



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. Buku

2.1.1. Pengertian Buku

Menurut Wibowo (2007), buku adalah salah satu dari media publikasi, terdiri dari kumpulan lembaran kertas dengan minimal 48 halaman yang dicetak dan dijilid serta memiliki identitas tertentu. Baik tertulis maupun tidak tertulis, buku akan tetap dianggap sebagai buku. Tetapi syarat buku adalah wajib memiliki identitas, seperti judul buku, nama penulis, dan penerbit (yang paling mendasar). Jumlah halaman pada buku memiliki batas minimal yaitu sebanyak 48 halaman, kurang dari jumlah tersebut masih belum bisa disebut sebagai buku, melainkan *booklet*.

2.1.2. Bagian pada Buku

Buku pada umumnya memiliki 4 bagian utama, yaitu bagian sampul (*cover*), awal (*preliminaries*), isi (*content*), dan akhir (*post luminaries*).

1. Sampul Buku (*cover*):

- Depan: merupakan “wajah” dari sebuah buku atau sebagai persepsi awal terhadap orang yang melihat buku tersebut. *Cover* pada buku pada umumnya memiliki kesamaan dengan yang tercantum pada halaman pertama buku, yaitu judul buku, subjudul, nama penulis, nama penyunting, nama penerbit dan logo, serta *endorsement* (pujian yang terdapat pada *cover* bagian depan atau belakang untuk memberikan nilai tambah pada buku sehingga lebih menarik).

- Belakang: umumnya terdiri dari judul, sinopsis/garis besar dari isi buku tersebut, nomor buku (ISBN), biografi dari penulis, alamat serta informasi kontak dari tempat penerbitan buku, dan *barcode*.
- Punggung buku: bagian sisi samping dari sebuah buku. Tidak semua buku memiliki punggung buku karena hanya yang memiliki jumlah halaman cukup banyak (lebih dari 96 halaman) sehingga terdapat ketebalan pada sisi buku. Umumnya tercantum judul, penulis, dan penerbit.
- Jaket Buku: fungsi dan tampilannya sama seperti *cover* pada buku tetapi memiliki ukuran lebar yang lebih besar. Sisa lebar tersebut dilipat ke sisi dalam depan dan belakang buku. Jaket buku tidak ada pada semua buku, hanya beberapa saja untuk menambah estetika dan melindungi buku, biasanya untuk diisi foto dan biodata singkat dari penulis.

2. Bagian awal (*preliminaries*):

Merupakan halaman-halaman pendahuluan yang terletak di awal. Halaman ini dapat berisi teks atau tidak. Beberapa hal yang tercantum pada halaman awal adalah seperti judul, hak cipta, ucapan terima kasih, kata pengantar, daftar isi, dan lain sebagainya.

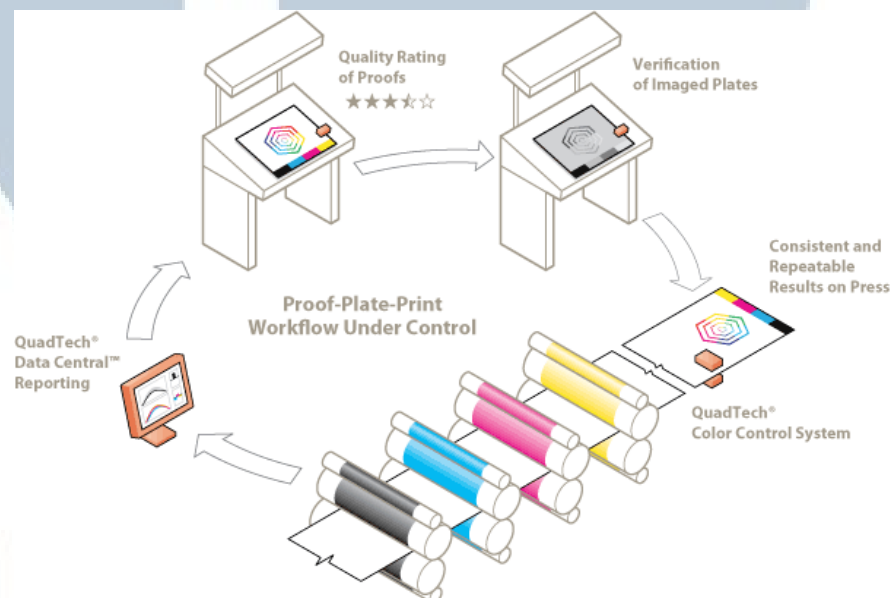
3. Bagian Isi (*content*):

Bagian yang menjadi inti utama dari sebuah buku. Isi dari buku tergantung dari tema dan tujuan buku tersebut dibuat, seperti buku untuk anak-anak, buku ilustrasi, buku teks, dan lain sebagainya. Beberapa unsur umum yang terkandung dalam isi buku adalah judul setiap bab, teks, ilustrasi, catatan kaki, dan lain sebagainya.

4. Bagian Penutup (*postliminaries*):

Bagian yang terletak di akhir sebelum sampul belakang, berguna sebagai penyudah. Isi dari halaman penutup biasanya adalah daftar pustaka, catatan akhir, lampiran, indeks, pertanggung jawaban ilustrasi, dan lain sebagainya.

2.1.3. Produksi Buku



Gambar 2.1 Gambar proses *print press printing*

(Sumber: www.quadtechworld.com, 2017)

Menurut Johansson, dkk. (2011), produksi pada buku terbagi atas 3 tahap, yaitu:

1. *Prepress*

Proses dan teknik yang dilakukan pada halaman-halaman buku sebelum dicetak dan dijilid menjadi buku. Proses ini berupa membuat file cetak yang *high resolution* (berupa format PDF), menyusun letak halaman yang akan dicetak, pengecekan, dan *rasterize file*. Untuk proses *rasterize*, dapat dilakukan secara otomatis oleh mesin cetak saat memproduksi plat.

2. *Printing*

Perbedaan mendasar antara teknik *print press* dan *printer* biasa adalah *print press* menggunakan *printing plate* atau disebut sebagai *flexographic printing*. *Printing plate* dapat digunakan berkali-kali dan tidak berubah bentuk sehingga sangat efisien untuk cetakan jumlah banyak seperti buku. Sebaliknya, *printer* biasa tidak menggunakan plat sehingga dicetak satuan. Keuntungannya, setiap hasil cetak dapat dimodifikasi berbeda-beda, tetapi hanya cocok untuk cetakan jumlah sedikit.

3. *Finishing & Binding*

Finishing atau *binding* merupakan hal yang vital dalam produksi sebuah buku karena langkah terakhir yang menentukan benar tidaknya peletakkan setiap halaman pada saat proses cetak. Jadi sangat penting untuk menyusun halaman terlebih dahulu sebelum percetakan agar menghindari salah letak. *Finishing* sendiri terdiri atas 3 bagian yaitu:

- *Surface processing*: proses laminasi permukaan kertas bisa *doff*, *glossy*, *spot UV*, *foiling*, dan lainnya tergantung kebutuhan.
- *Cropping* dan *trimming*: membentuk ukuran kertas menjadi sesuai yang diinginkan, melakukan *punching* (membolongi kertas untuk binder), dan proses pelipatan.
- *Binding*: proses penggabungan sekumpulan kertas dengan sistem jilid sehingga menjadikannya buku. *Binding* bisa memiliki banyak jenis yaitu seperti jilid kawat, *spiral*, *coptic*, lem, dan lainnya disesuaikan kebutuhan.

2.1.4. Prinsip Desain Layout pada Buku

Menurut Rustan (2014), *layout* adalah peletakan elemen desain dalam suatu *workspace* untuk memberikan makna pada desain tersebut. Tetapi seiring perkembangannya, prinsip *layout* sudah melebur dengan prinsip desain itu sendiri. Prinsip desain sangat diperlukan untuk menghasilkan komposisi *layout* pada setiap elemen agar baik dan selaras antara satu dengan yang lain. Berikut merupakan prinsip dalam desain menurut Sanyoto (2009):

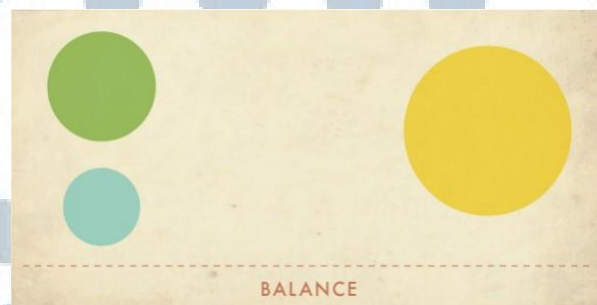


Gambar 2.2 *Unity*

(Sumber: www.pamelaplatt.com, 2017)

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip dasar dari tata rupa yang sangat vital. Tanpa adanya kesatuan pada elemen-elemen desain, suatu karya akan terlihat berantakan dan kurang menarik.



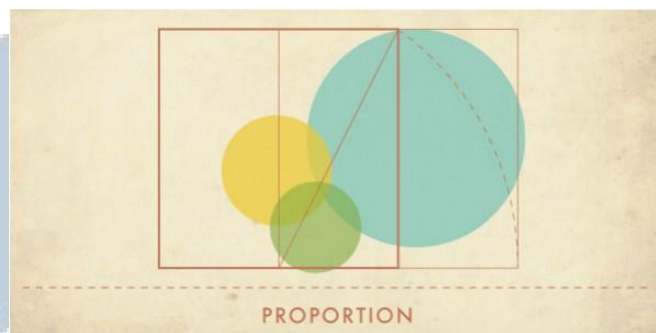
Gambar 2.3 *Balance*

(Sumber: www.pamelaplatt.com, 2017)

2. Keseimbangan (*balance*)

Pengaturan yang tepat pada elemen visual yang menjadikan sebuah komposisi menjadi harmonis (enak dipandang) dan menimbulkan kenyamanan. Tipe dalam keseimbangan:

- *Formal*: keseimbangan yang paling mudah untuk dicapai dalam desain, hanya memiliki satu fokus utama. Memiliki acuan seperti *mirror image*, ketika objek pada salah satu sisi persis dengan sisi lain.
- *Dynamic*: merupakan keseimbangan yang terwujud meskipun komposisi bersifat asimetris.
- *Radial*: keseimbangan yang memiliki pola melingkar/lingkaran mulai dari tengah ke arah luar yang terdistribusi secara merata. Keseimbangan ini memiliki titik fokus yang kuat yang menjadikan mata yang melihat akan selalu terfokus ke tengah.



Gambar 2.4 *Proportion*

(Sumber: www.pamelaplatt.com, 2017)

3. Proporsi (*Proportion*)

Proporsi pada dasarnya adalah perbandingan secara matematis dalam sebuah bidang. *The Golden Mean* adalah proporsi yang paling populer dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur.

Dalam bidang desain proporsi ini dapat dilihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

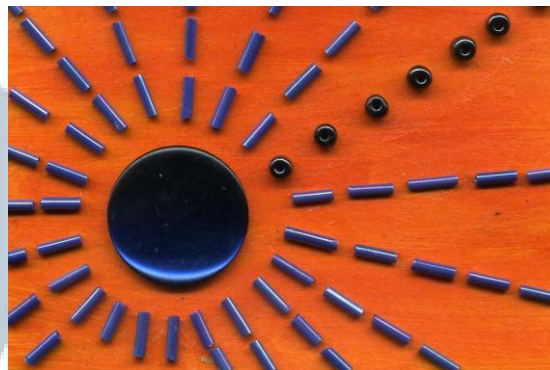


Gambar 2.5 *Rhythm*

(Sumber: www.pamelaplatt.com, 2017)

4. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah gerakan yang teratur dan mengalami perulangan secara terus menerus. Contohnya seperti gerakan dari ombak di laut, barisan semut, dedaunan, dan lainnya. Prinsip irama yang sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk-bentuk unsur desain.



Gambar 2.6 *Domination*

(Sumber: www.pamelaplatt.com, 2017)

5. Dominasi (*Domination*)

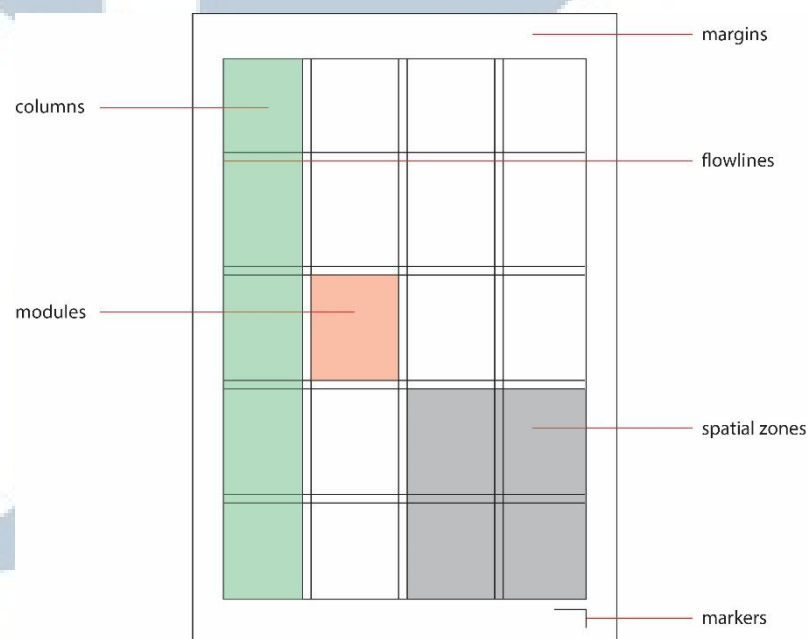
Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar pada desain yang harus ada di dalamnya. Dalam dunia desain, dominasi sering disebut sebagai *Center of Interest*, *Focal Point*, dan *Eye Catcher*. Tujuan dari dominasi adalah

untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan, dan mencegah keberaturan.

2.1.4.1. Sistem Grid pada Layout

Desain memecahkan masalah tentang visual dan pengorganisasian seperti gambar dan simbol, letak teks, judul, data, dan lain sebagainya. Fungsi *grid* adalah menyatukan hal-hal tersebut. *Grid* berkontribusi sangat besar dalam dunia desain grafis karena berhubungan dengan komunikasi visual. Dengan memakai *grid*, informasi yang banyak dan berbeda-beda dapat ditangkap dengan cepat tanpa mengurangi segi estetika dari desain.

Berikut merupakan elemen dari *grid* menurut Samara (2017):



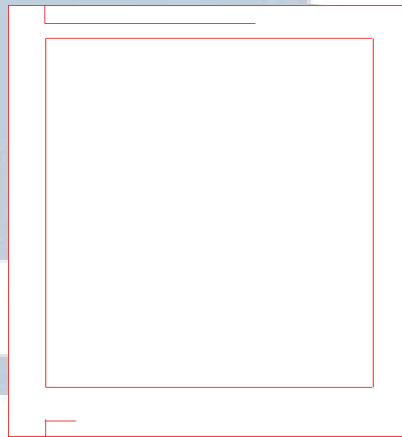
Gambar 2.7 Bagian pada *Grid*

1. *Margins*: ruang kosong antara bagian tepi dengan konten yang mengelilingi bagian isi konten tersebut. Proporsioni dari *margin* sangat menentukan kepadatan komposisi. *Margin* berfungsi untuk

memfokuskan perhatian, tempat untuk mengistirahatkan mata dari isi konten.

2. *Flowlines*: garis yang memisahkan *space* menjadi sebuah tanda horizontal. *Flowlines* membantu mengarahkan mata sebagai batas dari teks.
3. *Modules*: satuan dari bagian-bagian yang terbentuk akibat dipisahkan oleh *flowlines*. *Modules* yang tersusun dan berulang membentuk *column* (*vertical*) dan *row* (*horizontal*).
4. *Spatial Zones*: sebuah gabungan modul yang berdekatan dari bidang yang berbeda. Setiap *spatial zones* ditempatkan sesuai informasi apa yang akan dimuat. Contohnya seperti bidang *horizontal* memanjang untuk memuat gambar, bidang *vertical* ke bawah untuk memuat teks.
5. *Markers*: acuan penempatan untuk teks subordinat yaitu nomor halaman, judul bab, dan lainnya.
6. *Columns*: deretan *vertical* yang menjadikan pembagian secara horizontal pada *margin*. Biasanya terdapat beberapa *column* dengan ukuran yang sama pada 1 halaman, tapi tidak menutup kemungkinan *column* memiliki ukuran yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan.

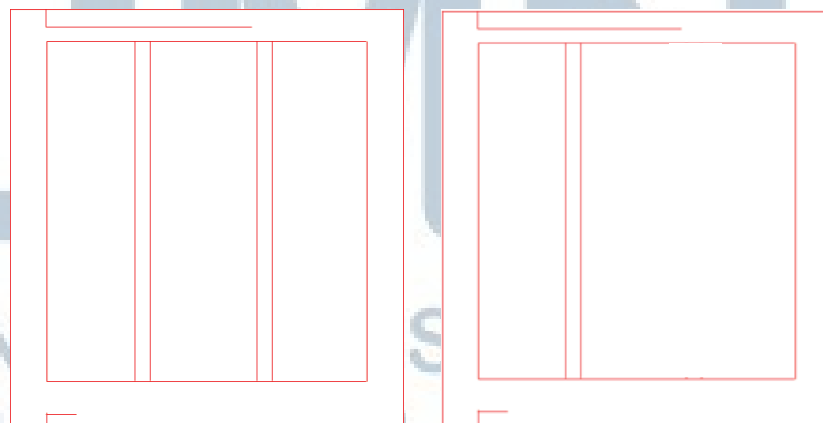
Terdapat beberapa *grid* yang umum dipakai desainer untuk permulaan. Setiap *grid* diciptakan disesuaikan untuk solusi permasalahan yang berbeda-beda:



Gambar 2.8 *Manuscript Grid*

(Sumber: <http://vanseodesign.com>, 2017)

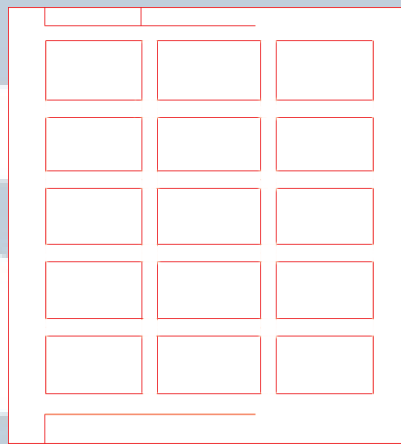
1. *Manuscript Grid*: merupakan *grid* yang paling sederhana dibanding *grid* lainnya. *Grid* ini membentuk 1 pola persegi panjang yang berada di tengah halaman, fungsinya untuk teks yang banyak dan berkelanjutan seperti buku teks atau esai. Agar *manuscript grid* tidak memberikan kesan menjenuhkan mata, dibutuhkan tampilan visual yang lebih menarik seperti permainan warna, *typeface*, dan komposisi elemen desain lain.



Gambar 2.9 *Column Grid*

(Sumber: <http://vanseodesign.com>, 2017)

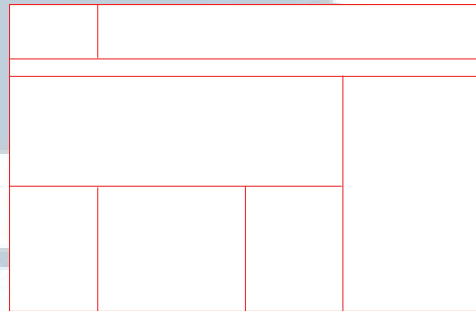
2. *Column Grid*: *grid* yang terbentuk dari deretan kolom-kolom searah vertikal. Kondisi yang tepat untuk pemakaian *grid* ini adalah ketika teks yang ditampilkan tidak berkelanjutan dan dapat berdiri sendiri. Salah satu *grid* yang fleksibel dalam pemakaiannya karena dapat memisahkan informasi yang tidak terlalu banyak dengan judul yang berbeda-beda dalam 1 halaman. Kolom memiliki lebar yang disesuaikan dengan teks dan isi konten atau dapat dibuat melintasi batas kolom lain.



Gambar 2.10 *Modular Grid*

(Sumber: <http://vansedesign.com>, 2017)

3. *Modular Grid*: *grid* yang terbentuk dari deretan kolom-kolom yang dipisahkan dengan batas *horizontal* sehingga membentuk sekumpulan *modules*. Setiap *modules* diisi informasi yang berbeda-beda konteksnya, atau bisa menggabungkan beberapa *modules* untuk konten yang isinya cukup banyak. Ukuran *modules* menentukan tingkat fokus pembaca karena semakin lebar *modules* akan menimbulkan kebingungan, sedangkan bila semakin sempit maka akan lebih fleksibel dan presisi dalam pengaturan konten.



Gambar 2.11 *Hierarchical Grid*

(Sumber: <http://vanseodesign.com>, 2017)

4. *Hierarchical Grid*: *grid* yang susunannya terbentuk disesuaikan dengan isi informasi yang ingin ditampilkan sehingga susunan *hierarchical grid* beragam. *Grid* ini mengikuti peletakkan komposisi elemen visual lain sehingga tidak terpecah pada susunan repetitif seperti tipe *grid* lainnya. Contoh penerapan *grid* ini adalah biasanya untuk desain *website*.

2.1.4.2. Tipografi pada Layout

Menurut Rustan (2014), teks memegang peranan besar dalam sebuah buku karena memberikan informasi terbesar kepada pembaca. Teks sangat berkaitan dengan tipografi karena tipografi merupakan wujud dari teks.

Berikut peranan tipografi di dalam layout:

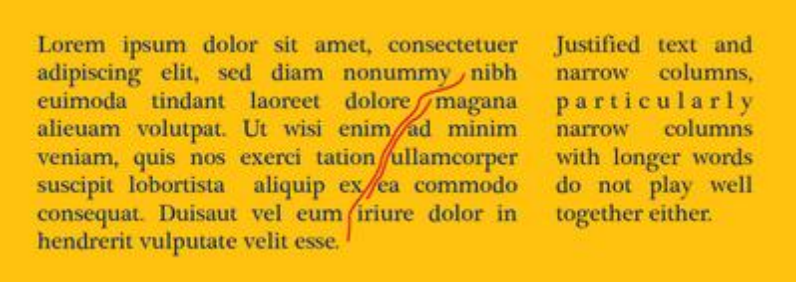
1. Jenis huruf

Setiap jenis huruf memiliki ukuran masing-masing meskipun sudah memakai ukuran yang sama. Ukuran yang umum dipakai untuk *bodytext* adalah 9-12 pt, sedangkan 14 pt ke atas untuk *display type*. Tetapi kembali lagi bahwa terdapat perbedaan setiap *font*, jadi

butuh mencetak 1 halaman berisi teks ke media kertas untuk mengetahui apakah ukuran sudah tepat atau belum.

2. *Letter spacing, word spacing, dan leading*

- *Letter spacing* adalah jarak 1 huruf dengan huruf lainnya. Huruf yang berukuran kecil akan lebih baik bila diberikan jarak lebih besar dibanding huruf yang berukuran besar.
- *Word spacing* sendiri adalah jarak antar kata yang lebar jaraknya disesuaikan dengan *letter spacing*. Hal yang harus dihindari dari *word spacing* adalah terjadinya *river* karena dapat mengganggu keterbacaan.



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt laoreet dolore magna aliequam volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis a aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit vulputate velit esse.

Justified text and narrow columns, particularly narrow columns with longer words do not play well together either.

Gambar 2.12 *River* pada *word spacing*

(Sumber: www.sitepoint.com, 2017)

- *Leading*: merupakan jarak antar baris. Hal yang penting dalam pengaturan *leading* adalah menghindari berhimpitnya *descender* huruf baris atas dengan *ascender* huruf baris bawah. Banyaknya teks dalam 1 baris juga diperhatikan dalam pengaturan *leading* karena mempengaruhi readability. Semakin banyak teks, jarak *leading* semakin besar.

3. Lebar Paragraf: paragraf yang memiliki lebar terlalu besar akan membuat kekeliruan pada mata disebabkan susah untuk menemukan baris selanjutnya. Menurut Samara (yang dikutip dari Rustan, 2014), patokan lebar suatu paragraf adalah dengan mengurutkan huruf *lowercase* dari a sampai z tanpa spasi dan lebarnya dikalikan satu setengah sehingga menghasilkan lebar yang ideal untuk jenis huruf tersebut.

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi adalah bentuk komunikasi visual yang diaplikasikan secara langsung. Ilustrasi merupakan hasil pencampuran ekspresi dari *illustrator* (pembuat ilustrasi) dan bentuk visual dalam menyampaikan makna atau pesan tertentu. Seorang *illustrator* diharapkan dapat menerapkan prinsip-prinsip dan nilai desain dalam ilustrasinya tanpa menghilangkan *style* atau ciri khas miliknya. *Style* pada ilustrasi berbeda-beda setiap *illustrator* karena merupakan bahasa visual yang menggambarkan karya personal dan aliran seseorang. Secara garis besar, *style* dari ilustrasi terbagi menjadi 2, yaitu:

1. Ilustrasi Literal: gambaran visual yang realis dan menggambarkan seperti keadaan asli di dunia nyata.

2. Ilustrasi Konseptual: gambaran visual yang tercipta dari ide, imajinasi, ilusi, atau teori *metaphor* dari *illustrator* yang tidak ada di dunia nyata tetapi masih mengandung elemen-elemen *real*.

2.2.2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi pada buku menurut Toor (1996), adalah:

1. Menarik perhatian dari pembaca buku.
2. Tempat bagi mata pembaca untuk beristirahat dari teks yang panjang.
3. Memudahkan pembaca mengerti karena langsung berupa gambaran dibandingkan hanya berupa teks.
4. Membantu dalam proses penghafalan.
5. Memperkuat penampilan visual dan memberikan suasana tersendiri untuk buku.

Secara garis besar, fungsi ilustrasi adalah sebagai elemen komunikatif yang membantu memaknai teks sehingga dapat mudah dimengerti oleh pembaca dari usia dan golongan manapun.

2.2.3. Tahapan dalam Proses Konseptual Ilustrasi

Menurut Male (2007), bahasa visual dari sebuah ilustrasi dapat dipakai untuk mewakili apapun. Seperti halnya penulis menyampaikan hal-hal melalui tulisan, *illustrator* menyampaikan melalui gambar, tetapi keduanya harus sama-sama menguasai materi apa yang akan disampaikan. Oleh karena itu sangat penting untuk *illustrator* untuk membekali diri dulu dengan materi yang berkaitan sebelum membuat suatu ilustrasi. Proses konseptual untuk membuat sebuah ilustrasi adalah:

1. *Brainstorming*: dibutuhkan untuk menghasilkan ide dan konsep. Hasil dari *brainstorming* tersebut yang berupa gagasan dicatat secara tertulis/visual. Hal yang penting dari *brainstorming* adalah berpikir secara harfiah dan lateral lalu mencari jawaban yang terlihat provokatif untuk dipertimbangkan. Hal terpenting adalah selalu menekankan orisinalitas pada karya meskipun akan terlihat tidak menarik.
2. *Completion*: Tahap dimana pengkajian ide dan konsep dengan mencari berbagai referensi dari karya orang lain baik sengaja maupun karya yang tidak disengaja. Dengan seperti ini, penggambaran visual dalam ilustrasi akan menjadi lebih matang. Mulai dari konten, komposisi dan warna, posisi letak teks, *typeface* yang sesuai, dan peletakkan judul.
3. *Research*: tujuan penelitian sebelum membuat ilustrasi adalah untuk memperoleh informasi tentang konten apa yang ingin dibuat. Dengan *research*, ilustrasi yang dikerjakan memberikan dampak positif dalam hal ilmu pengetahuan, bukan hanya karya seni semata. Metodologi penelitian dirancang terukur dan teruji dalam kebutuhan akademis dan intelektual. Contoh melakukan penelitian desain ilustrasi untuk penerbitan buku atau majalah.

2.2.4. Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), jenis-jenis ilustrasi secara garis besar, yaitu:

1. *Realis*: ilustrasi yang menggambarkan persis seperti yang ada di dunia nyata dari segi wujud dan warna.

2. Dekoratif: ilustrasi yang memiliki elemen-elemen dekorasi, wujud digambar lebih unik dibandingkan dunia nyata.
3. Kartun: ilustrasi yang berbentuk gambar menyerupai bentuk asli tetapi dibuat dengan versi lebih menarik sesuai kalangannya yaitu anak-anak.
4. Karikatur: ilustrasi yang meniru wujud nyata tetapi mengalami distorsi pada beberapa bagian tubuh, biasanya memiliki makna sindiran atau untuk humor.
5. Edukatif: ilustrasi yang berfungsi sebagai petunjuk atau pelengkap teks yang bersifat ilmu pengetahuan, biasanya berbentuk bagan atau foto. Contohnya pada buku-buku ilmiah.
6. Imajinatif: ilustrasi yang dihasilkan dari imajinasi dan tidak berwujud di dunia nyata.

Jenis-jenis dari ilustrasi dipengaruhi oleh aliran dari seni rupa sebagai dasar. Menurut situs ragamseni.com (2016), berikut merupakan jenis-jenis dari aliran seni rupa itu sendiri:

1. Naturalisme: lukisan dengan objek yang sangat menyerupai asli dan memiliki unsur perspektif.
2. Realisme: memiliki persamaan dengan naturalisme, tetapi lebih menggambarkan suasana dan keadaan masyarakat.
3. Impresionisme: lukisan yang dibuat hanya dari sekilas tangkapan mata dan tidak mendetail, menggambarkan sebuah objek atau *landscape*.
4. Ekspresionisme: lukisan yang menggambarkan suasana hati dan perasaan dari pelukis dimana dilukis secara cepat dan spontan.

5. Kubisme: lukisan dengan bentuk-bentuk geometris untuk menggambarkan objek yaitu bentuk kubus, lingkaran, segitiga, dan lainnya.
6. Abstraksionisme: lukisan dengan bentuk objek yang tidak menyerupai asli karena merupakan percampuran dengan imajinasi dari pelukis.
7. Dadaisme: lukisan dengan aliran anti seni karena merupakan bentuk protes dari seniman Dada.
8. Naïve: memiliki karakteristik bersifat anak-anak dan rupa yang tidak realis. Ciri-cirinya adalah spontan, kemanusiaan, dan kebebasan.
9. Surealisme: lukisan yang terinspirasi dari mimpi dan terkesan di luar akal sehat.
10. Fauvisme: lukisan dengan karakteristik memakai warna-warna yang mencolok dan bertolak belakang dengan warna asli objek.

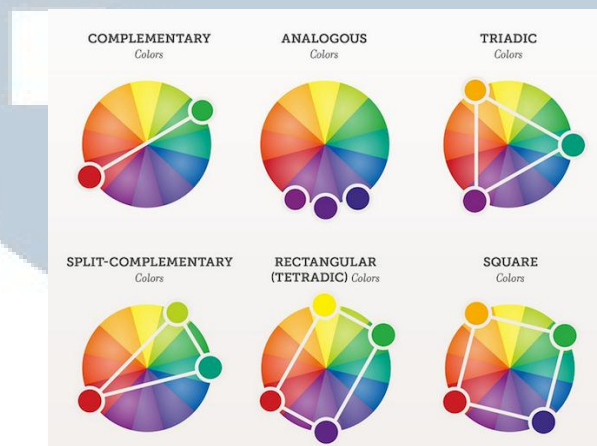
Selain jenis-jenis ilustrasi, menurut Wright (1995) dalam seni visual juga terkadang mencampurkan beberapa medium pada satu karya, teknik ini disebut sebagai *Mixed Media*. Efek yang timbul dari *mixed media* dalam desain adalah sebagai cerminan ekspresi diri. Salah satu contoh dari pengaplikasian *mixed media* adalah kolase. Kolase adalah perpaduan karya seni dari berbagai bentuk dan asal yang dijadikan menjadi satu kesatuan dan menciptakan karya seni yang baru. (tate.org.uk, 2018)

2.2.5. Elemen Desain pada Ilustrasi

Ilustrasi terdiri dari elemen-elemen desain yang mendasar, seperti warna, tekstur dan ruang.

1. Warna: warna pada ilustrasi ditinjau dari 2 perspektif, secara desain dan secara psikologi.

a. Warna menurut desain: Poulin (2012) menyatakan warna adalah elemen desain yang terbentuk dari cahaya atau persepsi visual untuk membedakan objek yang identik atau sama. Fungsi warna adalah untuk menarik perhatian, membedakan objek, memperkuat visual objek, dan menambah komposisi visual.



Gambar 2.13 *Color schemes*

(Sumber <https://oss.adm.ntu.edu.sg>, 2017)

Color wheels adalah struktur warna yang terdiri dari 3 warna primer, 3 warna sekunder, dan 6 warna tersier tercipta dari biasan warna *spectrum*. *Color wheels* dijadikan sebagai acuan perbandingan antar warna yang memberikan pengelompokan pada

warna yang harmonis dan dinamis. Kategori pengelompokan pada warna dari *color wheels*:

- *Complementary colors*: 2 warna yang letaknya bersebrangan pada *color wheels*. Warna komplementer bila dicampur akan

saling menetralsir dan bila diletakkan bersebelahan akan saling meningkatkan intensitas warna.

- *Monochromatic colors*: 1 warna yang menghasilkan banyak *value*, terjadi karena warna dasar dicampurkan dengan warna hitam atau putih.
- *Analogous colors*: warna yang letaknya bersebelahan/berurutan sehingga *analogous colors* memiliki kemiripan.
- *Triadic colors*: warna yang terletak di sudut segitiga sama sisi yang diletakkan pada *color wheels*. Perpaduan warna yang terbentuk dari warna *triadic* adalah kuat, dinamis, dan *vibrant*.
- *Quadratics colors*: warna yang terletak di sudut bentuk persegi yang diletakkan pada *color wheels*.

b. Warna menurut psikologi: dalam penggunaan tiap warna juga memiliki makna atau lambang tersendiri dilihat dari sudut pandang psikologi. Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), berikut makna dari setiap warna:

- Merah: emosional, aktif, penuh keberanian dan semangat, gairah, vital, kekuatan.
- Biru: alami, harmonis, kesetiaan, ketenangan, kepercayaan.
- Hijau: alami, kehidupan, kesuburan, kesehatan.
- Kuning: konsentrasi, persahabatan, optimis, ceria, santai, toleran, eksentrik.
- Oranye: kehangatan, kebahagiaan, energi, keseimbangan.

- Ungu: spiritual, magis, misterius, atraktif, bangsawan, harta.
 - Pink: lembut, menenangkan, cinta, kasih sayang, feminisme.
 - Cokelat: hangat, membumi, nyaman, keanggunan, kesejahteraan.
 - Abu-abu: milenial, masa depan, canggih, sederhana.
2. Tekstur: gambaran visual tentang karakteristik suatu permukaan yang ketika dilihat atau diraba akan menimbulkan sensasi perasaan kasar, halus, keras, dan lain sebagainya. Dibentuk dengan permainan dimensi dalam komposisi visual. Fungsi tekstur adalah menyampaikan emosi dan pesan. Jenis tekstur terbagi menjadi 3, yaitu:
- *Physical & literal*: tekstur pada permukaan suatu objek yang dapat dirasakan secara fisik berfungsi untuk memberikan penekanan, ritme, *pattern*, *contrast* pada desain
 - Visual: ilusi dari tekstur fisik yang digambarkan pada karya visual melalui permainan elemen desain lain seperti titik, garis, bentuk, dan lain-lain.
 - *Implied*: merupakan tekstur visual yang tidak ada bentuk fisiknya melainkan hanya abstraksi visual.
3. Ruang (*space*): berbeda dari elemen desain lainnya, ruang tidak dapat diletakkan. Ruang terbentuk dari jarak antar elemen desain dalam satu komposisi. Fungsi ruang adalah membentuk ilusi *foreground* dan *background* dan *negative space*. Tipe ruang:
- *Actual space*: ruang yang nyata dan jelas dalam sebuah komposisi.

- *Pictorial space*: memanipulasi permukaan yang datar dengan memberikan ilusi kedalaman, pergerakan, atau arah.
- *Psychological space*: komposisi visual yang memberikan pengaruh pada pikiran sehingga orang melihat suatu ruang dalam gambar.
- *Physical space*: ruang pada kehidupan nyata yaitu bersifat 3 dimensi, contohnya pengaturan *way finding*, *exhibition*, instalasi, dan lain sebagainya.

2.3. Remaja

2.3.1. Pengertian Remaja

Menurut Santrock (2011), masa remaja adalah penghubung antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa. Dalam memasuki fase remaja, pertumbuhan fisik terus mengalami perubahan meskipun tidak pesat seperti fase sebelumnya.

Peningkatan yang pesat terjadi dalam segi motorik dan kognitif dimana individu yang memasuki masa remaja mulai dapat berpikir secara kritis, memiliki ingatan jangka panjang yang baik, serta dapat menetapkan strategi dalam menjalani kehidupannya. Rentang umur yang disebut sebagai masa remaja adalah 12-25 tahun, yaitu remaja awal (12-16 tahun) dan remaja akhir (17-25 tahun). (Departemen Kesehatan RI, 2009)

2.3.2. Perkembangan pada Remaja Perempuan

Setiap individu dalam masa remajanya akan mengalami perubahan dalam segi fisik, emosi, dan psikis atau sering disebut sebagai masa pubertas. Pubertas (*puberty*) adalah bagian dari masa remaja karena merupakan periode dimana

kematangan kerangka dan seksual terjadi pesat pada fase awal remaja. Pubertas tidak terjadi secara tiba-tiba karena merupakan bagian dari proses yang terjadi berangsur-angsur. (Santrock, 2011) Perubahan yang terjadi pada masa pubertas adalah sebagai berikut:

1. Pematangan Seksual, Tinggi, dan Berat

Perubahan yang mendasar dan mencolok pada saat masa pubertas adalah pematangan seksual yang terjadi pada individu. Perubahan pada diri wanita adalah pertumbuhan ukuran pada buah dada, tumbuhnya rambut halus di area sekitar kemaluan dan ketiak, pertumbuhan ukuran pinggul, serta mendapat menstruasi pertama (*menarche*).

Dalam memasuki masa remaja awal, anak perempuan cenderung mengalami pertumbuhan lebih cepat dibandingkan anak laki-laki, dapat dilihat dari tinggi badannya yang setara atau bahkan melebihi anak laki-laki seusianya.

2. Perubahan Hormonal

Semua perubahan fisik yang terjadi pada remaja disebabkan oleh pekerjaan hormon. Hormon sendiri memiliki pengertian yaitu zat kimia yang dihasilkan oleh kelenjar endokrin dan disebarkan oleh aliran darah ke seluruh tubuh (Susman & Dorn, 2009; Wankowska & Polkowska, 2010).

Hormon-hormon yang bekerja pada masa pertumbuhan yaitu:

- Testosteron: hormon yang terkait dengan maskulinitas, perubahan alat kelamin dan suara.

- *Estradiol*: hormon jenis estrogen, terkait dengan feminitas, pertumbuhan buah dada, rahim, dan skeletal.

Hormon testosteron meningkat delapan belas kali lipat pada anak laki-laki sedangkan anak perempuan hanya dua kali lipat selama masa pertumbuhan sehingga anak laki-laki akan menjadi lebih maskulin dibandingkan dengan anak perempuan meskipun baik laki-laki maupun perempuan memiliki kedua hormon tersebut.

3. Waktu dan Variasi dalam Masa Pubertas

Awal pubertas terjadi pada waktu yang berbeda-beda pada setiap individu dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Seperti keadaan genetika seseorang, pengaruh nutrisi, kesehatan, lingkungan sekitar mempengaruhi waktu pubertas dimulai. Bagi anak perempuan, awal pubertas biasanya dimulai dari usia 9 tahun sampai 15 tahun. Bila seorang perempuan mengalami pubertas sebelum range umur tersebut maka individu tersebut mengalami perkembangan pubertas yang terlalu cepat atau disebut sebagai *precocious puberty*.

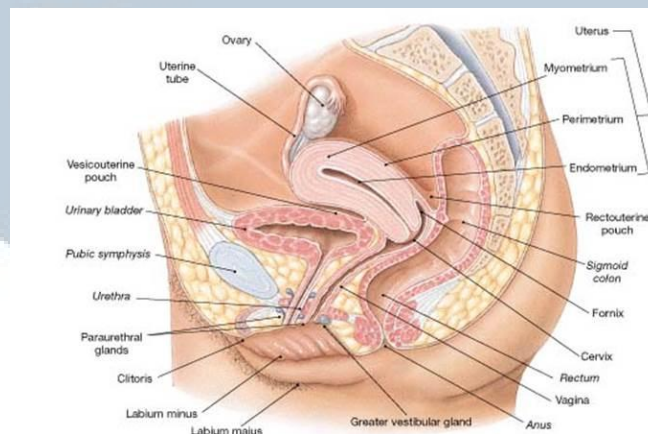
4. Perkembangan otak

Otak pada masa pubertas juga akan mengalami perkembangan seperti bagian tubuh lain. *Synaptic connections* yang sering digunakan pada otak akan berkembang dua kali lebih banyak sehingga menjadi lebih kuat. Sebaliknya, yang tidak terpakai akan hilang atau digantikan. Hasil dari penyeleksian yang dilakukan oleh perkembangan otak ini adalah pemikiran individu pada saat remaja akan lebih selektif dan efektif

dibandingkan pada saat kanak-kanak. Seorang individu akan mengalami kemajuan dalam mengambil keputusan hidup, memproses informasi yang masuk, penalaran, dan pengendalian diri. Perkembangan otak ini terus berlanjut sampai umur 18-25 tahun.

2.4. Daerah Kewanitaan (Organ Intim Wanita)

2.4.1. Mekanisme Daerah Kewanitaan



• **FIGURE 28-13 The Female Reproductive System.** The female reproductive organs, diagrammatic sagittal section.

Gambar 2.14 Bagian pada organ reproduksi

(Sumber: intranet.tdmu.edu.ua, 2017)

Daerah kewanitaan (vagina) adalah saluran yang berbentuk tabung sebagai saluran penghubung antara uterus (rahim) dengan alat kelamin bagian luar. Fungsi dari vagina adalah sebagai alat dalam berhubungan secara seksual, untuk melahirkan seorang anak karena menghubungkan rahim dengan dunia luar, dan penanda kesuburan seorang wanita saat keluarnya menstruasi.

Kondisi vagina yang sehat pada wanita usia produktif adalah asam, dimana pH normalnya antara 3,8-4,5. Disebabkan dari degradasi glikogen menjadi asam laktat oleh enzim yang dihasilkan melalui bakteri *Döderlein*

bacillus dan keadaan ini merupakan hal yang normal pada vagina. Keasaman dalam vagina juga menghambat pertumbuhan bakteri yang merugikan. Sedangkan peningkatan pH dari vagina dapat menjadikan pertumbuhan bakteri yang berlebihan. (Savitri, 2017)

2.4.2. Kondisi Abnormal pada Daerah Kewanitaan

Bagi kaum wanita, penting untuk melakukan pemeriksaan secara rutin pada daerah kewanitaannya untuk memahami butuh tidaknya perhatian medis. Waktu terbaik untuk melakukan pemeriksaan pada vagina adalah saat berada di tengah dua siklus menstruasi. Berikut merupakan ciri vagina yang normal dan tidak normal menurut Savitri (2017):

1. Vulva

Organ genitalia bagian luar vagina dan dapat dilihat dengan mata telanjang. Vulva terdiri atas *mons pubis*, *labia majora*, *labia minora*, *klitoris*, dan bukaan eksternal dari uretra dan vagina. Meskipun demikian, vulva bukanlah vagina karena vagina sendiri merupakan saluran yang terdapat di dalam. Kondisi tidak normal pada vulva yaitu ketika munculnya benjolan aneh (seperti kutil) pada vulva. Hal ini dapat terjadi karena virus yang disebabkan oleh hubungan seksual.

2. Labia

Labia merupakan bagian dari vulva yang mudah terlihat karena terletak di depan. Labia berbentuk seperti kelopak penutup yang terbelah dua pada *mons pubis* biasa disebut “bibir vagina”. Hal yang tidak normal pada labia adalah bila tiba-tiba kulit labia mengalami perubahan warna dan memiliki

bercak putih, yaitu gejala penyakit *linchen sclerosus*. Penyakit ini biasanya ditemukan pada wanita usia *menopause*. Rada gatal, panas, atau pendarahan pada kulit vulva juga tanda terjadinya masalah kesehatan terhadap kulit atau vagina.

3. Klitoris

Klitoris adalah bagian atas pada labia *minora*. Klitoris berbentuk seperti tonjolan berwarna merah muda yang tiga perempat bagiannya berada di dalam tubuh. Klitoris secara umum memiliki ukuran 0,5-1,3 cm tetapi ukuran di atas itu masih tergolong normal. Hal yang tidak normal pada klitoris adalah ketika terasa nyeri atau perih. Hal ini dapat terjadi karena overstimulasi saat berhubungan seksual atau karena penumpukan smegma (kerak berwarna putih akibat endapan urin, minyak, dan sel kulit mati). Bila terasa gatal pada klitoris juga menandakan hal yang tidak normal, disebabkan oleh infeksi ragi.

4. Vagina

Vagina yang normal biasanya mengeluarkan cairan dari mekanisme pembersihan otomatis yang biasa disebut cairan vagina (keputihan). Tetapi untuk sebagian wanita menganggap bahwa semua keputihan itu tidak normal. Keputihan yang normal atau disebut wajar adalah yang memiliki karakteristik warna terang atau transparan, tekstur cair, kental, dan lenket berwarna putih susu, tidak berbau busuk, tidak mengandung darah, tidak menyerupai dadih. Keputihan yang tidak normal dan harus diwaspadai

adalah ketika berwarna abu-abu, kuning, atau kehijauan, disertai bau menyengat dan rasa gatal. Hal ini berarti gejala dari infeksi jamur vagina.

2.4.3. Tindakan Merawat Daerah Kewanitaan secara Tepat

Sangat penting bagi perempuan untuk selalu menjaga terhadap daerah kewanitaan agar terhindar dari infeksi atau penyakit lain yang merugikan. Terlebih kondisi iklim di Indonesia adalah tropis sehingga cenderung lembab terutama bagian tubuh yang tertutup. Beberapa cara menjaga dan memelihara daerah kewanitaan adalah sebagai berikut:

1. Mengganti celana dalam minimal dua kali dalam sehari.
2. Selalu membersihkan daerah kewanitaan sehabis buang air dengan air bersih atau tisu.
3. Dianjurkan untuk mencukur atau merapikan rambut sekitar daerah kewanitaan karena dapat ditumbuhi jamur atau kutu yang mengakibatkan rasa tidak nyaman (Kusmiran, 2012)

Menurut Kusmiran (2012), cara untuk memelihara daerah kewanitaan khusus bagi remaja perempuan, terutama yang kurang pengetahuan tentang apa yang disarankan dan tidak pada daerah kewanitaan, seperti:

1. Tidak memasukkan benda asing ke dalam liang vagina.
2. Menggunakan celana dalam dengan bahan yang mudah menyerap keringat.
3. Tidak menggunakan celana yang terlalu ketat karena dapat membuat daerah kewanitaan lembab.
4. Tidak terlalu sering menggunakan *pantyliner*.

5. Pada saat mengalami menstruasi, sangat dianjurkan untuk sering mengganti pembalut karena dapat menyimpan bakteri bila terlalu lama dibiarkan. Terlebih bila sudah ada gumpalan darah di permukaan pembalut. Oleh karena itu gantilah pembalut setiap kali terasa basah atau sekitar tiga jam sekali.

Selain cara merawatnya, yang penting bagi daerah kewanitaan juga cara membersihkannya. Cara membersihkan daerah kewanitaan sehabis membuang air adalah dengan membasuh secara lembut arah dari vagina ke anus, untuk menghindari bakteri dari anus terbawa ke vagina. Setelah dibasuh, gunakan handuk atau tisu bersih untuk mengeringkannya. Bila berada di kamar mandi umum, bersihkanlah kloset terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mencegah adanya penyakit menular. Penggunaan sabun khusus daerah kewanitaan tidak terlalu penting karena vagina sendiri sudah memiliki organisme alami untuk mempertahankan keasamannya.

2.4.4. Dampak Perawatan Daerah Kewanitaan yang Kurang Tepat

1. Keputihan (*Fluor albus*)

Keputihan adalah cairan yang keluar secara berlebihan dari dalam vagina tetapi bukan merupakan darah. Keputihan umumnya terbagi menjadi dua, yaitu *fluor albus fisiologis* (keputihan normal) dan *fluor albus patologis* (keputihan abnormal). Keputihan normal terdiri dari cairan yang terkadang berupa *muskus* dengan banyak epitel dan leukosit yang jarang, terjadi pada masa menjelang dan sesudah menstruasi. Keputihan ini tidak berwarna atau jernih, tidak berbau dan tidak menyebabkan rasa gatal.

Sedangkan keputihan abnormal banyak mengandung leukosit sehingga warnanya lebih pekat. Keputihan ini terjadi akibat reaksi tubuh terhadap adanya luka. Luka ini dapat berakibat dari infeksi mikroorganisme, benda asing, neoplasma jinak, lesi, prakanker dan neoplasma ganas. Gejala penderita keputihan abnormal adalah berubahnya menjadi warna kekuningan sampai kehijauan, jumlah berlebihan, bertekstur kental, bau tidak sedap, terasa gatal atau panas dan menimbulkan luka di daerah mulut vagina (Sibagariang, 2010).

2. Iritasi

Iritasi adalah peradangan pada kulit daerah kewanitaan menjadi berwarna merah, terasa gatal, panas, perih, dan bengkak. Penyebab iritasi karena banyaknya keringat yang keluar, kurang menjaga kebersihan, gesekan celana yang terlalu ketat, dan luka akibat garukan. Iritasi juga dapat terjadi bila seseorang terobsesi bersih yang berlebihan sehingga terlalu banyak menggunakan sarana pembersih organ intim, seperti mencuci dengan air yang terlalu panas, membilas dengan sabun dengan pH yang tidak cocok, dan menggunakan larutan obat yang berlebihan. (Dwikarya, 2004).

Pada saat terjadi radang kulit, tindakan menggosok organ intim merupakan sumber iritasi. Infeksi Penyebab infeksi ada lima yaitu, jamur, bakteri, *Chlamydia*, *protozoa*, dan virus.

3. *Vaginitis*

Menurut Manuaba (2001), vaginitis adalah infeksi pada daerah vagina yang disebabkan oleh berbagai bakteri, parasit, atau jamur. Infeksi ini

terjadi secara langsung pada vagina atau melalui perineum. Penyebab dari penyakit ini adalah sebagai berikut:

- a. Jamur *Candida Albicans*: menyebabkan rasa gatal di sekitar daerah vagina. Warna cairan keputihan akibat jamur ini adalah putih kekuningan dengan bau khas.
- b. Bakteri *Gardnerella* atau *bacterial vaginosis*: menyebabkan keputihan dengan cairan encer berwarna keabu-abuan dan baunya amis.
- c. *Condyloma*: merupakan virus herpes dan dapat memicu munculnya kanker rahim. Gejalanya ada luka melepuh di sekeliling liang vagina dan cairan gatal dan panas.
- d. Parasit *Trichomonas Vaginalis*: munculnya keputihan berwarna kuning kehijauan dan bertekstur kental berbusa dengan bau busuk. Penularan parasit ini dapat melalui kebiasaan tukar menukar peralatan mandi, pakaian dalam, kloset yang terkontaminasi, dan lainnya.

4. Bartolinitis

Infeksi kelenjar bartolin yang dapat menimbulkan pembengkakan pada alat kelamin luar wanita. Pembengkakan sering kali disertai rasa nyeri hebat bahkan sampai tidak dapat beraktivitas. Penyebab dari bartolinitis adalah virus, jamur, protozoa, dan bakteri.

5. Kista Ovarium

Tumor dalam ukuran kecil maupun besar, kistik atau padat, jinak atau ganas. Kista ovarium secara fungsional adalah kista yang dapat bertahan

dari pengaruh hormonal dengan siklus menstruasi (Lowdermilk, 2005) ditandai dengan perbesaran sederhana ovarium normal, *folikel de graf* atau *korpus luteum* (Smeltzer & Bare, 2002). Penyebab dari kista ovarium adalah sebagai berikut:

- Gaya hidup yang tidak sehat seperti mengonsumsi makanan tinggi lemak dan kurang serat.
- Kurangnya olah raga secara rutin.
- Terpapar polusi dan agen infeksius.
- Sering mengalami stress.
- Faktor genetik lainnya dari dalam tubuh.

6. Infertilitas (kemandulan)

Keputihan yang tidak normal dan jumlah yang banyak kemungkinan penanda terjadinya infeksi. Infeksi pada saluran tuba menimbulkan radang dan disertai dengan luka. Kemudian sistem imun memulihkan infeksi tersebut dengan menimbulkan jaringan parut di saluran tuba. Akibat jaringan ini, saluran tuba menjadi tertutup dan menghalangi sperma untuk mencapai sel telur. Dengan demikian dapat kemungkinan menyebabkan kemandulan bagi wanita dalam usia produktif secara seksual.

(Kompas.com, 2014)

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