/abnormal. Menurut buku asuhan kehamilan (Haslan, 2020) berapa kehamilan dimulai dengan proses bertemunya sel telur dan sel sperma sehingga terjadi fertilisasi dan dilanjutkan implantasi sampai lahirnya janin. Kehamilan adalah proses dan serangkaian perubahan yang terjadi pada organ dan jaringan perempuan sebagai akibat janin yang sedang berkembang. Seluruh proses dari pembuahan hingga kelahiran membutuhkan waktu rata-rata 266-270 hari (atau sekitar 9 bulan).

2.7.1 Periode Masa Kehamilan

Periode kehamilan dibagi menjadi tiga, yaitu Trimester I (minggu 1-12), Trimester II (minggu 13-28), dan Trimester III (minggu 28-akhir). Periode Trimester III adalah masa saatnya kelahiran, biasanya terjadi pada minggu 38-40 (Deswani et al., 2018).

2.7.2 Perubahan Fisiologis Masa Kehamilan

Perubahan fisiologis pada masa kehamilan adalah perubahan yang terjadi pada fisik ibu yang dipengaruhi oleh hormon dan membesarkan uterus. Hal ini bertujuan agar dapat menjaga fungsi fisiologis tubuh istri saat hamil (Deswani et al., 2018).

2.7.3 Perubahan Psikologis Masa Kehamilan

Perubahan psikologis ibu hamil adalah perubahan pikiran dan perasaan-perasaan yang terjadi secara bersamaan pada masa kehamilan ibu.

Dukungan emosional dan kognitif dari keluarga dan sekitar dapat mengatasi stres pada ibu hamil (Deswani et al., 2018).

2.8 *Gingivitis*

Radang gusi atau *gingivitis* merupakan suatu penyakit periodontal (jaringan pendukung gigi) berupa peradangan yang terjadi pada gusi yang dapat diakibatkan dari adanya penumpukan plak dan karang gigi (Kemenkes, 2019). Menurut Nataris (2017) jaringan periodontal adalah jaringan yang mengelilingi gigi dan berfungsi sebagai penyangga gigi, terdiri dari gingiva, sementum, jaringan ikat periodontal dan tulang alveolar. Terdapat 2 (dua) tipe penyakit periodontal yang biasa dijumpai di masyarakat pada umumnya yaitu *gingivitis* dan periodontitis. Sebesar 50% populasi orang dewasa di dunia pernah menderita penyakit ini. Menurut Fatmasari (2020) *gingivitis* merupakan penyakit jaringan periodontal yaitu tepi gingiva yang berwarna kemerahan sampai merah kebiruan, pembesaran kontur gingiva karena edema dan mudah berdarah. Selain itu, *gingivitis* atau radang gusi adalah kondisi yang terjadi karena ada peradangan pada gusi yang ditandai dengan bengkak serta kemerahan pada gusi di sekitar pangkal gigi.

Gingivitis disebabkan oleh penumpukan sisa makanan di gigi yang kemudian berubah menjadi plak. Plak terbentuk disaat sisa dari makanan yang menumpuk bercampur dengan bakteri yang ada di dalam mulut. Jika plak diabaikan dan tidak dilakukan pembersihan maka plak akan mengeras dan membentuk karang gigi. Semakin lama hal tersebut diabaikan maka akan menjadi habitat bagi bakteri untuk berkembang biak yang dapat mengakibatkan pengikisan pada gusi dan peradangan pada gusi.

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