



### **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. Kehamilan Kembar

##### 2.1.1. Definisi Kehamilan Kembar

Hanretty (2010) mendefinisikan kehamilan kembar sebagai istilah yang digunakan untuk kehamilan dengan lebih dari satu janin. Besar kemungkinan terjadinya kehamilan kembar dalam suatu populasi dipengaruhi oleh ras. Namun, dengan adanya teknologi *In Vitro Fertilization* (IVF) dan induksi sel telur, angka kehamilan kembar mengalami peningkatan yang cukup signifikan dalam beberapa tahun terakhir (hlm. 194). Wiknjastro (2009) juga mendefinisikan kehamilan kembar sebagai kehamilan dengan dua janin atau lebih dalam kandungan. Dalam kehamilan kembar, ibu perlu mendapatkan perhatian dan pengawasan khusus agar ibu dan janin tetap sehat dan aman (hlm. 286).

##### 2.1.2. Jenis Kehamilan Kembar

Secara umum terdapat dua jenis kehamilan kembar, yaitu:

1. Kehamilan Kembar Dua Telur

Disebut juga kehamilan kembar *dizigotik* atau *fraternal*, yaitu kehamilan kembar dimana terdapat dua sel telur yang dibuahi oleh sel sperma. Kedua

sel telur tersebut bisa berasal dari satu ataupun dua ovarium.

2. Kehamilan Kembar Satu Telur

Disebut juga kehamilan kembar *monozygotik* atau identik, yaitu kehamilan kembar dimana satu sel telur terbuahi oleh sel sperma, kemudian membelah menjadi dua bagian dimana masing-masing janin bertumbuh.

Lebih lanjut lagi, Martaadisoebrata et al. (2005) mengatakan bahwa terdapat beberapa perbedaan pada janin kembar *fraternal* dan identik, yaitu (hlm. 52-53):

Tabel 2.1. Tabel Perbedaan Kehamilan Kembar Fraternal dan Identik

No.	Kehamilan Kembar Identik	Kehamilan Kembar <i>Fraternal</i>
1	Jenis kelamin, golongan darah sama, dan cap tangan serta kaki sama	Jenis kelamin, golongan darah, dan cap tangan serta kaki tidak selalu sama
2	Penampilan fisik yang mirip	Penampilan fisik tidak terlalu mirip, hanya seperti adik dan kakak
3	1 plasenta, 1 korion, 2 amnion atau 1 plasenta, 1 korion, 1 amnion	2 plasenta, 2 korion, 2 amnion

Mochtar (2012) menambahkan satu lagi jenis kehamilan kembar, yaitu kehamilan kembar siam. Kembar siam adalah sebutan untuk kondisi dimana suatu janin lengket dengan janin yang lainnya. Janin yang mengalami kelekatan pada bagian dada disebut *torakopagus*, sementara janin yang mengalami kelekatan pada bagian abdomen dan kepala, masing-masing disebut *abdominopagus* dan *kraniopagus* (hlm. 261).

### 2.1.3. Tanda dan Pemeriksaan

Untuk mengetahui bahwa jenis kehamilan merupakan kehamilan kembar, Martaadisoebrata et al. (2005) menyebutkan beberapa tanda yang bisa diamati dan beberapa prosedur yang bisa dijalani untuk memastikan jenis kehamilan, yaitu:

#### 1. Anamnesis

Kegiatan pemeriksaan terhadap pasien dengan tujuan mendapatkan informasi tentang riwayat kehamilan kembar dalam keluarga, umur, serta adanya pergerakan anak yang lebih sering.

## 2. *Inspeksi*

Pemeriksaan ukuran perut yang lebih besar dari ukuran perut pada kehamilan biasa.

## 3. *Palpasi*

Pemeriksaan posisi uterus, apakah lebih tinggi dari yang seharusnya jika dilihat dari usia kehamilan.

## 4. *Auskultasi*

Pemeriksaan detak jantung janin. Jika terdapat dua detak jantung yang sama kuatnya di tempat yang berbeda, terutama jika terdapat perselisihan waktu antara kedua detak jantung, bisa dikatakan sebagai kehamilan kembar.

## 5. *Foto rontgen*

Pemeriksaan untuk mengambil gambar dari rahim. Jika terdapat dua kerangka anak, maka bisa dikatakan sebagai kehamilan kembar. Foto *rontgen* dianjurkan dilakukan pada bulan ke-7, disaat rangka janin sudah dapat dilihat dengan jelas.

## 6. *Ultrasonografi*

Pemeriksaan organ pada janin. Pemeriksaan ini dilakukan sejak minggu ke-6 sampai ke-7 kehamilan.

## 7. *Pemeriksaan dalam*

Pemeriksaan posisi janin. Pada pemeriksaan ini dokter dapat menyentuh kepala janin jika kepala janin sudah memasuki rongga panggul (hlm. 54-55).

#### 2.1.4. Pertumbuhan Janin

Pada kehamilan kembar, pertumbuhan janin sangat penting untuk diperhatikan.

Mochtar (2012) menjelaskan tahap pertumbuhan pada janin kembar, yaitu:

1. Berat badan masing-masing janin kembar lebih ringan dari janin tunggal, dengan perbedaan rata-rata 1000 gram.
2. Berat badan bayi kembar dua yang baru lahir rata-rata kurang dari 2.500 gram, sementara pada kembar tiga, empat, dan lima rata-rata dibawah 2.000 gram, 1.500 gram, dan 1.000 gram.
3. Berat badan antar bayi kembar yang lahir biasanya tidak sama dan terdapat perselisihan sekitar 50-100 gram. Hal ini disebabkan oleh pembagian sirkulasi darah yang tidak sama, sehingga salah satu janin kurang berkembang.
4. Pada kehamilan kembar identik terjadi anastomosis antar pembuluh darah kedua janin, sehingga ketika salah satu bayi lahir maka tali pusat harus diikat untuk mencegah pendarahan. Hal ini juga dapat menimbulkan kelainan atau gangguan pertumbuhan salah satu janin, hingga terjadi sindroma transfusi fetal. Sindroma transfusi fetal merupakan suatu kondisi dimana janin yang mendapat darah lebih banyak dapat bertumbuh dengan baik, sementara janin yang lain terhambat pertumbuhannya.
5. Pada kehamilan kembar *fraternal* terdapat kemungkinan kematian pada salah satu janin. Janin yang meninggal pada saat usia awal kehamilan, dapat diresorpsi atau digugurkan. Sementara jika hal ini terjadi pada saat

akhir kehamilan, maka janin akan menjadi gepeng atau disebut *fetus papyraseus/kompresus* (hlm. 261-262).

### **2.1.5. Komplikasi Kehamilan Kembar**

Kehamilan kembar tergolong dalam kehamilan berisiko tinggi, sehingga mungkin terjadi beberapa komplikasi selama kehamilan. Hanretty (2010) menguraikan beberapa komplikasi utama yang mungkin dialami oleh ibu hamil kembar, yaitu:

1. Anemia: kondisi saat kadar zat besi dan megaloblastik pada ibu menurun.
2. Preeklamsia: hipertensi yang diinduksi oleh kehamilan, namun penyebabnya masih belum diketahui.
3. Eklamsia: kejang yang disebabkan oleh preeklamsia.
4. *Post Partum Haemorrhage*: pendarahan pasca persalinan yang disebabkan oleh pembesaran plasenta.
5. Kematian intra-uterus: kematian janin dalam kandungan yang disebabkan oleh kelainan sistem transfusi pada janin.
6. Persalinan prematur: persalinan kurang bulan yang disebabkan oleh penumpukan air ketuban yang berlebihan selama masa kehamilan.
7. Plasenta previa: kondisi dimana plasenta berada pada bagian bawah rahim atau menutupi leher rahim, yang disebabkan oleh pembesaran plasenta.

Meskipun demikian, komplikasi-komplikasi kecil seperti nyeri ulu hati, varises, wasir, dan tekanan lainnya dapat menambah beban ibu selama menjalani kehamilan (hlm. 196).

### **2.1.6. Penanganan Kehamilan Kembar**

Menurut Martaadisoebrata et al. (2005), terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merawat kehamilan kembar, yaitu:

1. Dengan risiko prematuritas yang tinggi, ibu hamil kembar yang bekerja, disarankan untuk mengambil cuti pada minggu ke-28.
2. Dianjurkan untuk mengkonsumsi makanan dengan porsi kecil dengan kandungan garam yang rendah.
3. Lebih sering melakukan pemeriksaan antenatal dan teliti pada hasil pemeriksaannya (hlm. 55).

Murkoff (2012) menambahkan, ibu hamil kembar dalam kondisi tertentu seperti preeklampsia, wajib melakukan istirahat total (hlm. 487). Kemudian, sebaiknya ibu hamil juga menghindari olahraga berat yang memberikan tekanan pada mulut rahim, atau menaikkan suhu tubuh secara signifikan. Sebaiknya ibu hamil mencari alternatif olahraga yang lebih ringan seperti berenang, aerobik air, peregangan, yoga, dan semua olahraga yang tidak mengharuskan ibu untuk berdiri sepanjang aktivitasnya (hlm. 481).

## **2.2. Buku**

### **2.2.1. Definisi Buku**

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah media berupa halaman-halaman yang dicetak dan dijilid, yang dapat mendokumentasikan ataupun menyampaikan pengetahuan kepada pembacanya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (hlm. 9).

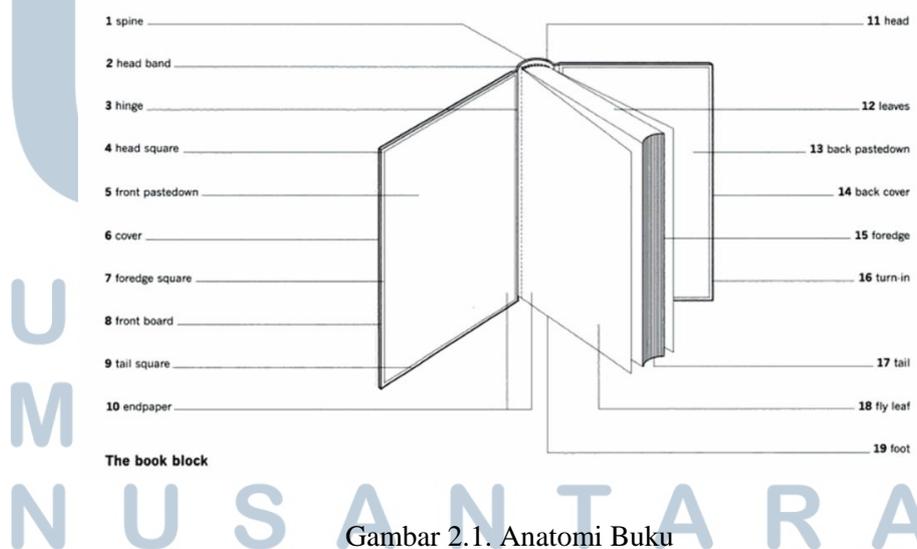
Thompson (2005) juga menyebutkan buku sebagai fondasi dalam edukasi dan akademik, memungkinkan terciptanya setiap peradaban *modern* di dunia. Hal ini dikarenakan melalui buku, berbagai macam pengetahuan dapat dilestarikan dan disebarluaskan dari generasi ke generasi (hlm.2).

### 2.2.2. Fungsi Buku

Buku ada karena adanya kebutuhan, dan oleh karena itu buku mempunyai beberapa fungsi untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Rustan (2009) mengatakan bahwa buku berfungsi untuk menyampaikan berbagai bentuk informasi, dimana sedikit dan banyaknya informasi tergantung pada jumlah halaman buku. Drucker (2007) juga mengatakan bahwa buku sebagai ruang informasi dimana terdapat catatan-catatan yang dapat memperluas pengetahuan (hlm. 335).

### 2.2.3. Anatomi Buku

Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku memiliki beberapa komponen yang dibagi dalam tiga kelompok besar, yaitu blok buku, halaman, dan *grid*. Blok buku terbagi menjadi sembilan bagian, yaitu:



Gambar 2.1. Anatomi Buku  
(Sumber: Haslam, 2006, hlm. 20)

1. *Spine*: sampul buku yang menutupi penjilidan.
2. *Head Band*: benang kecil yang terikat untuk menyempurnakan penjilidan.
3. *Hinge*: lipatan *endpaper* diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square*: pinggiran kecil yang merupakan sisa dari bagian atas sampul buku yang lebih besar dari lembaran yang ada dalam isi buku.
5. *Front Pastedown*: *endpaper* yang menempel pada bagian dalam dari *front board*.
6. *Cover*: kertas tebal atau karton yang menempel dan melindungi blok buku.
7. *Foreedge Square*: pinggiran kecil dari sampul depan dan belakang buku.
8. *Front Board*: *board* yang digunakan pada sampul depan buku.
9. *Tall Square*: pinggiran kecil yang merupakan sisa dari bagian bawah dan belakang sampul buku yang ukurannya lebih kecil dari lembaran yang ada dalam isi buku.
10. *Endpaper*: lembaran kertas tebal yang menutupi bagian dalam sampul depan dan menunjang punggung buku. Yang merupakan lembaran luar adalah *pastedown* atau kertas karton, sementara lembaran yang dapat dibolak-balik disebut *fly leaf*.
11. *Head*: bagian atas buku.
12. *Leaves*: lembaran kertas dalam buku, *recto* untuk sisi kanan sementara *verso* untuk sisi kiri.
13. *Back Pastedown*: bagian *endpaper* yang menempel pada bagian dalam dari papan belakang.
14. *Back Cover*: papan penutup bagian belakang.

15. *Foredge*: tepi depan sebuah buku.

16. *Turn-in*: kertas yang dilipat dari luar ke dalam sebagai sampul buku.

17. *Tail*: bagian bawah buku.

18. *Fly Leaf*: halaman balik dari *endpaper*.

19. *Foot*: bagian bawah halaman buku (hlm. 20).

Rustan (2009) secara umum membagi buku menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Bagian depan

a. Sampul depan, terdiri dari judul buku, nama pengarang, nama penerbit, testimonial, elemen visual dan teks lainnya.

b. Judul bagian dalam.

c. Informasi penerbitan dan perijinan.

d. Dedikasi, pesan atau ucapan terimakasih dari pengarang.

e. Kata pengantar.

f. Kata sambutan.

g. Daftar isi.

2. Bagian isi

3. Bagian belakang

a. Daftar pustaka.

b. Daftar istilah.

c. Daftar gambar.

d. Sampul belakang, terdiri dari sinopsis, testimonial, harga, nama penerbit, elemen visual atau teks lainnya (hlm. 122).

#### 2.2.4. Kategori Buku

Terdapat beberapa jenis buku yang beredar di masyarakat. Lupton (2008) membagi buku ke dalam beberapa jenis, yaitu *fiction*, *poetry*, *zines*, *picture books for kids*, *picture books for adults*, *exhibition catalogs*, dan *portfolios* (hlm. 30-104). Dalam perancangan ini, penulis memilih jenis *picture books for adults*, sesuai dengan target khalayak yang dipilih yaitu 24-35 tahun. Berbeda dengan *picture books for kids*, *picture books for adults* menggunakan *layout* yang lebih dinamis dan serta gaya visual yang lebih beragam.

#### 2.2.5. Metode Perancangan Buku

Buku memiliki proses desain dalam perancangannya. Landa (2011) menjelaskan lima tahap proses desain, yaitu:

##### 1. Orientasi

Pada tahap ini desainer mengenal lebih jauh tentang topik yang dipilih. Pengenalan ini dimulai dari mencari masalah dalam topik, mempelajarinya, serta mengumpulkan data-data pendukung. Desainer mempelajari apa yang dibutuhkan oleh *target khalayak*. Ini bisa dilakukan dengan menyusun beberapa pertanyaan untuk *target khalayak*. Kemudian, desainer dapat mengumpulkan informasi-informasi terkait topik melalui observasi, ataupun analisis terhadap perancangan-perancangan desain yang telah ada sebelumnya dengan topik yang sama atau mirip.

##### 2. Analisis

Pada tahap ini desainer melakukan pemeriksaan dan penilaian terhadap masalah dan data-data yang ada, untuk kemudian mengambil suatu

kesimpulan. Selanjutnya, desainer menentukan strategi yang akan digunakan. Strategi adalah perencanaan tentang bagaimana desainer menyampaikan hasil perancangan desain yang dibuatnya kepada *target khalayak*, agar desain tersebut bisa lebih baik dari yang telah ada sebelumnya, dan relevan dengan kebutuhan *target khalayak*. Melalui strategi, desainer dapat menentukan konsep perancangan desain dengan lebih mudah.

### 3. Konsep

Konsep merupakan landasan dan panduan tentang bagaimana mengaplikasikan elemen-elemen desain, sesuai dengan ide abstrak yang telah ditentukan. Pada dasarnya, konsep adalah ide abstrak yang dijelaskan dengan lebih rinci. Melalui konsep, desainer lebih terarah dalam memilih palet warna, tipografi, gambar, dan elemen-elemen desain lainnya.

### 4. Desain (Visualisasi)

Pada tahap ini, desainer mulai mendesain. Dalam mendesain, setiap desainer memiliki proses yang berbeda-beda. Ada yang memulainya dengan membuat sketsa, kolase visual, ataupun dengan kata-kata. Memulai proses desain dengan sketsa adalah sebuah awal yang baik.

Ketika membuat sketsa, desainer berpikir secara visual, dan melakukan eksplorasi terhadap desain-desain yang telah ada, sehingga bisa menemukan inspirasi baru. Selain itu, selama proses membuat sketsa, desainer tetap terbuka terhadap berbagai kemungkinan perubahan desain dari rencana awal.

## 5. Implementasi

Pada tahap ini, desainer memperlihatkan hasil perancangan baik secara digital ataupun cetak kepada *target khalayak*. Kemudian, desainer juga menentukan segala sesuatu yang berkaitan dengan produksi karya, mulai dari material, teknik cetak, serta *finishing* (hlm. 77-99).

### 2.2.6. Proses Produksi Buku

Johansson, dkk. (2011) menjelaskan bahwa proses produksi buku dimulai dengan memilih jenis kertas yang akan digunakan. Pemilihan kertas merupakan hal yang penting karena memiliki pengaruh terhadap tingkat keterbacaan, kesesuaian dengan karya asli, kualitas tulisan dan gambar, daya tahan hasil cetak (hlm. 299).

Ada dua jenis kertas yang bisa digunakan untuk mencetak buku, yaitu:

#### 1. *Coated* atau *Uncoated*

Perbedaan antara kertas *coated* dan *uncoated* adalah pada lapisan kertas.

Kertas *coated* adalah kertas yang memiliki lapisan, sehingga permukaannya lebih halus. Permukaan yang halus dan adanya lapisan membuat kualitas cetakan menjadi lebih tinggi. Berdasarkan banyaknya jumlah lapisan, *coated paper* terbagi menjadi beberapa jenis yaitu *lightly coated*, *medium coated*, dan *highly coated* atau *art paper*. *Coated paper*

biasanya digunakan untuk brosur, buku bergambar, dan majalah.

Sementara itu pada *uncoated paper*, tinta tidak dapat meresap dengan cepat dan baik karena tidak ada lapisan. Hal ini menyebabkan cetakan

pada *coated paper* memiliki hasil yang lebih baik daripada *uncoated paper*. Contoh dari *uncoated paper* adalah kertas untuk buku tulis.

## 2. *Matte* atau *Glossy*

Perbedaan kertas *matte* dan *glossy* terletak pada permukaan kertas. Kertas *matte* tidak memiliki kilau, sementara kertas *glossy* berkilau. Hasil cetak gambar dan warna pada kertas *glossy* sebenarnya cukup baik. Hanya saja, tingkat keterbacaan teks sangat rendah pada kertas *glossy*, karena warna teks memantul akibat kilau dari kertas. Untuk itulah buku yang memiliki banyak teks biasanya menggunakan kertas *matte*. Tekstur kertas *matte* halus tetapi tidak berkilau, sehingga selain kualitas hasil cetakan baik, tingkat keterbacaan juga tinggi (hlm. 266).

Selanjutnya, setelah memilih kertas, terkadang proses percetakan buku memerlukan *finishing*. McCue (2009) menjelaskan beberapa jenis *finishing*, yaitu:

### 1. *Trimming*

*Trimming* adalah proses pemotongan agar ukuran kertas hasil cetak sama dengan ukuran desain asli. Biasanya, proses *trimming* dilakukan sebelum proses *binding*, namun ada juga yang melakukan *binding* terlebih dahulu.

### 2. *Folding*

*Folding* adalah proses melipat kertas. Jika lipatan tidak rumit, maka lipatan dapat langsung dilakukan setelah kertas selesai di cetak. Namun semakin rumit lipatan, misalnya pada *packaging*, akan membutuhkan peralatan khusus.

### 3. *Stitching*

*Stitching* adalah proses menjahit kertas dengan benang agar halaman-halaman menyatu menjadi satu. Benang biasanya digunakan untuk buku yang tebal, sementara untuk buku yang tipis, biasanya *stitching* menggunakan kawat.

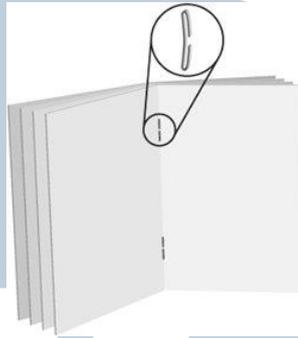
### 4. *Die Cutting*

*Die cutting* adalah proses pemotongan kertas dengan bentuk-bentuk khusus. *Die cutting* biasanya digunakan dalam pembuatan *packaging* yang membutuhkan pemotongan khusus untuk bisa dilipat dan saling mengunci.

### 5. *Binding*

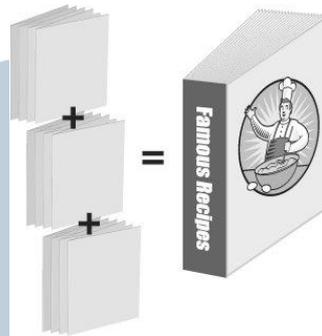
*Binding* merupakan tahap penting dalam produksi buku. Kualitas *binding* sangat penting karena menentukan ketahanan dari keutuhan buku. Ada beberapa jenis *binding*, 5 utama diantaranya yaitu (hlm. 65-68):

- a. *Saddle Stitching*: *Binding* ini menyatukan kertas dengan staples di bagian tengah kertas. Proses *binding* dimulai dengan merapikan halaman-halaman dan menumpuknya dengan sejajar, kemudian staples di masukkan pada bagian tengah, ditekuk sehingga kaki-kaki staples menekuk dan mengunci halaman menjadi satu kesatuan.



Gambar 2.2. *Saddle Stitching*  
(Sumber: McCue, 2009, hlm. 65)

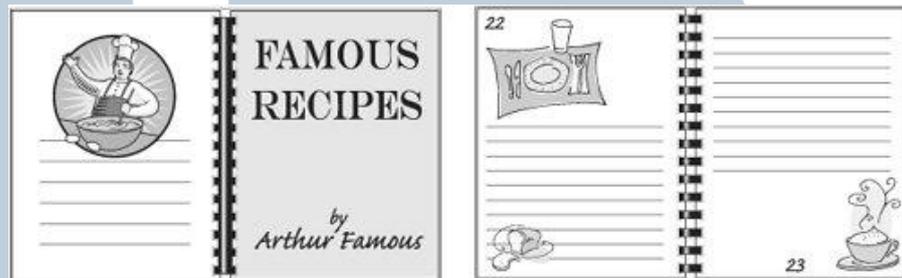
- b. *Perfect Binding*: Terdapat beberapa proses dalam melakukan *perfect binding*. Pertama-tama, kertas dibagi dan dijahit per 16 halaman. Kemudian beberapa set 16 halaman tersebut ditumpuk dan disatukan dengan lem pada bagian punggungnya. Menggunakan *cloth strip* sebelum *hard cover*, atau yang biasa disebut dengan *case binding*, biasanya digunakan pada buku yang tebal (punggung buku lebar).



Gambar 2.3. *Perfect Binding*  
(Sumber: McCue, 2009, hlm. 66)

- c. *Comb Binding*: *Binding* jenis ini biasanya digunakan untuk buku catatan dan buku teks. Pada *binding* ini, sisi dalam buku dilubangi dan kemudian disatukan dengan *plastic comb*. Dengan metode ini, buku dapat dibuka penuh atau 180 derajat dengan mudah. Comb binding

memiliki kekurangan, yaitu sulit atau bahkan tidak bisa untuk menaruh judul pada tulang buku. Desainer juga harus mempertimbangkan margin dalam, agar konten tidak terpotong saat kertas dilubangi.



Gambar 2.4. *Comb Binding*  
(Sumber: McCue, 2009, hlm. 67)

- d. *Coil Binding*: *Binding* jenis ini juga melubangi sisi dalam buku. Namun pada *coil binding*, kertas-kertas disatukan dengan *spiral* yang terbuat dari plastik atau kawat, yang berulir di sisi bagian dalam kertas. *Binding* jenis ini sering disebut juga *spiral binding*.

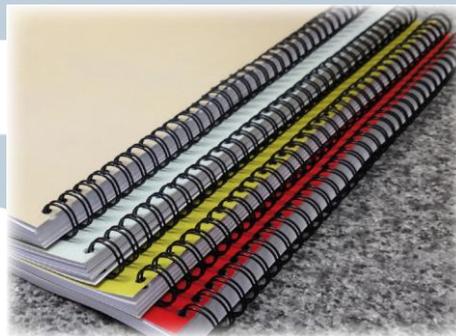


Gambar 2.5. *Coil Binding*

(Sumber: <https://www.formaxprinting.com/blog/2011/10/book-printing-what-are-the-advantages-of-spiral-binding/>)

e. *Other Binding*

Selain jenis-jenis binding yang telah dibahas diatas, terdapat juga metode binding seperti *wire binding* dan *post binding*. *Wire binding* mirip dengan *comb* dan *coil binding*. Hanya saja *wire binding* menggunakan kawat sehingga lebih kuat daripada plastik. Sementara untuk *post binding*, lebih cocok untuk buku yang kontennya akan berganti-ganti secara konstan. Pada metode *post binding*, kertas akan dilubangi untuk dimasukkan baut.



Gambar 2.6. *Wire Binding*

(Sumber: <https://www.paperandmore.co.uk/wire-binding-service-49-c.asp>)



Gambar 2.7. *Post Binding*

(Sumber: <http://www.londonbookbinding.co.uk/screw-post-binding/>)

## 6. *Gluing*

*Gluing* adalah proses pemberian lem, yang biasanya dilakuakn pada *perfect binding*. Terkadang *gluing* juga menjadi proses tambahan dalam melipat *packaging* (hlm. 15-17).

### 2.3. Ilustrasi

#### 2.3.1. Definisi Ilustrasi

Zeegen (2009) memosisikan ilustrasi sebagai suatu ilmu yang berada diantara seni dan desain grafis. Ilustrasi merupakan salah satu bentuk dari komunikasi langsung, yang membantu kita untuk memahami dan mengkomunikasikan sebuah ide atau pesan sederhana hingga kompleks dalam bentuk visual (hlm. 6). Menurut Zeegen (2005), melalui ilustrasi diharapkan khalayak bisa mendapatkan hal baru yang berbeda dari biasanya, serta menyentuh khalayak secara emosional (hlm. 35). Erlhoff (2008), juga mendefinisikan ilustrasi sebagai media komunikasi berupa gambar untuk mengkomunikasikan ide-ide secara singkat. Sederhananya, ilustrasi adalah menulis dengan gambar. Sama seperti sebuah teks narasi, ilustrasi yang baik harus mampu mencerminkan ide dan teknik yang digunakan desainer melalui media yang dipilih (hlm. 211).

Selanjutnya, Supriyono (2010) dalam bukunya menjelaskan bahwa ilustrasi dapat berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan elemen visual lain yang mendukung komunikasi dan menambah estetika. Ilustrasi bukan hanya sebagai pelengkap teks, namun kunci dalam menarik perhatian khalayak (hlm. 170-171). Agar pembaca tertarik, maka sebuah ilustrasi harus memenuhi kriteria berikut:

1. Komunikatif.
2. Menimbulkan rasa ingin tahu pembaca.
3. Orisinil, bukan plagiat atau tiruan.
4. Memiliki daya tarik yang kuat.
5. Berkualitas dari segi visual maupun pengerjaannya (hlm. 51).

### **2.3.2. Fungsi Ilustrasi**

Menurut Male (2007) ilustrasi memiliki pengaruh dalam penyampaian sebuah informasi, keputusan pembelian dan perilaku seseorang. Ilustrasi memberikan pandangan lain dari suatu objek, dan ditampilkan secara menarik (hlm. 19). Selain itu, pembaca juga akan mengerti dan mencerna sebuah informasi dengan lebih mudah jika disampaikan secara visual (hlm. 88). Pernyataan tersebut juga didukung oleh Zeegen (2009) yang mengatakan bahwa ilustrasi ada bagi manusia untuk memahami dunia, merekam, menjelaskan, dan mengkomunikasikan hal-hal dalam hidup (hlm. 6). Supriyono (2010) juga menyebutkan beberapa fungsi dan tujuan ilustrasi, yaitu untuk menimbulkan ketertarikan pembaca, memperjelas isi teks, meyakinkan pembaca terhadap informasi teks, dan membuat pembaca tertarik pada judul (hlm. 51).

### **2.3.3. Jenis Ilustrasi**

Terdapat beberapa jenis ilustrasi. Arntson (2012) membagi ilustrasi menjadi tujuh jenis, yaitu:

## 1. *Advertising Illustration*

Tujuan utama dari *advertising illustration* adalah untuk menjual suatu produk, jasa, dan segala hal yang bisa ditawarkan kepada konsumen. Dalam *advertising illustration*, segala sesuatu yang terlihat biasa harus dibuat dengan gaya yang berbeda, bahkan dengan menambahkan cahaya dan juga tekstur. *Advertising illustration* tidak hanya dikerjakan oleh *illustrator*, tetapi juga melibatkan *art directors*, *account executives*, dan *copywriters* dalam pembentukan konsep perancangan untuk menghasilkan karya yang melebihi ekspektasi konsumen. Karya *advertising illustration* ini harus mampu diterima oleh setiap orang, yang masing-masing memiliki opini berbeda.



Gambar 2.8. *Advertising Illustration*

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/5945911/VITAMIN-WATER>)

## 2. *Editorial Illustration*

Pada *editorial illustration*, desain lebih fokus pada penyampaian emosi atau pendapat, yang dituangkan melalui garis dan bentuk yang digunakan.

Selain itu, *editorial illustration*, desainer dapat bereksperimen dengan media secara bebas, sesuai dengan *mood* yang ingin disampaikan.



Gambar 2.9. *Editorial Illustration*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/188588303120402213/>)

### 3. *Recording Cover Illustration*

Ilustrasi jenis ini memberikan kebebasan pada *illustrator* untuk menciptakan ilustrasi dengan perpaduan tipografi dan konsep yang unik.



Gambar 2.10. *Recording Cover Illustration*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/266205027944050488/>)

### 4. *Book Illustration*

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

Ilustrasi *cover* buku merupakan kunci dari promosi dan penjualan buku. Terkadang dalam pembuatannya, *illustrator* menerima intruksi dari penerbit dan juga arahan-arahan dari *art director*.



Gambar 2.11. *Book Illustration*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/353251164509239302/>)

#### 5. *Magazine Illustration*

Ilustrasi pada majalah berfungsi sebagai penarik minat target khalayak. Pada majalah, sebuah gambar harus mampu menampung semua informasi dari konten yang ada pada halaman tersebut. Pengaturan *layout* pada *magazine illustration* juga sangat penting, untuk mencegah peletakan ilustrasi yang mengganggu.



Gambar 2.12. *Magazine Illustration*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/494833077794539637/>)

## 6. Newspaper Illustration

Ilustrasi pada koran umumnya tidak berwarna (hitam putih) dan memiliki pesan yang lebih mendalam hingga mengajak khalayak menjadi agen perubahan. Pada koran, dapat ditemukan berbagai jenis ilustrasi seperti pakaian, olahraga, *editorial*, produk, serta tabel dan grafik.



Gambar 2.13. Newspaper Illustration

(Sumber: <https://www.behance.net/gallery/11537205/The-Washington-Post>)

## 7. Fashion Illustration

Ilustrasi yang menonjolkan keindahan pada pakaian, aksesoris, dan kain, sehingga memberikan *mood* tersendiri bagi yang melihatnya. Pada fashion illustration terdapat beberapa penekanan, yaitu melalui lipatan ataupun tekstur dari kain, tinggi, pose, dan bentuk tubuh model.



Gambar 2.14. *Fashion Illustration*

(Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/121737996163108095/>)

#### 8. *Illustration for In-House Projects*

*In-House Projects* yang dimaksud adalah permintaan ilustrasi dari institusi pendidikan, agensi pemerintah, perusahaan, bisnis, dan pihak-pihak non-profit. Bentuk-bentuk ilustrasi ini adalah laporan rutin, kalender perusahaan, brosur, *poster*, *website*, dan bentuk-bentuk media lain yang diproduksi untuk menyampaikan dasar perusahaan tersebut kepada pekerjanya.



Gambar 2.15. *Illustration for In House Project*

(Sumber <https://id.pinterest.com/pin/516577019743219432/>)

### 9. *Greeting Card and Retail Illustration*

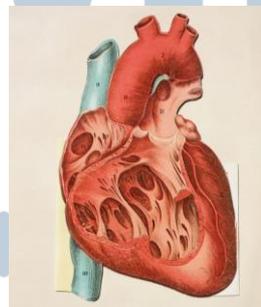
Ilustrasi ini meliputi produk-produk seperti pakaian, mainan, kartu ucapan, kalender, dan poster.



Gambar 2.16. *Greeting Card and Retail Illustration*  
(Sumber <https://id.pinterest.com/pin/249035054366392671/>)

### 10. *Medical and Technical Illustration*

Biasanya, *medical and technical illustration* dilakukan oleh orang yang memang sudah menguasai topik medis ataupun teknik yang akan diilustrasikan. Dalam pembuatannya, desainer harus membuat ilustrasi yang lebih baik daripada hasil foto kamera. Ilustrasi harus sederhana, jelas, dan fokus hanya pada apa yang harus ditampilkan. Selain itu, *medical and technical illustration* harus memiliki tingkat akurasi yang tinggi.



Gambar 2.17. *Medical Illustration*  
(Sumber <https://id.pinterest.com/pin/186829084511879622/>)

## 11. Animation and Motion Graphics

Sampai saat ini, ilustrasi telah berkembang luas hingga pada bidang *web graphics* dan berbagi bentuk dari *motion graphics*. *Animation and motion graphics* membutuhkan ilustrasi untuk dipublikasikan secara *online*, serta digunakan dalam presentasi film dan video (hlm. 154-158).



Gambar 2.18. *Motion Graphics Illustration*

(Sumber <https://id.pinterest.com/pin/324892560596164013/>)

### 2.3.4. Gaya Visual Ilustrasi

Dalam membuat sebuah ilustrasi, desainer memiliki gaya visualnya masing-masing. R.M & Siswandi (2008) mengungkapkan bahwa terdapat 9 jenis gaya visual, yaitu:

1. Seni Abstrak: seni yang menyimpang dari realita yang ada serta tidak dapat direpresentasikan.
2. Seni Kartun: seni yang cenderung lucu dan memiliki keunikan tersendiri, umumnya cocok untuk anak-anak.
3. Seni Ekspresionisme: seni yang mengekspresikan emosi terhadap objek, sehingga terdapat bagian-bagian yang dlebih-lebihkan dan terdistorsi.

4. Seni Impresionisme: seni dimana goresan dan tekanan kuas sangat terlihat dan biasanya menggunakan warna-warna cerah.
5. Seni *Folk*: seni yang mengandung nilai, kepercayaan, serta kebudayaan suatu masyarakat. Seni jenis ini biasanya diwariskan dari generasi ke generasi.
6. Seni Naif: seni yang menggambarkan objek secara dua dimensi dan tidak memperhatikan anatomi sesungguhnya dari objek.
7. Seni Realisme: seni yang menggambarkan objek sesuai realita sehingga sangat menyerupai objek aslinya.
8. Seni Romantisme: seni yang menggambarkan objek dengan tegas, dramatis, dan cenderung memberikan kesan mewah.
9. Seni Surealisme: seni yang menggambarkan objek berdasarkan imajinasi dan sama sekali tidak ada hubungannya dengan dunia nyata (hlm. 35-39).

### 2.3.5. Media Ilustrasi

Fleishman (2004) menjelaskan bahwa dalam membuat sebuah ilustrasi, dapat menggunakan berbagai media, yaitu *dry media*, *wet media*, pena, tinta, dan *digital illustration* (hlm. 112). Media yang akan digunakan oleh penulis dalam perancangan Tugas Akhir ini adalah *digital illustration*. *Digital illustration* adalah ilustrasi yang pembuatannya menggunakan komputer atau secara digital. Saat ini, terdapat berbagai program komputer yang dapat digunakan untuk membuat ilustrasi, seperti *Photoshop*, *Illustrator*, dan *Corel Painter* (hlm. 224).

Selanjutnya, Elmansy (2013) mengatakan bahwa ada dua jenis dari gambar digital, yaitu *bitmap* dan vektor. Gambar *bitmap* terdiri dari sekumpulan titik-titik

(piksel), sementara gambar vektor terdiri dari sekumpulan garis yang berbeda bentuk hingga membentuk suatu gambar. Gambar vektor memiliki beberapa keunggulan daripada gambar *bitmap*. Ketika diperbesar, gambar vektor terlihat lebih tajam dan jelas sisi-sisinya daripada *bitmap*. Selain itu, tidak seperti gambar *bitmap*, gambar vektor tidak bergantung pada angka resolusi. Hal ini membuat gambar vektor lebih mudah untuk *diedit* dan diubah-ubah ukurannya. Dengan mempertimbangkan berbagai keunggulan diatas, maka penulis memutuskan untuk menggunakan teknik gambar vektor.

## **2.4. Desain Komunikasi Visual**

### **2.4.1. Prinsip Desain**

#### **2.4.1.1. *Sequence***

Memiliki urutan prioritas dalam penyampaian informasi merupakan hal penting agar pesan dapat tersampaikan dengan baik. Rustan (2009) mengatakan bahwa *sequence* atau disebut juga hierarki informasi, harus diurutkan berdasarkan informasi mana yang harus dilihat terlebih dahulu dan mana yang boleh dilihat belakangan oleh pembaca. Tanpa *sequence* maka semua informasi akan sama kuatnya dan menyebabkan pembaca kesulitan untuk menangkap pesan. *Sequence* dapat dicapai dengan pemberian *emphasis*/penekanan pada suatu teks atau objek (hlm.74).

#### **2.4.1.2. *Emphasis***

Menurut Rustan (2009) *emphasis* atau penekanan dapat membantu dalam penentuan *sequence*. Beberapa cara untuk menciptakan *emphasis*, yaitu:

- a. Ukuran elemen yang jauh lebih besar dari elemen-elemen lain.
- b. Warna yang kontras dengan latar belakang atau elemen lainnya, sehingga elemen tersebut berbeda sendiri dan menonjol.
- c. Meletakkan elemen pada posisi yang strategis untuk mendapatkan perhatian. Sebagai contoh, jika pada umumnya orang membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan, maka kiri atas adalah posisi yang paling strategis karena merupakan posisi yang pertama kali dilihat orang.
- d. Bentuk atau *style* yang berbeda dari elemen di sekitarnya.

Pemberian *emphasis* pada setiap elemen tergantung pada *sequence*. *Emphasis* informasi pada urutan kedua tidak sebesar urutan pertama, demikian pula pada urutan-urutan selanjutnya. Informasi terakhir biasanya berupa *signature/mandatories*, memiliki ukuran paling kecil dengan warna yang tidak kontras jika dibandingkan elemen-elemen lainnya (hlm. 74-75).

#### **2.4.1.3. Balance**

Rustan (2009) menjelaskan *balance* atau keseimbangan sebagai pemerataan berat pada suatu bidang *layout*. Pemerataan berat ini bukan berarti bahwa elemen-elemen harus menyebar memenuhi bidang *layout*, namun tentang bagaimana mengatur tata letak, ukuran, arah, warna dan atribut lainnya pada elemen-elemen yang dibutuhkan agar tercipta keseimbangan. Terdapat dua jenis keseimbangan yaitu keseimbangan simetris dan tidak simetris (hlm. 75).

#### **2.4.1.4. Unity**

Rustan (2009) mengungkapkan bahwa *unity* dibutuhkan untuk menciptakan kesatuan pada karya, sehingga memberikan kesan yang kuat bagi pembacanya. Teks, gambar, warna, ukuran, posisi, *style*, dan lainnya dalam elemen-elemen desain harus saling berkaitan dan disusun sedemikian rupa sehingga tercipta kesatuan, baik dalam penampilan maupun pesan yang ingin disampaikan dalam konsep (hlm. 75).

#### **2.4.1.5. Rhythm**

Menurut Landa (2011) *rhythm* atau irama merupakan pengulangan elemen desain yang konsisten sehingga mata pembaca tertuju pada elemen tersebut. *Rhythm* dapat berupa warna, tekstur, ataupun objek yang membentuk sebuah pola. Adanya *rhythm* sangat penting untuk menciptakan alur visual yang jelas dari halaman yang satu ke halaman selanjutnya (hlm. 30-31).

#### **2.4.2. Layout**

Erlhoff (2008) menjelaskan *layout* sebagai pengaturan letak, proporsi, serta hubungan antar elemen grafis pada suatu halaman, yang secara umum mengacu pada *grid* halaman. *Layout* pada satu media akan berbeda dengan media lain, tergantung kebutuhan media tersebut. Sebagai contoh, *layout* sebuah poster akan berbeda dengan *layout* pada buku (hlm. 243). Ambrose & Harris (2008) mengungkapkan tujuan dari penggunaan *layout* adalah mengatur elemen visual maupun tekstual yang menarik dan mudah dilihat oleh khalayak, sehingga pesan dapat diterima oleh khalayak. Mata manusia cenderung membaca sebuah

informasi dari bagian atas kiri ke kanan, kemudian turun ke bagian bawah halaman. Dengan mengetahui dimana letak suatu halaman yang paling menarik perhatian mata manusia, maka desainer dapat menonjolkan ataupun menyembunyikan suatu elemen (hlm. 22-23). Terdapat dua jenis *layout* yang diungkapkan oleh Matulka (2008), yaitu:

1. *Double-Page Spread: layout* dimana terdapat satu ilustrasi pada dua halaman yang bersebelahan.



Gambar 2.19. *Double-Page Spread*

(Sumber: <https://www.newspaperclub.com/create/design-guides/pages-spreads-sheets>)

2. *Single-Page Spread: layout* dimana pada satu halaman hanya terdapat satu ilustrasi (hlm. 46).

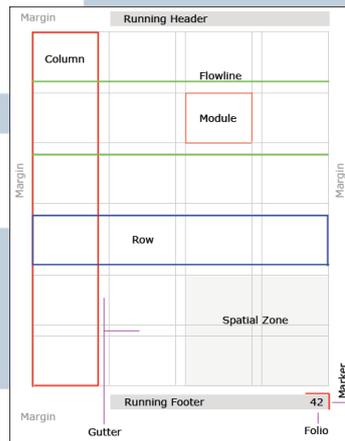


Gambar 2.20. *Single-Page Spread*

(Sumber: <https://www.newspaperclub.com/blog/posts/8460-newspaper-of-the-month-washed-out>)

### 2.4.3. Grid

Tondreau (2009) menjelaskan *grid* sebagai alat bantu dalam menentukan *layout* sebuah teks, gambar, dan objek lainnya pada suatu halaman (hlm. 8). *Grid* terdiri dari beberapa komponen, yaitu:



Gambar 2.21. Komponen *Grid*

(Sumber: <https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

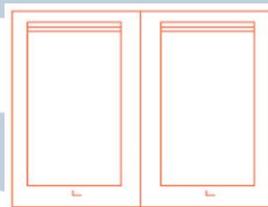
1. *Columns*: bagian vertikal dimana teks dan gambar ditempatkan. Lebar dan jumlah kolom pada halaman dapat disesuaikan dengan konten.
2. *Modules*: dalam sebuah halaman terdapat beberapa *modules* dengan ukuran yang sama, dan di setiap sisinya terdapat *clear space*. Beberapa *columns* yang digabungkan akan menciptakan *modules*.
3. *Margins*: ruang kosong di sekeliling konten yang terdapat pada sebuah halaman. Informasi sekunder seperti catatan dan keterangan biasanya diletakkan pada *margins*.
4. *Spatial Zone*: sebuah area yang terbentuk dari penggabungan *modules* atau *columns*, untuk meletakkan teks, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

5. *Flowlines*: garis tak kasat mata yang membentang secara horizontal dan berfungsi untuk memberikan arah bagi pembaca saat membaca konten.
6. *Markers*: ruang untuk meletakkan nomor halaman, *header*, *footer*, dan ikon (hlm.10).

Selanjutnya, Tondreau (2009) menjelaskan beberapa struktur dasar pada *grid*, yaitu sebagai berikut:

1. *Single-Column Grid*

Digunakan jika teks sangat panjang, dimana teks adalah bagian utama dari halaman ini.

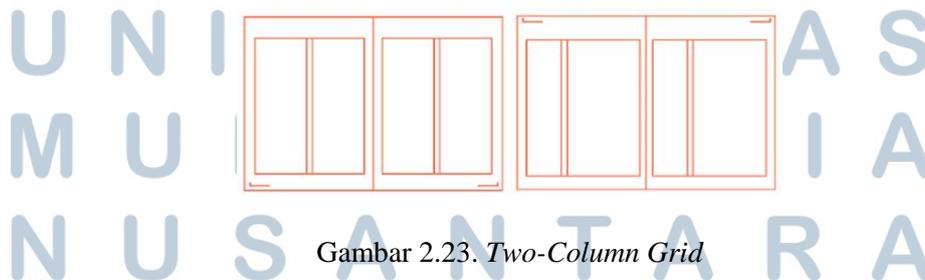


Gambar 2.22. *Single-Column Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

2. *Two-Column Grid*

Digunakan untuk membagi teks yang panjang ataupun memisahkan dua isi teks yang berbeda. Pembagian *two-column grid* tidak harus selalu sama lebarnya, namun idealnya kolom yang lebih besar memiliki besaran lebar dua kali dari kolom yang kecil.

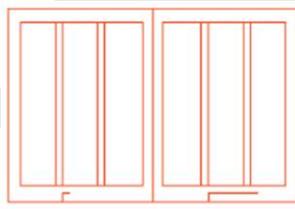


Gambar 2.23. *Two-Column Grid*

(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

### 3. *Multicolumn Grids*

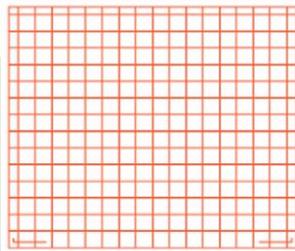
Setiap kolom dapat memiliki ukuran yang berbeda-beda dan sangat fleksibel dalam penggabungan beberapa kolom. *Grid* jenis ini sering digunakan pada *website* dan majalah.



Gambar 2.24. *Multicolumn Grids*  
(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

### 4. *Modular Grids*

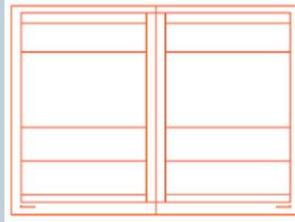
Penggabungan kolom vertikal dan horizontal, sehingga tercipta bidang-bidang yang lebih kecil yang disebut *modular grids*. *Modular grids* sering digunakan pada koran, kalender, bagan, dan tabel.



Gambar 2.25. *Modular Grids*  
(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

### 5. *Hierarchical Grids*

Pemecahan halaman ke dalam beberapa bagian, umumnya terdiri dari kolom horizontal.



Gambar 2.26. *Hierarchical Grids*  
(Sumber: Tondreau, 2009, hlm. 11)

#### 2.4.4. Tipografi

Menurut Samara (2006), tipografi dalam bentuk apapun memiliki makna yang bisa direpresentasikan secara berbeda oleh setiap orang, tergantung pada keadaan emosional, pengalaman pribadi, serta latar belakang budaya seseorang. Jika tipografi digunakan dengan memperhatikan relasi antara ciri khas visual tipografi dengan karakteristik target yang dituju, maka pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik. Dengan begitu, tipografi mampu mengkomunikasikan pesan terhadap suatu kelompok tertentu secara efektif (hlm. 5).

Lebih lanjut lagi, menurut Angraini & Nathalia (2014) dalam memilih huruf desainer harus mempertimbangkan kesesuaian karakter huruf dengan karakter produk yang didesain dan juga *target khalayak*. Terdapat beberapa klasifikasi huruf berdasarkan *moment-moment* penting dalam sejarah tipografi, yaitu:

##### 1. *Serif*

Huruf *serif* adalah huruf yang pada bagian ujungnya terdapat kait atau sirip yang meruncing. Pada huruf *serif*, ketebalan badan huruf cukup kontras sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi. Huruf jenis

*serif* memberikan kesan klasik, formal, dan elegan. Terdapat 4 jenis dari huruf serif, yaitu:

a. *Old Style*

Huruf *serif* dengan sudut kait yang melengkung, serta memiliki perbedaan tebal tipis yang kontras.

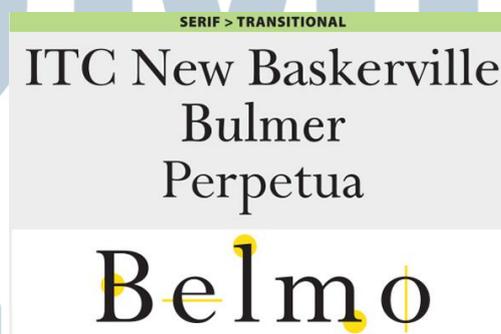


Gambar 2.27. *Old Style Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

b. *Transitional*

Hampir sama dengan *Old Style*, hanya saja pada *Transitional* sudut kait lebih meruncing, dan perbedaan tebal tipis tidak terlalu kontras.



Gambar 2.28. *Transitional Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

c. *Modern*

Huruf *serif* dengan sudut kait siku-siku. Menurut Supriyono (2010), huruf jenis ini sudah jarang digunakan karena perbedaan tebal tipis yang terlalu kontras. Bagian vertikal huruf sangat tebal, sementara bagian horizontal dan kait sangat tipis. Hal ini membuat huruf *serif* jenis *modern* menjadi sulit dibaca ketika digunakan dalam ukuran yang kecil.



Gambar 2.29. *Modern Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

d. *Slab Serif*

Huruf *serif* dengan badan huruf dan kait yang tebal atau sangat tebal.



Gambar 2.30. *Slab Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

## 2. *Sans Serif*

Huruf *sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki kait atau sirip pada setiap ujungnya, serta setiap hurufnya memiliki ketebalan badan huruf yang sama. Berbeda dengan huruf serif, huruf *sans serif* memberikan kesan tegas, sederhana, dan juga biasa dikaitkan dengan konten modern. Ada 4 jenis huruf sans serif, yaitu:

### a. *Grotesque Sans Serif*



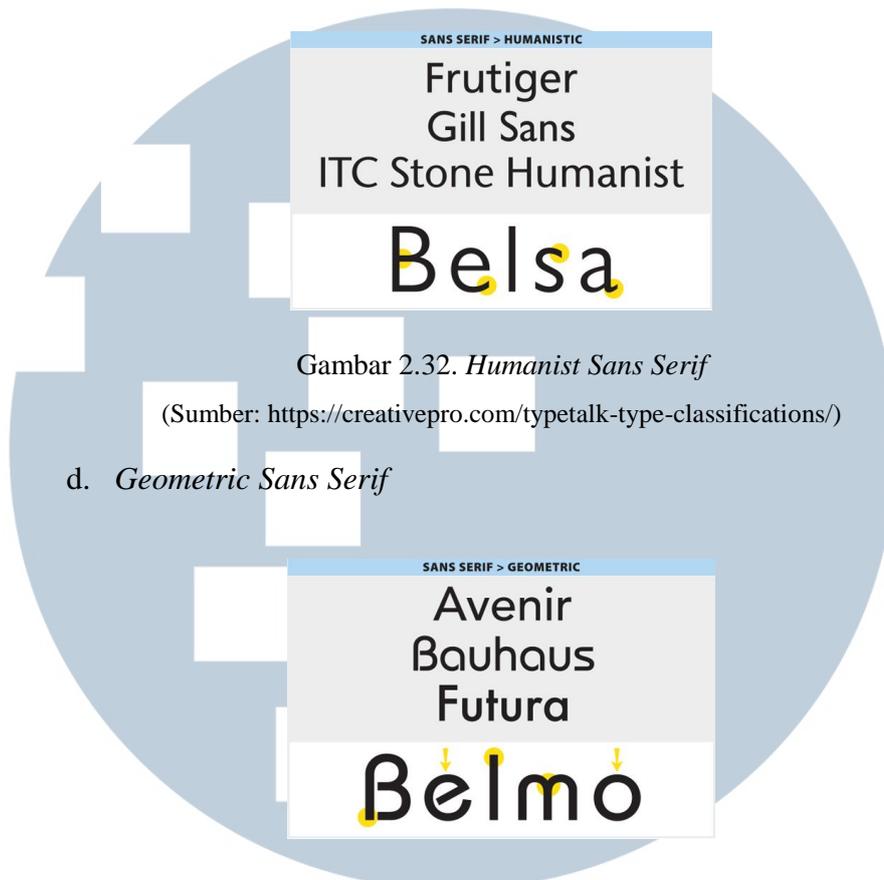
Gambar 2.31. *Grotesque Sans Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

### b. *Neo Grotesque Sans Serif*

### c. *Humanist Sans Serif*

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 2.32. *Humanist Sans Serif*

(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

d. *Geometric Sans Serif*

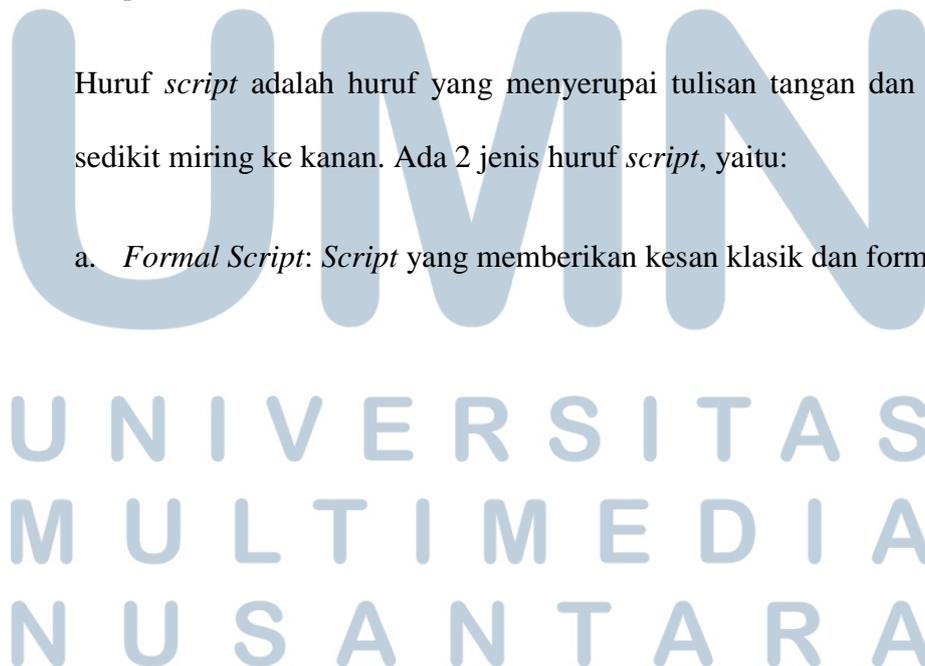
Gambar 2.33. *Geometric Sans Serif*

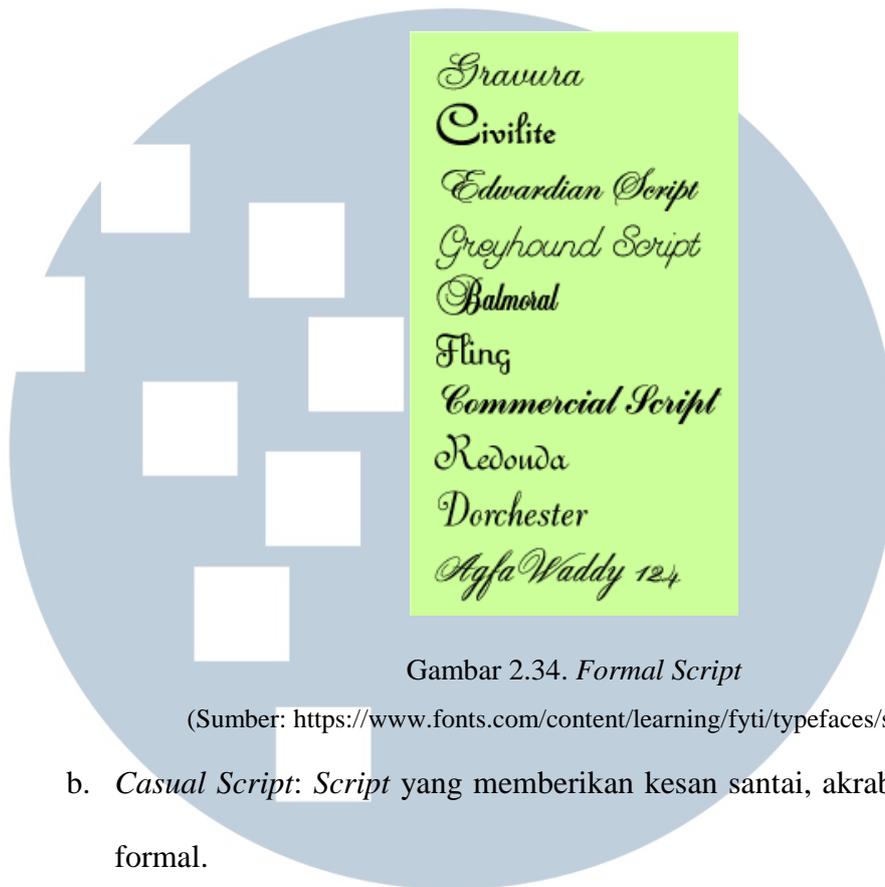
(Sumber: <https://creativepro.com/typetalk-type-classifications/>)

3. *Script*

Huruf *script* adalah huruf yang menyerupai tulisan tangan dan biasanya sedikit miring ke kanan. Ada 2 jenis huruf *script*, yaitu:

- a. *Formal Script*: *Script* yang memberikan kesan klasik dan formal.





Gambar 2.34. *Formal Script*

(Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/typefaces/scripts>)

- b. *Casual Script: Script* yang memberikan kesan santai, akrab, dan tidak formal.



Gambar 2.35. *Casual Script*

(Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/typefaces/scripts>)

Menurut Supriyono (2010), penggunaan huruf *script* untuk kalimat yang panjang kurang dianjurkan karena akan melelahkan mata pembaca, terutama jika semua hurufnya adalah huruf *capital* (hlm. 29).

#### 4. Dekoratif

Huruf dekoratif sebenarnya berasal dari huruf-huruf yang telah ada, yang kemudian dikembangkan dengan memberikan hiasan atau ornamen. Penggunaan huruf dekoratif untuk kalimat yang panjang ataupun bodytext sangat tidak disarankan, karena tingkat keterbacaan yang rendah (hlm. 58-63).

**A B C D E F G H I J K L M N O P**  
**Q R S T U V W X Y Z a b c d e f g**  
**h i j k l m n o p q r s t u v w x y z**  
**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**  
**.,:;”!?”@#%&\*( / | \ ) }**

Gambar 2.36. *Decorative Font*

(Sumber: <https://www.fonts.com/content/learning/fyti/typefaces/scripts>)

Cullen (2005) mengatakan bahwa agar audien dapat menerima informasi dengan mudah, maka dalam memilih tipografi harus memperhatikan unsur *legibility* (tingkat keterbacaan) dan *readability* (kemudahan dalam membaca) (hlm. 99). Sementara itu, menurut Hill (2005), terdapat beberapa jenis paragraph yang mempengaruhi *readability*, yaitu:

## 1. *Alignment Left*

Adanya konsistensi jarak antar kata pada *alignment left* membuat kalimat dengan *alignment left* lebih mudah dibaca daripada menggunakan *alignment justified*. Selain itu, Hill juga mengatakan bahwa *alignment left* memberikan kesan yang lebih tidak formal, dan memiliki beberapa keunggulan, yaitu:

- a. Bentuknya yang asimetris justru bisa menjadi elemen positif dalam desain.
- b. Baik digunakan pada kolom yang sempit, yang hanya dapat memuat empat sampai lima kata per barisnya. *Alignment left* biasanya digunakan pada halaman dengan dua kolom atau lebih, tetapi jarang digunakan pada halaman satu kolom.
- c. Tidak perlu menggunakan *hyphenation*. Meskipun begitu, penggunaan *hyphenation* mungkin berguna untuk memisahkan kalimat yang terlalu panjang agar tidak mengganggu *margin* kanan.

## 2. *Alignment Center*

Pada *alignment center*, kalimat bersumbu ditengah sehingga *margin* kiri dan kanan tidak sejajar. Kalimat dengan *alignment center* akan terlihat simetris dan formal, namun mengurangi tingkat keterbacaan. *Margin* kiri yang tidak sejajar membuat mata pembaca kesulitan untuk

mengidentifikasi kata pertama dari baris selanjutnya. Meskipun biasanya kalimat panjang tidak menggunakan *alignment center*, namun *alignment center* akan sangat efektif untuk digunakan dalam desain satu kolom.

### 3. *Alignment Right.*

*Alignment* ini sama seperti *alignment left*, hanya saja *alignment right margin* yang sejajar adalah *margin* kanan, sementara pada *alignment left*, *margin* yang sejajar adalah *margin* kiri. Namun, berbeda dengan *alignment left*, *alignment right* justru mengurangi tingkat keterbacaan. Hal ini dikarenakan *margin* kiri yang tidak sejajar, sehingga mata pembaca akan kesulitan dalam menemukan kata pertama dari baris selanjutnya. Itulah mengapa *alignment left* jarang digunakan pada kalimat yang panjang, tetapi *alignment right* bisa digunakan pada kalimat pendek, untuk memberikan kesan dinamis.

### 4. *Justified Text*

Pada *justified text*, jarak antar kata pada setiap barisnya bisa berbeda, karena jarak tersebut disesuaikan untuk membuat *margin* kanan dan kiri teks sama. Hal ini menyebabkan tingkat keterbacaan menjadi lebih rendah jika dibandingkan dengan *alignment left*. Pada *alignment left*, jarak antar kata yang konsisten membantu mata pembaca untuk menemukan kata selanjutnya. Selain itu, pada penggunaan *justified text*, akan banyak *hypernation* yang terjadi. *Justified text* juga membutuhkan kolom yang lebih lebar atau jumlah huruf yang lebih banyak (hlm. 36-39).

#### 2.4.5. Warna

Ambrose & Hariis (2008) mengatakan bahwa warna pada dasarnya merupakan hasil dari panjang gelombang cahaya yang berbeda-beda. Terdapat dua model warna, yaitu warna aditif dan subtraktif. Warna primer aditif terdiri dari *Red*, *Green*, *Blue* (RGB), dimana ketika dua warna aditif ini digabungkan akan menghasilkan warna primer bagi warna subtraktif. Warna aditif digunakan untuk pekerjaan pada layar (komputer, TV, kamera, dsb), sementara warna subtraktif digunakan dalam percetakan. Warna subtraktif terdiri dari *Cyan* (campuran warna biru dan hijau), *Magenta* (campuran warna merah dan biru), *Yellow* (campuran warna merah dan hijau) dan *Black*, dimana *Black* tercipta ketika ketiga warna subtraktif ini digabungkan (hlm. 74).

Poulin (2011) juga mengungkapkan warna sebagai salah satu elemen yang paling kuat dan komunikatif karena mampu memberikan penekanan, mempengaruhi komposisi, mengelompokkan elemen-elemen, memperkuat hierarki, menarik perhatian, mempengaruhi keadaan emosional dan psikologis, serta menyampaikan pesan dan memancing tanggapan seseorang. Warna memiliki makna yang berbeda-beda bagi setiap orang, meskipun tanpa kata-kata ataupun gambar (hlm. 58-61). Selanjutnya, Eiseman (2017) menyebutkan bahwa terdapat 3 istilah dalam warna, yaitu:

1. *Hue*

Adalah nama warna yang membedakan satu warna dengan warna lainnya.

Warna-warna dalam spectral seperti merah, oranye, kuning, hijau, biru, dan ungu disebut sebagai warna chromatic. Sementara itu, warna-warna

spectral hitam, putih, dan abu-abu disebut sebagai warna achromatic yang artinya tanpa warna. Namun dalam pemikiran yang lebih luas, warna-warna achromatic termasuk sebagai warna karena memiliki pengaruh psikologi.

## 2. *Value*

*Value* berkaitan dengan gelap terang dalam warna, karena dipengaruhi oleh jumlah cahaya yang didapatkan. Ketika warna lebih banyak mengandung warna atau cahaya putih maka warna tersebut dinamakan warna *tint* atau warna dengan *value* tinggi. Sebaliknya, ketika warna lebih banyak mengandung warna atau cahaya hitam, maka warna tersebut dinamakan *shade* atau warna dengan *value* rendah. Terdapat beberapa istilah pada *value* berdasarkan jumlah warna hitam dan putih, yaitu:

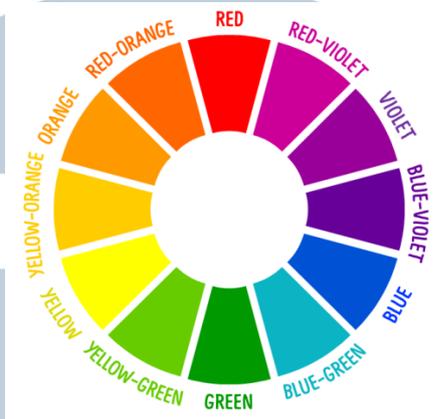
- *Tint*. Warna terang yang dihasilkan dari penambahan warna putih.  
Contoh dari warna *tint* adalah warna-warna pucat dan *pastel*.
- *Trace/Tinge*. Warna yang hampir tidak terlihat.
- *Tone*. Warna murni yang telah dimodifikasi dengan penambahan hitam (*shade*) atau putih (*tint*). *Tone* sering disebut juga sebagai *hue*.
- *Tonality*. Sebutan untuk skema warna atau jajaran warna.
- *Undertone*. Warna yang mendasari suatu warna, misalnya ungu yang kemerahan memiliki *undertone* merah, dan warna abu-abu yang kebiruan memiliki *undertone* biru.
- *Shade*. Kebalikan dari *tint*, *shade* adalah warna gelap yang dihasilkan dari penambahan warna hitam.

- *Shading*. Bayangan dengan warna abu-abu atau warna lainnya yang memberikan efek tiga dimensi.
- *Palette*. Sekelompok warna yang digunakan secara terus-menerus untuk menggambarkan suatu suasana atau tema secara menyeluruh.

### 3. *Saturation*

Menggambarkan tentang intensitas atau seberapa banyak dan sedikitnya suatu warna mengandung warna abu-abu. Maximum saturation berarti hue dalam bentuk yang paling murni. Semakin murni, maka warna semakin mendekati warna dari spektrum warna, dan saturation semakin besar. Sebaliknya, semakin banyak mengandung warna abu-abu, semakin rendah saturasi sebuah warna (hlm. 14-15).

Eiseman (2017) juga menjelaskan tentang diagram warna, yang berguna untuk mengetahui golongan warna yang warm dan cool, serta mengetahui warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah merah, kuning, dan biru. Sementara warna sekunder adalah oranye, ungu, dan hijau yang merupakan hasil dari pencampuran dua warna primer. Kemudian, warna tersier adalah kemerahan, kuning keoranye, hijau kekuningan, biru kehijauan, ungu kebiruan, dan ungu kemerahan. Warna tersier berasal dari pencampuran antara warna primer dan warna sekunder. Selain itu, pada warna juga terdapat temperatur yaitu warm dan cool. Warna merah, oranye, dan kuning termasuk dalam warna yang warm, sementara biru, hijau, dan ungu termasuk dalam warna yang cool. Warna warm memberikan semangat, ramah, dan dinamis, sementara warna cool memberikan efek menenangkan.



Gambar 2.37. Diagram Warna

(Sumber: <http://presentitude.com/color-theory-part-1/>)

Pada diagram warna, terdapat beberapa istilah, yaitu (hlm. 16-21):

1. *Monotone*: Satu warna netral dengan berbagai variasi *tint* dan *shades*.



Gambar 2.38. *Monotone*

(Sumber: Eiseman, 2017, hlm. 18)

2. *Monochromatic*: Skema warna yang terdiri hanya dari satu *hue*, dengan berbagai variasi *tint*, *tone*, dan *shade*. Skema warna *monochromatic* sangat efektif untuk menyampaikan kesan atau makna dari suatu warna.

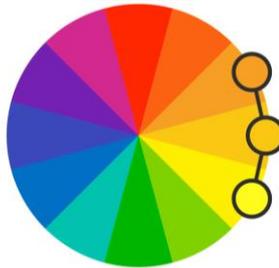
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.39. *Monochromatic*

(Sumber: Eiseman, 2017, hlm. 18)

3. *Analogous*: Warna yang terdiri dari satu warna primer, satu warna sekunder, dan satu warna tersier. Warna *analogous* adalah warna yang paling harmonis dan sangat mudah digunakan, karena selalu memiliki *undertone* yang sama.



Gambar 2.40. *Analogous*

(Sumber: <https://mymodernmet.com/basic-color-theory/analogous-color-scheme/>)

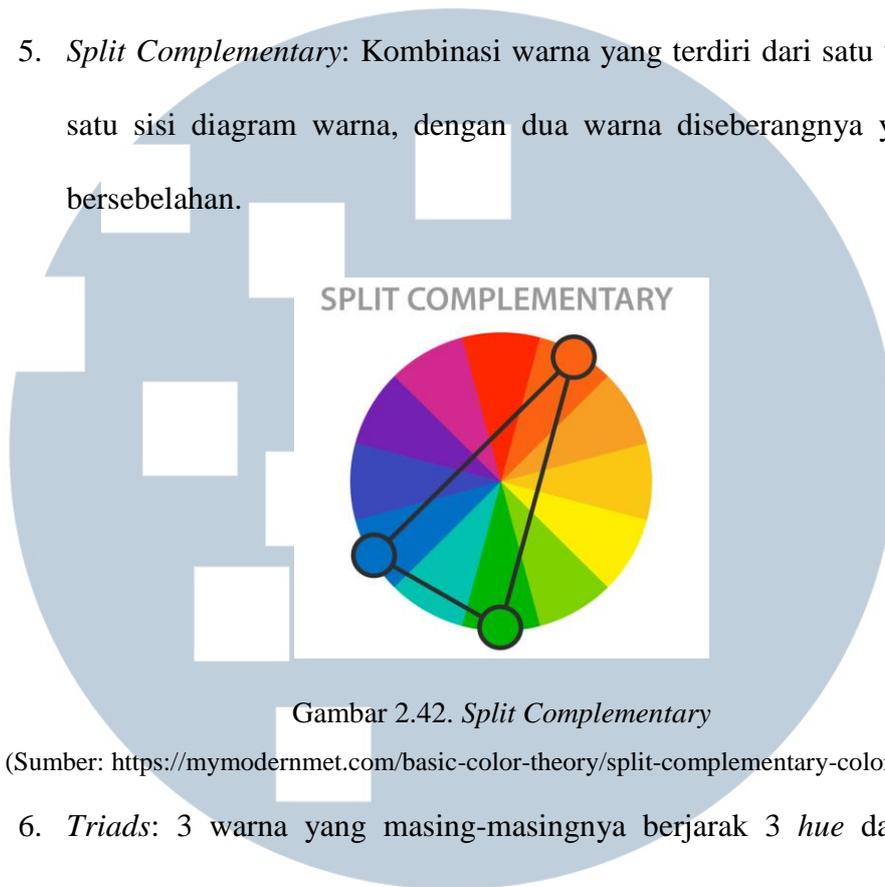
4. *Complementary*: Warna yang bersebrangan dalam diagram warna.



Gambar 2.41. *Complementary*

(Sumber: <https://mymodernmet.com/basic-color-theory/complementary-color-scheme/>)

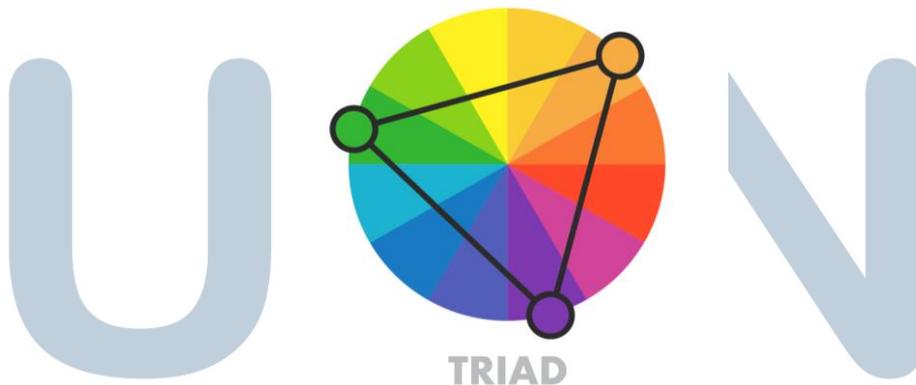
5. *Split Complementary*: Kombinasi warna yang terdiri dari satu warna pada satu sisi diagram warna, dengan dua warna di seberangnya yang saling bersebelahan.



Gambar 2.42. *Split Complementary*

(Sumber: <https://mymodernmet.com/basic-color-theory/split-complementary-color-scheme/>)

6. *Triads*: 3 warna yang masing-masingnya berjarak 3 *hue* dari diagram warna.

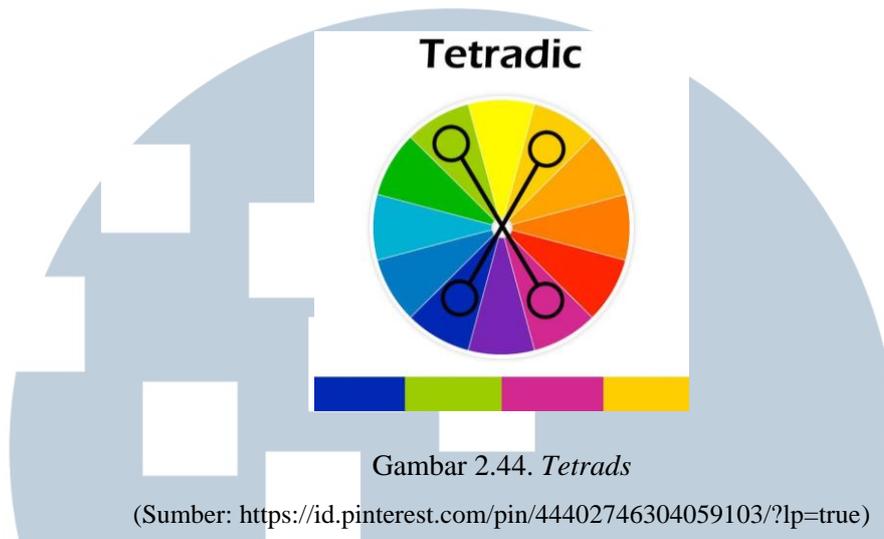


Gambar 2.43. *Triads*

(Sumber: <https://mymodernmet.com/basic-color-theory/triadic-color-scheme/>)

7. *Tetrads*: 4 warna yang dihasilkan dari 2 *set* warna *complementary*.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Selain itu, Eiseman (2017) juga menjelaskan tentang pengaruh psikologi pada setiap warna, yaitu:

1. Merah. Warna yang menuntut untuk dipahami, memerintah, bertekad, dan tidak dapat diabaikan. Kehadiran warna merah dapat meningkatkan selera makan, denyut nadi, kekuatan, tekanan darah, dan menyebabkan adrenalin meningkat.
2. Biru. Warna yang memberikan kesan dapat diandalkan, konstan, dan setia. Dalam spektrum cahaya, warna biru adalah warna yang paling dingin, memberikan perasaan tenang dan rileks untuk mengatasi kebingungan dan keributan.
3. Tosca. Warna yang berasal dari pencampuran warna biru dan hijau ini mewarisi masing-masing pengaruh psikologi dari biru dan hijau. Warna tosca dilihat sebagai warna kesetiaan, ketenangan, dan kebijaksanaan. Pada warna tosca, terdapat ketenangan yang lebih mendalam.

4. Hijau. Dalam berbagai bahasa, warna hijau identik dengan alam dan pertumbuhan. Karena sering dikaitkan dengan alam, warna hijau dapat membuat kita menghirup oksigen lebih banyak yang baik untuk tubuh kita.
5. Hitam. Warna Hitam memberikan kesan kuat, terarah, tak tertembus, otoritas, dan kepercayaan diri. Selain itu, warna hitam juga memberikan kesan dingin, tidak pada temperturnya tetapi pada sikapnya.
6. Kuning. Simbol dari harapan, kebahagiaan, dan semangat. Warna kuning juga memberikan kesan yang ramah dan memberikan energi.
7. Oranye. Warna oranye menarik perhatian karena berasal dari merah, namun unsur kuning pada oranye membuat oranye memiliki kesan yang ramah, hangat, dan tidak agresif. Kesan ini membuat warna oranye menjadi warna yang mencerminkan keramahan dan mendorong terjadinya interaksi social yang baik.
8. Ungu. Merah dan biru sangat bertentangan dalam tampilan dan kesannya masing-masing, namun ketika mereka dicampurkan dan menghasilkan warna ungu, ini adalah hal yang cukup *magical*. Warna ungu yang keabuan memberikan kesan mistis, mempesona, tidak dapat ditebak, dan misterius.
9. Putih. Warna yang dianggap menggambarkan kerapuhan, kepolosan, kemurnian dan kebajikan. Kemurnian warna putih memberikan kejelasan, namun jika digunakan terlalu banyak, warna putih bisa memberikan kesan dingin, steril, dan sangat higienis.

10. Natural. Berbagai *tone* dari abu-abu, beige, dan taupe disebut sebagai warna natural. Warna beige memiliki kesan negatif, yaitu membosankan dan hambar. Namun, warna beige adalah warna yang paling tepat untuk ditampilkan bersama warna yang terlalu mencolok, karena warna beige mampu menetralkan warna-warna cerah yang terlalu mencolok.
11. Abu-abu. Sama seperti warna natural, warna abu-abu tidak mencuri perhatian dari warna lain. Warna abu-abu memberikan kesan serius dan kuat. Semakin warna abu-abu mendekati warna hitam, maka abu-abu akan semakin memiliki sifat yang sama dengan warna hitam.
12. Taupe/Khaki. Hasil dari pencampuran warna beige dan abu-abu, membuatnya memiliki sifat dari kedua warna tersebut.
13. Cokelat. Warna yang memberikan kesan stabil, jujur, dan mengingatkan akan masa lalu (hlm. 27-53).

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA