



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

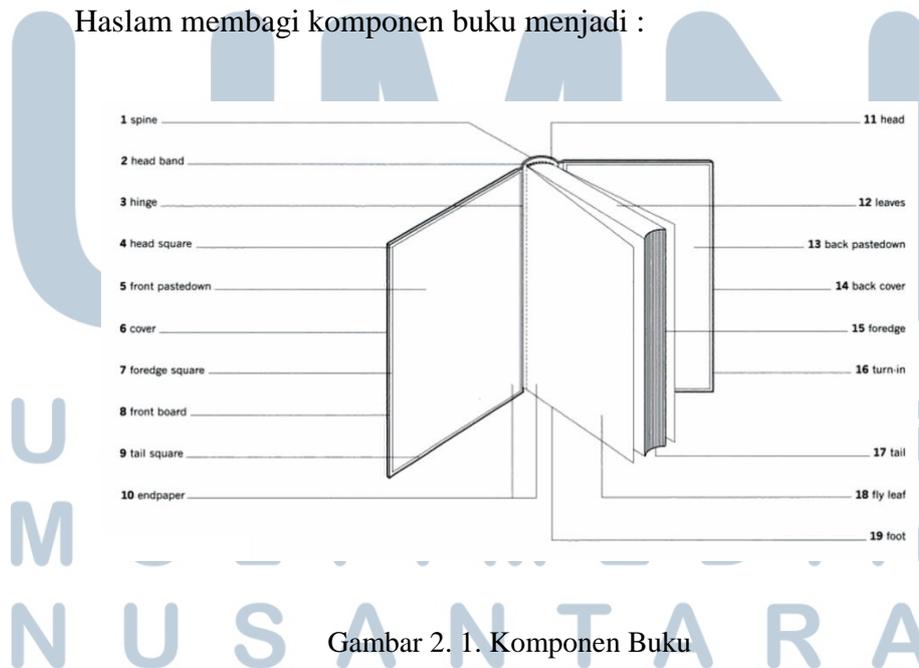
2.1. Buku Panduan

2.1.1. Definisi dan Anatomi Buku

Menurut Oxford, buku adalah hasil karya yang ditulis atau bercetak dengan halaman yang ditulis. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1998) buku diartikan sebagai “lembar kertas yang berjilid, berisi atau kosong” (hlm. 152).

Buku adalah bentuk dokumentasi tertua di dunia yang menyimpan pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Menurut Haslam (2006) buku adalah sebuah wadah yang mudah dibawa berisi serangkaian kertas yang tercetak pada halaman terikat yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan, serta menyampaikan pengetahuan kepada pembaca melintasi ruang dan waktu (hlm.9).

Haslam membagi komponen buku menjadi :



Gambar 2. 1. Komponen Buku
(Haslam, Book Design, 2006, hlm.20)

1. *Spine*: Bagian dari cover buku yang menutupi samping buku.
2. *Head Band*: Bagian sempit di atas buku yang terbuat dari benang biasa menggunakan warna yang cocok dengan cover.
3. *Hinge*: Lipatan didalam endpaper yang terletak diantara pastedown dan fly leaf.
4. *Head square*: Bagian protektif di atas buku terbuat yang muncul karena cover dan back board yang lebih besar dari lembaran buku.
5. *Front Pastedown*: Bagian endpaper yang ditempel pada papan depan.
6. *Cover*: Kertas tebal atau papan yang menyambung dan melindungi buku.
7. *Foredge Square*: Bagian protektif di samping cover terbuat yang muncul karena cover dan back board yang lebih besar dari lembaran buku.
8. *Front Board*: Papan sampul di bagian paling depan buku.
9. *Tail Square*: Ujung protektif kecil di bagian bawah sampul yang muncul karena cover dan back board yang lebih besar dari lembaran buku.
10. *Endpaper*: Lembaran kertas tebal untuk menutupi papan sampul serta menopang hinge (sendi/lipatan)
11. *Head*: Bagian atas buku.
12. *Leaves*: Lembaran buku.
13. *Back Pastedown*: Lembaran akhir buku yang menempel pada papan back cover.

14. *Back Cover*: Sampul buku bagian belakang.
15. *Foreedge*: Tepi bagian depan buku.
16. *Turn-in*: Kertas atau ujung kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
17. *Tail*: Bagian bawah buku.
18. *fly leaf*: Halaman buku paling awal dan akhir.
19. *Foot*: Bagian bawah halaman.

Menurut Rustan (2009) Buku berfungsi untuk menyampaikan informasi, yang dapat berupa cerita, pengetahuan, laporan, dll. Dalam bukunya berdasarkan fungsi, buku dapat dibagi menjadi tiga bagian (hlm. 122) :

1. Bagian Depan

- a. *Cover* depan yang berisi judul buku, pengarang, nama atau logo penerbit, *testimonial*, elemen visual, dan/atau teks lainnya
- b. Judul bagian dalam
- c. Informasi penerbitan dan perijinan
- d. *Dedication*, pesan, dan ucapan terimakasih dari pengarang kepada pihak lain.
- e. Kata pengantar dari pengarang.
- f. Kata sambutan dari pihak lain, seperti editor dan pihak ahli

- g. Daftar isi
- 2. Bagian Isi
 - a. Buku berisi bab dan sub-bab yang membiarkan topik berbeda pada tiap babnya.
- 3. Bagian Belakang
 - a. Daftar pustaka
 - b. Daftar istilah
 - c. Daftar gambar
 - d. *Cover* belakang berisi gambaran singkat tentang buku, *testimonial*, harga, nama, atau logo penerbit, serta elemen visual dan teks tambahan.

2.2. Desain Grafis

Menurut Ambrose dan Harris (2009) desain grafis adalah salah satu bidang dalam dunia kreatif seni visual yang mencakup banyak area seperti art direction, tipografi, layout halaman, teknologi informasi serta aspek kreatif lainnya (hlm.12).

Sedangkan menurut Landa (2011, hlm. 2) mengatakan bahwa desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan kepada audiens, dalam bentuk representasi ide yang melalui proses penciptaan, pemilihan, serta penataan elemen-elemen visual.

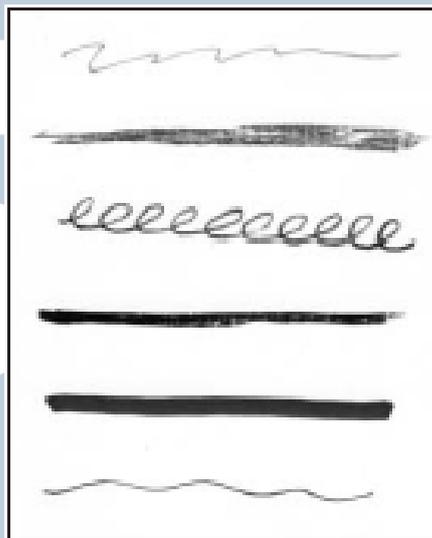
2.2.1. Elemen Desain

Elemen dari desain dua dimensi adalah titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2011, hlm. 16).

2.2.1.1. Titik

Point atau titik adalah unit terkecil dari garis dan biasanya berbentuk lingkaran kecuali pada gambar di layar dimana *point* adalah cahaya pixel yang terlihat. *Pixel* berbentuk kotak.

2.2.1.2. Garis



Gambar 2. 2. Garis dibuat dengan berbagai media dan alat (Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.16)

Garis adalah perpanjangan dari titik. Dapat dibuat dengan berbagai alat seperti pensil, kuas, *tool* di dalam *software*, atau obyek lainnya yang dapat meninggalkan bekas. Garis sendiri termasuk dalam elemen desain karena memiliki peran penting dalam komposisi dan komunikasi.

Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, ataupun bersiku, dan mereka bisa mengarahkan mata orang yang melihat garis tersebut ke arah tertentu. Kualitas garis bisa berwujud tipis atau jelas, halus atau kasar, tebal atau tipis, teratur atau berubah-ubah, dsb.

Ketika garis digunakan sebagai elemen utama dalam sebuah komposisi, maka gaya komposisi dapat disebut *linear* (hal. 17).

2.2.1.3. Bentuk

Bentuk adalah bidang dua dimensi yang seluruhnya atau sebagian dibuat oleh garis, warna, corak, atau tekstur. Bentuk pada dasarnya datar (dua dimensi) sehingga dapat di ukur lebar dan panjangnya.

1. Bentuk Geometris

Dibentuk dengan ujung yang lurus, lengkungan presisi, dan sudut yang dapat diukur.

2. Bentuk Organik

Memiliki bentuk naturalis, dapat digambar secara presisi maupun tidak.

3. Bentuk *Rectilinear*

Dibentuk dari garis atau sudut yang lurus/ tegak.

4. Bentuk *Curvilinear*

Dibentuk oleh lengkungan atau didominasi oleh tepi – tepi yang mengalir.

5. Bentuk *Irregular*

Gabungan dari garis lurus dan melengkung.

6. Bentuk Tidak di Sengaja

Hasil dari proses spesifik seperti cat di usap atau tidak di sengaja seperti tinta tumpah di atas kertas.

7. Bentuk *Nonobjective*

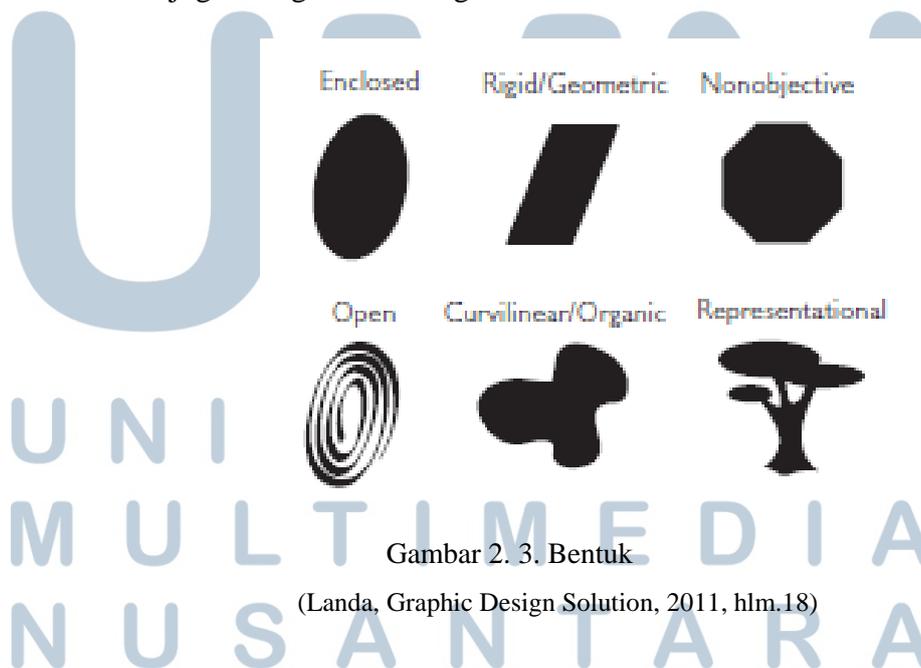
Bentuk yang diciptakan dan tidak berasal dari apapun dari alam ataupun siapapun, tempat, atau benda apapun.

8. Bentuk Abstrak

Bentuk yang tampilan aslinya telah di simplifikasi atau di buat kompleks, diubah, atau didistorsi untuk membedakan gaya atau untuk keperluan mengkomunikasikan sesuatu.

9. Bentuk *Representational*

Bentuk yang dapat dikenali atau mengingatkan orang yang melihat akan sesuatu atau objek nyata yang dapat dilihat di alam. Disebut juga sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2. 3. Bentuk

(Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.18)

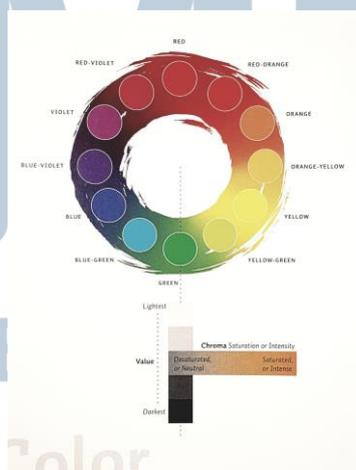
2.2.1.4. *Figure / Ground*

Figur dan *ground*, disebut juga *positive and negative space*, adalah dasar dari prinsip persepsi visual terkait dengan hubungan antar bentuk, figur dan *ground* dari bidang dua dimensi (hlm. 18).

Untuk memahami sesuatu, benak manusia berusaha untuk memisahkan elemen grafis sehingga dapat membedakan antara figur dan *ground* (latar belakang). Disini, pengamat akan berusaha mencari tanda visual yang membedakan antara figur dan latar belakang. Latar belakang merupakan bentuk juga, yang disebut *negative shape*.

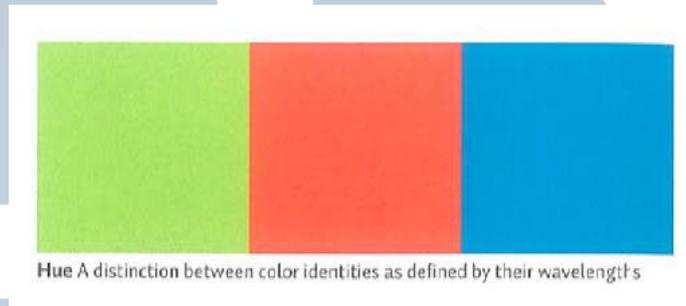
2.2.1.5. *Warna*

Samara (2008, hlm. 22) mengatakan bahwa warna adalah pantulan gelombang cahaya yang di terima oleh organ yang tidak sempurna yaitu mata pada otak yang merupakan *interpreter* yang juga tidak sempurna, sehingga warna sangatlah subjektif.



Gambar 2. 4. Munsell Color Wheel
(Samara, Design evolution: theory into practice, 2008, hlm.22)

1. Hue



Gambar 2. 5. Hue

(Samara, Design evolution: theory into practice, 2008, hlm.82)

Hue adalah identitas sebuah warna, apakah terlihat merah, kuning, ungu, identitas ini muncul dari bagaimana buku panduan mempersepsi cahaya dengan frekuensi tertentu. (hlm. 22)

2. Saturation

Saturasi menjelaskan intensitas dan kecemerlangan sebuah warna. Warna yang *saturated* berwarna intens dan cerah, sedangkan warna dengan saturasi rendah bisa disebut *dull*. (hlm. 23)

3. Value

Landa (2011, hlm. 22) menjelaskan bahwa *value* adalah tingkat keterangan (cerah-gelapnya) warna, seperti biru tua atau biru muda.

Untuk menyesuaikan jumlah *value* dua warna netral dimasukkan yaitu hitam dan putih.

4. Temperatur

Temperatur sebuah warna itu subjektif yang dapat dihubungkan dengan pengalaman. Warna yang “*warm*” adalah warna yang mengingatkan buku panduana akan panas seperti kuning, merah, oranye. Sedangkan warna “*cool*” adalah warna yang meyerupai es seperti biru dan hijau. (hlm. 23)

Menurut Lisa Rousseau (Millman, 2008) budaya dan koneksi pribadi berpengaruh pada bagaimana manusia menginterpretasikan warna. Tergantung pada tempat kita tinggal di dunia, manusia akan membawa persepsi dan bias akan warna. Berikut adalah beberapa arti warna (hlm. 14-15) :

1. Hitam :

Hitam adalah warna otoritas dan kekuatan.

2. Putih

Simbol dari kemurnian dan kesucian. Dokter dan suster menggunakan baju putih untuk menunjukkan kesterilan atau kebersihan.

3. Merah

Warna cinta, sering diasosiasikan dengan kecepatan.

4. Pink

Warna yang romantis, simbol kebahagiaan, pertemanan, harmoni, dan kasih sayang.

5. Biru

Adalah salah satu warna yang populer, memberi efek kebalikan dari warna merah yaitu menenangkan, warna *tranquil blue* dapat membuat badan memproduksi zat kimia yang menenangkan. Menurut Samara (2007) warna biru juga memberikan rasa terlindungi dan aman karena asosiasinya dengan biru dari langit dan laut memberikan persepsi terpercaya (*dependable*) (hlm. 110).

6. Hijau

Melambangkan alam, warna ini menenangkan dan menyegarkan. Rumah sakit seringkali menggunakan warna hijau untuk menenangkan pasien (hlm. 15). Dengan gelombang frekuensi terpendek membuat warna hijau, warna paling menenangkan dalam spektrum warna. Asosiasinya dengan alam dan tanaman memberi perasaan aman. Semakin muda warna hijau menunjukkan energi dan muda. Hijau gelap menunjukkan peningkatan ekonomi (Samara, 2007, hlm. 110)

7. Kuning

Adalah warna yang menarik perhatian dan memberi kesan optimistik, kuning adalah warna yang paling susah untuk diterima mata, sehingga apabila terlalu banyak digunakan dapat memberi efek *overpowering*.

8. Ungu

Warna *royalty* (bangsawan). Menunjukkan kemewahan, kekayaan, dan *sophistication*.

9. Cokelat

Cokelat adalah warna bumi dan sangat mudah ditemukan di dalam alam. Warna ini simbol rumah dan pertemanan, cokelat muda menunjukkan keaslian, sedangkan cokelat tua menunjukkan soliditas yang meyakinkan.

2.2.1.6. Tekstur

Dalam seni visual terdapat dua jenis tekstur yaitu tekstur taktil dan visual. Tekstur taktil bisa di raba dan dirasakan, contoh : *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, *letterpress*. Sedangkan tekstur visual adalah yang dibuat oleh tangan atau di *scan* dari tekstur nyata, atau foto. Tekstur visual adalah ilusi yang dibuat oleh desainer.

Pattern atau pola adalah pengulangan sebuah visual atau elemen secara konsisten di area tertentu. Perlu adanya pengulangan sistematis yang terlihat arah gerakannya. Struktur pola biasanya terdiri dari tiga elemen dasar yaitu: titik, garis, dan *grids*. (Landa, 2011, hlm. 23)

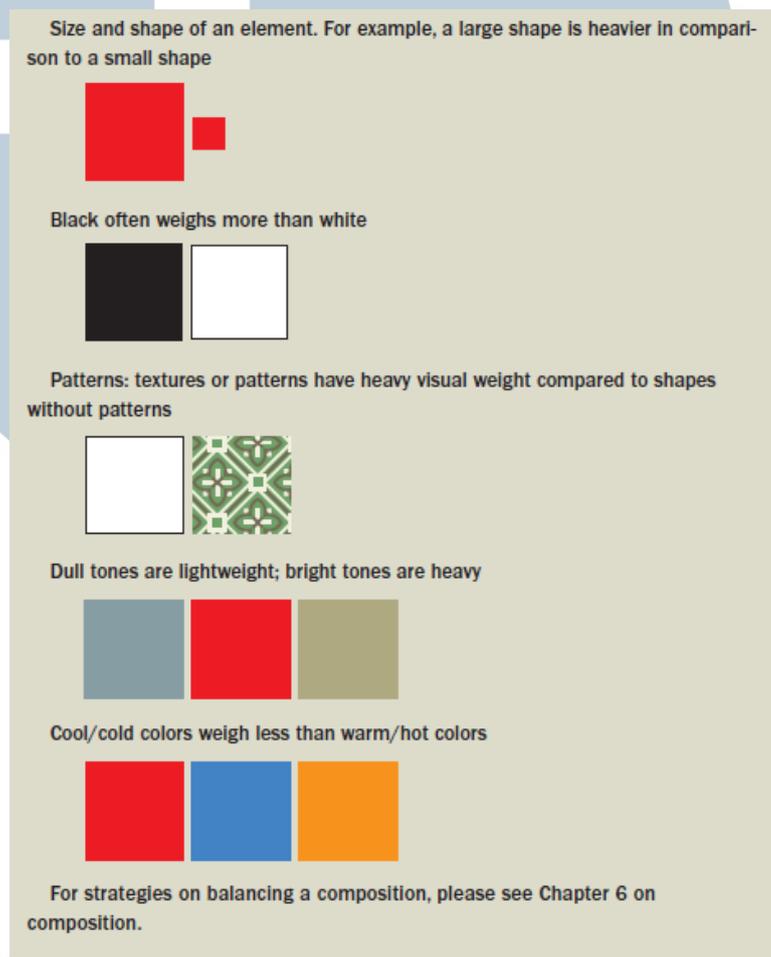
2.2.2. Prinsip Desain

Dalam komposisi elemen, desainer perlu menggunakan prinsip desain dasar (Landa, 2011). Prinsip ini saling terkait dan bergantung satu sama lain. Ada keseimbangan, *unity*, *emphasis*, dan *rhythm* (hlm. 24).

2.2.2.1. Balance

Balance atau keseimbangan adalah stabilitas atau kesetimbangan yang tercipta dari distribusi berat visual dari poros tengah serta distribusi berat

yang rata di setiap elemen dalam sebuah komposisi. Ketika desain seimbang, cenderung lebih selaras dengan perasaan orang yang melihatnya. Kebanyakan orang kurang menyukai ketidakseimbangan dan bereaksi negatif terhadap ketidakstabilitas.



Gambar 2. 6 Faktor Keseimbangan Elemen

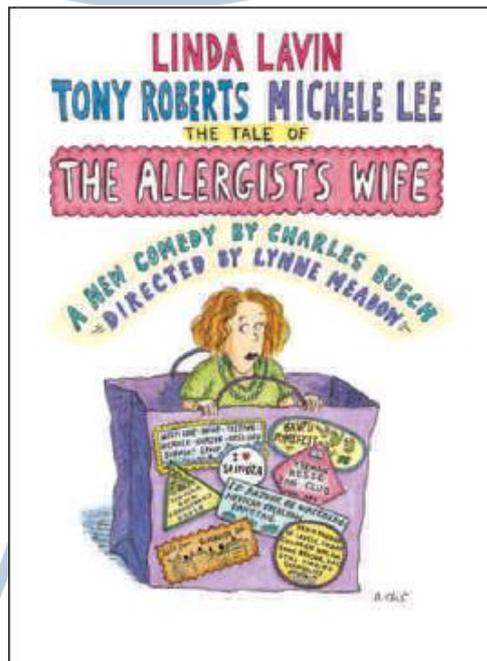
(Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.26)

Ukuran, bentuk, *value*, warna, dan tekstur dari sebuah elemen mempengaruhi berat visual elemen tersebut. Keseimbangan simetris adalah

merefleksikan dua elemen setara, sehingga distribusi berat visual seimbang di kedua sisi poros.



Gambar 2. 7. *Reflection Symmetry*
(Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.27)



Gambar 2. 8. *Approximate Symmetry*
(Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.27)

Asimetris adalah keseimbangan distribusi berat visual yang didapatkan tanpa merefleksikan elemen di bagian manapun poros. (hlm. 27-28)

2.2.2.2. Hierarki Visual

Salah satu tujuan utama dari desain grafis adalah untuk menyampaikan informasi, dan prinsip hierarki sangat membantu dalam organisasi informasi dan menjelaskan komunikasi. Adanya hierarki dapat mengarahkan pembaca, dengan pemberian *emphasis*. *Emphasis* adalah penataan elemen visual sesuai pentingnya informasi yang ingin disampaikan, menekankan beberapa elemen di atas elemen yang lain. Membuat adanya elemen yang dominan (*superordinate*) dan elemen lain *subordinate*. Desainer disini menentukan elemen mana yang mau dilihat pertama, kedua, dan seterusnya.

Emphasis berhubungan langsung dengan penentuan fokus utama, sehingga elemen tersebut disebut *focal point*, yaitu bagian dari desain tersebut yang paling ditonjolkan. (hlm. 28)

2.2.2.3. Emphasis

Untuk menentukan hierarki visual, tentukan informasi mana yang paling penting dalam elemen grafis. Buat alur informasi dari yang paling penting ke paling tidak penting. Cara untuk mendapatkan *emphasis* :

1. Isolasi

Mengisolasi sebuah bentuk memberikan perhatian fokus padanya. (terfokus= lebih berat visual)

2. Penempatan

Menempatkan grafis di *foreground*, ujung kiri atas, atau tengah sebuah halaman menarik mata manusia dengan mudah.

3. Ukuran

Bentuk besar biasanya menarik perhatian lebih, namun objek sangat kecil apabila diletakkan secara kontras dengan objek besar lainnya juga dapat menarik perhatian.

4. Contrast

Warna kontras seperti bentuk berwarna hitam di tengah warna terang dapat menjadi fokus utama.

5. Petunjuk dan arahan

Elemen seperti tanda panah dan diagonal mengarahkan mata pembaca ke elemen yang harus mereka lihat.

6. Struktur diagram

a. *Tree Structures*

b. *Nest Structures*

c. *Stair Structures*

2.2.2.4. **Rhythm**

Ritme dalam desain grafis muncul apabila ada pengulangan yang konsisten atau pola dari elemen. Kunci dari membuat ritme di desain adalah mengetahui perbedaan antara pengulangan dan variasi (hlm.30).

2.2.2.5. Unity

Unity adalah kesatuan desain, ketika semua elemen grafis saling terkait untuk membuat kesatuan yang lebih besar (hlm.31).

2.2.3. Komposisi

Menurut Landa (2011), komposisi adalah organisasi visual serta tulisan dari halaman digital maupun dicetak (hlm.132). Terdapat tiga rute dasar dalam komposisi :

1. *Type-driven:* Emphasis pada tulisan, dimana tulisan yang dominan dibandingkan dengan gambar yang ada.
2. *Image-driven:* Emphasis pada visual/ gambar, tulisan kecil atau sedikit.
3. *Visual-verbal synergy:* Hubungan sinergik antara judul dengan visual utama, dimana elemen grafis lain adalah *subordinate*.

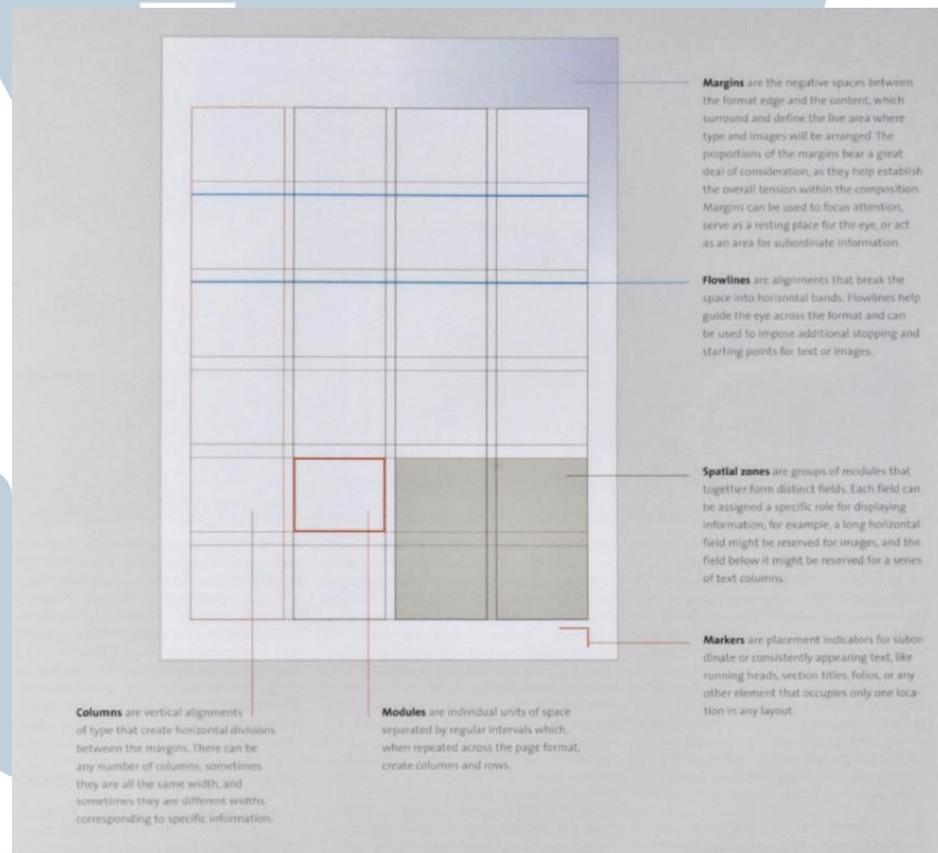
Menurut Rustan (2009, hlm. 1) layout adalah tataletak elemen-elemen desain dalam sebuah bidang media yang mendukung konsep serta pesan desain yang ingin disampaikan.

Menurut Ambrose dan Harris (2005, hlm. 24) layout adalah penempatan tulisan dan elemen gambar pada sebuah desain. Bagaimana elemen – elemen ini diposisikan, baik dalam hubungan antar elemen maupun secara keseluruhan, akan berpengaruh pada bagaimana konten ini di lihat dan diterima oleh para pembaca, serta reaksi emosional mereka terhadapnya.

Dalam pembuatan layout biasa diperlukan garis-garis bantu yang memudahkan desainer untuk menata elemen-elemen desain, biasa disebut *Grid*.

2.2.3.1. Grid

Samara (2002, hlm.22) menjelaskan bahwa *grid* adalah salah satu pendekatan untuk menyatukan elemen- elemen desain. *Grids* bisa berbentuk organik dan longgar namun bisa juga sangat mekanikal. *Grid* memberikan aturan sistematis dalam *melayout*.



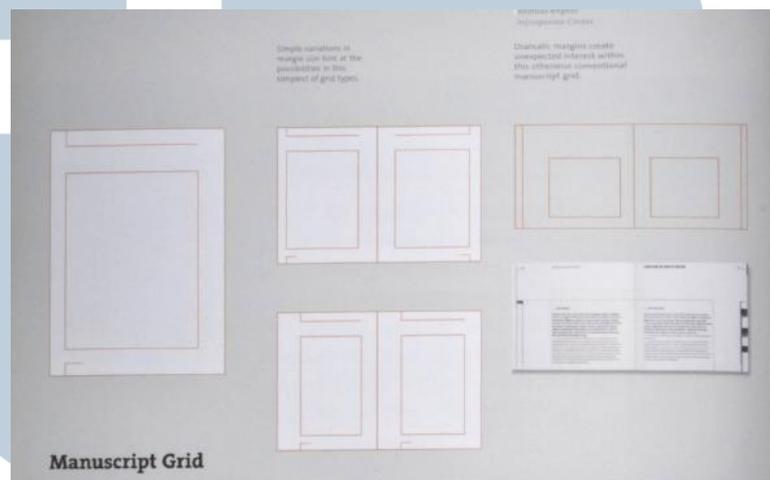
Gambar 2. 9. Bagian Grid

(Samara, Making and breaking the grid, 2002, hlm.25)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Ia menjabarkan bahwa dalam grid sesuai dengan gambar 2.2. terdapat *margins*, *flowlines*, *spatial zones*, *markers*, *modules*, dan *columns*. *Grid* lalu dibagi menjadi beberapa macam, yakni:

1. Manuscript Grid



Gambar 2. 10. Manuscript Grid

(Samara, Making and breaking the grid, 2002, hlm.26)

Blok dari *manuscript grid* adalah yang paling sederhana, digunakan untuk teks bersambung yang panjang, seperti sebuah buku atau esai.

2. Column Grid



Gambar 2. 11. Column Grid

(Samara, Making and breaking the grid, 2002, hlm.27)

Column Grid dapat digunakan untuk informasi yang perlu dikelompokkan menjadi kolom vertical. Grid ini sangat fleksibel karena dapat dipakai untuk banyak jenis informasi.

3. *Modular Grid*



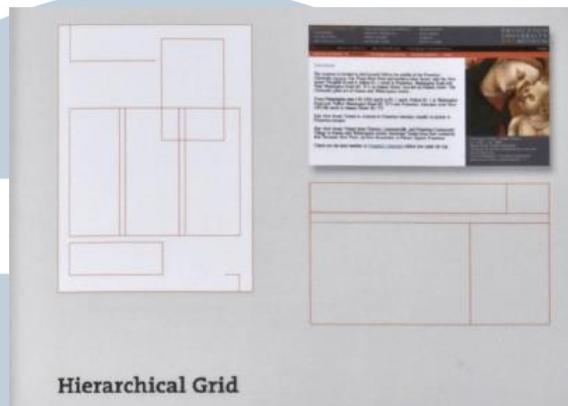
Gambar 2. 12. Modular Grid

(Samara, Making and breaking the grid, 2002, hlm.28)

Untuk proyek yang lebih kompleks, diperlukan control yang lebih dibandingkan dengan apa yang bisa diberikan oleh *column grid*. *Modular grid* adalah *column grid* yang diberi garis horizontal yang membagi kolom menjadi baris, membuat matriks sel yang disebut *modules*.

4. *Hierarchical Grid*

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

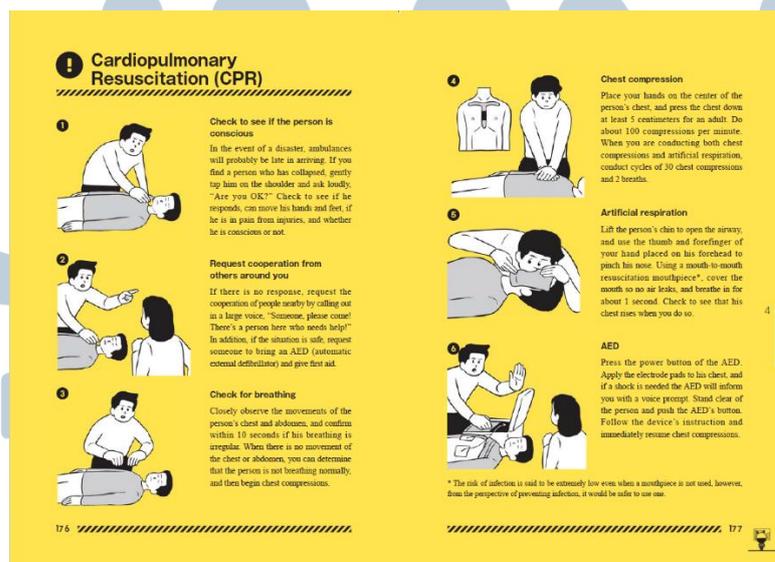


Gambar 2. 13. Hierarchical Grid

(Samara, Making and breaking the grid, 2002, hlm.29)

Terkadang sebuah proyek membutuhkan *grid* berbeda yang tidak cocok dalam kategori berikut, *grid* ini tetap memenuhi kebutuhan untuk mengorganisir informasi namun berdasar pada penempatan secara intuitif mengikuti proporsi elemen bukan interval.

2.3. Desain Informasi



Gambar 2. 14. Contoh Desain Informasi

(Tokyo Metropolitan Government, Disaster Preparedness Tokyo, hlm.176)

Menurut Baer (2009, hlm.12) Definisi desain informasi masih didebatkan namun ada salah satu kesamaan yang dapat dijelaskan melalui definisi dari *Society for Technical Communication's (STC)* yaitu penerjemahan data yang kompleks, tidak teratur, atau tidak terstruktur menjadi informasi yang bermanfaat dan berarti.

Ia menambahkan bahwa data atau informasi dapat berbentuk gambar, tulisan, gerakan, suara-segala sesuatu yang dapat diterima indera manusia dan diberi arti. Ketika ditambahkan kata desain maka ada tujuan yang ingin dicapai, yaitu bagaimana seorang desainer berusaha mengkomunikasikan agar informasi ini berarti bagi orang lain (audiens). Inti dari desain informasi adalah untuk membantu memastikan komunikasi informasi yang efektif. (hlm. 13)

Menurutnya, desain informasi yang baik adalah (hlm. 23):

1. *Content-focused*

Untuk membuat desain informasi yang baik, seorang desainer perlu memahami tujuan serta konten yang ingin tersampaikan.

2. *User-centric*

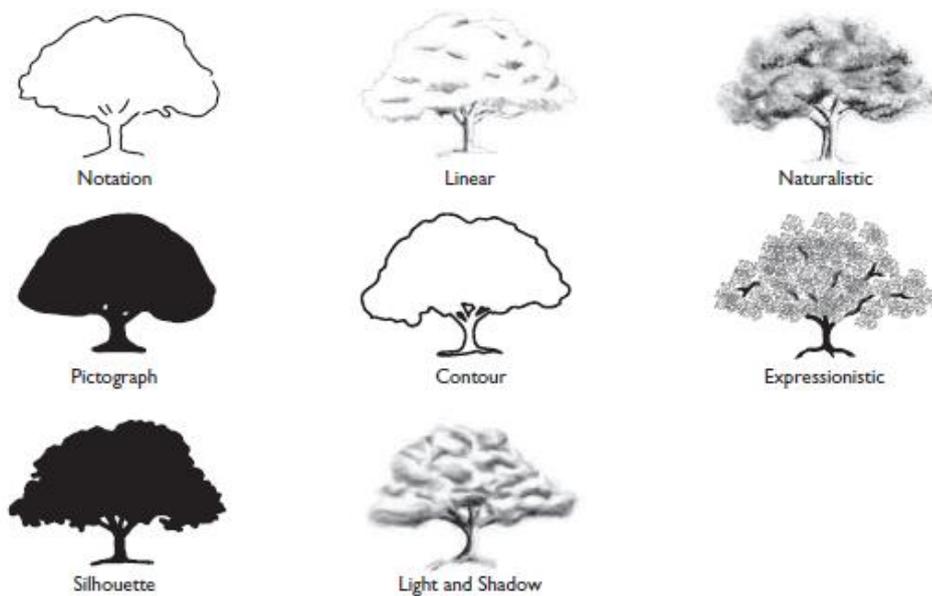
Perlu memahami benar keperluan pengguna atau audiens yang akan menggunakan informasi ini. Apa yang mereka inginkan dan apa yang mereka butuhkan. Juga diperlukan kesadaran bahwa pengguna akan memiliki kapasitas menerima informasi yang berbeda, yang tentu dipengaruhi oleh banyak faktor.

3. *Tools of the Trade*

Pemahaman mendalam dasar-dasar desain agar memastikan hasil informasi yang dihasilkan baik, seperti, pengetahuan mengenai hierarki, *information flow*, komposisi dan struktur, pengelompokan/ritmen elemen desain, tipografi, penggunaan warna, elemen *wayfinding*, gambar, dan *negative space* semuanya berkontribusi dalam kesuksesan sebuah desain informasi.

2.4. Visualisasi

Desainer bekerja dengan dua komponen utama, yaitu; tulisan dan visual. Visual adalah istilah yang masih sangat luas (fotografi, abstrak, ilustrasi, gambar, lukisan, *prints*) (Landa, 2011, 107). Dalam buku tersebut, Philip B. Meggs menjelaskan klasifikasi *images* atau gambar, yakni:



Gambar 2. 15. Klasifikasi Gambar
(Landa, Graphic Design Solution, 2011, hlm.107)

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

2.4.1. Tanda dan Simbol (*Signs and Symbols*)

Dalam desain grafis, desainer menyimbolkan, merepresentasikan, mengkomunikasikan sesuatu. (Landa, 2011, hlm. 108).

Klasifikasi Simbol :

2.4.1.1. Icon

Icon adalah representasi sebuah objek yang diterima secara umum.

2.4.2. Ilustrasi

Zeegen (2012) mengatakan bahwa ilustrasi adalah cara mengkomunikasikan sebuah ide, konsep dan ide adalah tulang punggung dari apa yang ingin disampaikan sebuah gambar. Ilustrasi di gunakan tidak hanya sebagai hiasan sebuah halaman namun untuk menjelaskan pemahaman yang lebih dalam mengenai suatu subjek. (hlm. 97).

Zeegen (2009) juga menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan salah satu bentuk komunikasi visual yang berada di antara seni dan desain grafis, sebagai media komunikasi, persuasif, informasi, edukasi, dan penghibur yang menyampaikan sebuah ide dan pesan yang kompleks (hlm.6)

Male (2007) membagi ilustrasi menjadi dua jenis bentuk penggambaran yaitu jenis *literal* dan konseptual. Ilustrasi *literal* menggambarkan kenyataan secara harafiah dan mendeskripsikan kenyataan secara akurat. Contohnya gaya *hyperrealism* yang di gambar secara digital maupun tradisional dengan pendekatan impresionis ataupun dekoratif. Bentuk kedua adalah penggambaran secara konseptual dimana kita dapat menggambarkan ide atau teori secara metafora.

Gambar dapat memuat kenyataan namun sudah digambarkan dengan bentuk yang lain. Contohnya, diagram, *composites*, *surrealism*, distorsi ekstrim, ataupun abstraksi. (hlm. 50-51)

2.4.2.1. Ilustrasi Literal

a. Representasi Literal

Gambar dan lukisan “gambar” apapun yang sesuai dengan konteks dan materi yang ingin disampaikan. Dimana gambar disini merepresentasikan sebuah tempat, kecil maupun besar, dengan komponen lain yang dibutuhkan seperti manusia atau objek lain yang diposisikan atau berinteraksi dengan visual yang credible. (hlm. 63)

b. *Hyperrealism*



Gambar 2. 16. Contoh Hyperrealism
(Illustration: a theoretical & contextual perspective, 2007)

Hyperrealism adalah ilustrasi yang dibuat dengan sangat detail dan terkadang tanpa *blur*-effect yang dihasilkan dalam fotografi. Ini merupakan

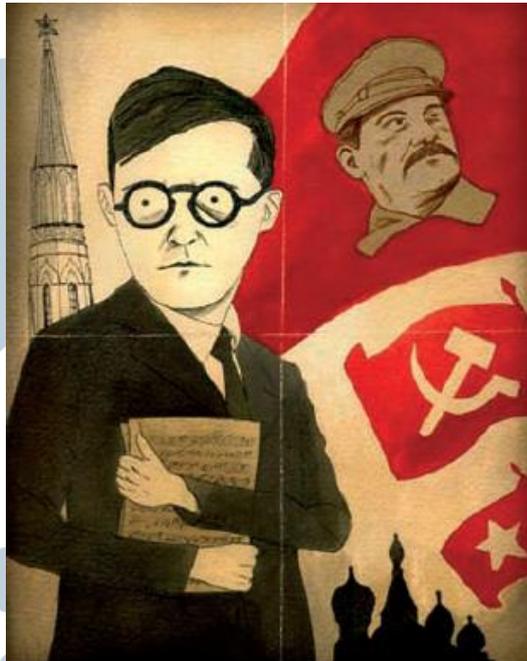
salah satu tujuan *hyperrealism* yaitu untuk menghasilkan sebuah gambar yang tidak bisa dihasilkan dalam fotografi.

c. *Stylised Realism*



Gambar 2. 17. Contoh Stylised Realism 1

(<https://i.pinimg.com/564x/a0/b2/41/a0b241038ebafabdc8b908076ecd20bb.jpg>)



Gambar 2. 18. Contoh Stylised Realism 2

(Illustration: a theoretical & contextual perspective, 2007)

Dalam *Stylised Realism*, gambar realistis namun dengan gaya ilustrasi yang sudah di distorsi, dibesar-besarkan, atau penggunaan warna yang cerah untuk menonjolkan suatu fitur atau mengekspresikan perasaan atau kesan tertentu. Sering digunakan untuk ilustrasi buku terutama untuk audiens yang masih muda, baik untuk buku fiksi maupun non-fiksi.

d. Sequential Imagery

2.4.2.2. Ilustrasi Konseptual

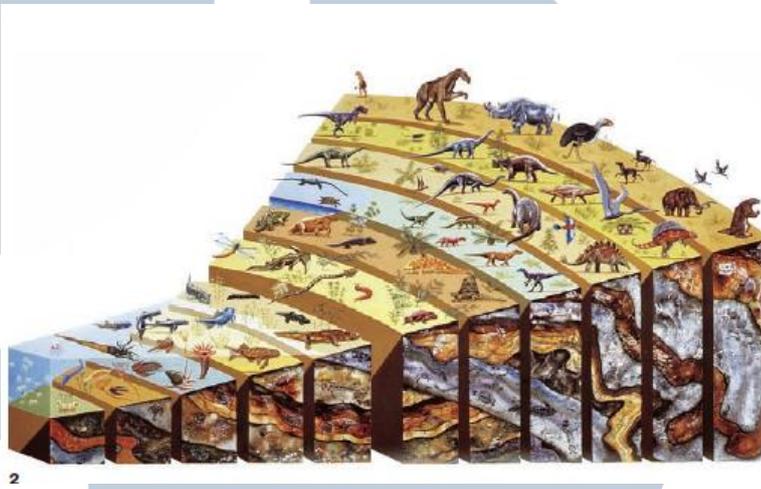
a. Gambar Konseptual dan Surrealism

Definisi umum dari gambar konseptual atau surrealism dapat diartikan sebagai gambar yang imajinatif, namun dalam bidang ilustrasi dapat dideskripsikan sebagai gambar yang konseptual. Menggambarkan sebuah konten dengan berbagai macam cara komunikasi, ilusi, simbol, dan ekspresi. (hlm.54)

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

b. Diagram



Gambar 2. 19. Contoh Diagram

(Illustration: a theoretical & contextual perspective, 2007)

Diagram adalah ilustrasi yang menggambarkan suatu fitur objek, sebuah sistem, atau sebuah proses dan dieksposisikan atau digambarkan jauh dari realita. Diagram dapat berisi representasi menggunakan simbol ataupun grafis yang tidak akan bekerja dengan baik apabila pesan atau informasi tidak disampaikan secara jelas. Fungsi utama ilustrasi diagram adalah untuk mengkomunikasikan informasi yang tentu harus disesuaikan dengan konteks informasi yang ingin disampaikan. (hlm. 58-59)

c. **Abstraksi**

Lahir dari kebutuhan untuk menangkal sabotase gambar, foto figuratif, sehingga pelukis melukis tidak berhubungan dengan alam ataupun kenyataan. Dibuat menggunakan gaya dan warna ciptaan

pelukis itu sendiri dengan gaya yang *abstruse* dan *unpictorial*,
terbebas dari representasi apapun.

Gaya ini biasa digunakan untuk poster, *cover* buku, materi *point-of-sale*, packaging, serta literatur promosi yang biasanya di aplikasikan bersama tulisan yang dapat diintegrasikan juga dengan ilustrasi.
(hlm.60)

Ilustrasi literal maupun konseptual dapat diaplikasikan ke dalam lima konteks, yaitu (hlm. 51) :

1. Informasi
2. *Commentary*
3. Fiksi Narasi
4. Persuasi
5. Identitas

2.5. Kesehatan Maternal dan Neonatal pasca Bencana

(Southall, 2011) Pengaruh bencana terhadap kesehatan Ibu hamil dan kelahiran bayi terutama terpusat karena melemahnya system dan pelayanan kesehatan. Faktor lain adalah runtuhnya struktur dukungan sosial, kekurangan bahan pangan, pengalihan sumber daya ke pertahanan dan pembagian pada penduduk yang tidak rata (Gasser, 2004).

Menurut Newbrander (2011) Dalam situasi bencana berjalannya system kesehatan sangat terganggu sehingga mengakibatkan:

1. Kegagalan menyediakan pelayanan kesehatan kepada sebagian besar populasi dan kurangnya infrastruktur untuk mendistribusikan pelayanan kesehatan;
2. Sistem penanganan yang kurang berfungsi atau tidak ada bagi penderita kritis;
3. Tidak ada atau kurangnya tempat untuk pelatihan relawan untuk menangani situasi kritis;
4. Koordinasi yang kurang baik dalam memonitor pelayanan kesehatan dengan mengandalkan otoritas berkuasa (Contoh: kepala daerah) yang sebenarnya tidak memiliki kemampuan untuk mengelola;
5. Ketidakadilan dalam siapa yang menerima layanan kesehatan (dalam gender, lokasi, status ekonomi);
6. Tidak adanya mekanisme atau kebijakan untuk mengembangkan, membuat, dan menerapkan sebuah kebijakan kesehatan nasional;
7. Tidak adanya system informasi kesehatan yang beroperasi untuk perencanaan, manajemen, serta pengawasan penyabuku panduan;
8. Kurangnya system dan manajemen anggaran, akuntansi, dan sumber daya manusia dalam mengontrol sumber daya.

2.5.1. Kehamilan

Menurut Naviri (2011, hlm. 42) Kehamilan adalah kodrat wanita dan wanita memiliki fungsi penting dalam hal reproduksi. Kehamilan terjadi ketika sperma membuahi sel telur, sel telur yang telah dibuahi lalu berkembang menjadi bayi. Sel telur ini lalu tertanam di uterus atau Rahim, dan akan terus membesar dan memberat

selama kehamilan. Bayi yang tumbuh di dalam kandungannya lalu disebut sebagai janin.

Apabila berlangsung secara normal, maka proses kehamilan akan terus berjalan sampai janin siap dilahirkan yang pada umumnya akan berlangsung selama kurang lebih 40 minggu. Tahap-tahap kehamilan dibagi menjadi tiga trimester, yaitu trimester pertama, trimester kedua, dan trimester ketiga yang masing-masing berdurasi tiga bulan. (hlm. 47).

1. Trimester Pertama

Tiga bulan pertama kelahiran adalah fase terpenting dalam kehamilan karena kandungannya masih sangat sensitif terhadap unsur kimia yang ada di sekitarnya (seperti obat-obatan dan virus).

- a. Pada masa ini ibu hamil harus sering mengonsumsi air, setidaknya delapan gelas setiap harinya.
- b. Makan dalam porsi yang kecil namun memiliki kandungan protein, zat besi, dan kalsium yang tinggi.
- c. Meluangkan waktu untuk beristirahat dan berolahraga. Berjalan kaki selama 20 menit baik untuk kesehatan jantung Ibu Hamil. Renang atau bersepeda juga baik. Ketika kehamilan sudah mulai besar bisa juga mengikuti senam.
- d. Berhenti mengonsumsi rokok dan alkohol
- e. Ketika payudara membesar menggunakan bra khusus untuk wanita hamil dan menyusui.

2. Trimester Kedua

Trimester kedua yang berlangsung pada minggu ke-14 sampai minggu ke-26, pada masa ini perut ibu hamil mulai melar. Pada masa ini denyut bayi sudah bisa didengarkan melalui stetoskop.

- a. Perasaan mabuk, ngidam, dan *morning sickness* sudah mulai hilang, sehingga lebih mudah makan makanan. Nutrisi tetap perlu dijaga, dan olahraga yang teratur.
 - b. Rajin memeriksakan kandungan pada dokter atau bidan.
3. Trimester Ketiga

Pada Trimester ketiga, kandungan semakin berkembang. Ibu hamil tetap diusahakan untuk menjaga pola makan, dan banyak istirahat. Perlunya persiapan dan kesiagaan apabila mendapati tanda-tanda tidak lazim seperti bercak darah yang keluar dari vagina, pembengkakan pada kaki dan pipi, rasa sabuku panduan pada perut, perlu siaga menghubungi dokter.

2.5.2. Komplikasi yang dapat terjadi pada masa kehamilan

Pada masa kehamilan, ada banyak perubahan fisik yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan yang bersifat fisiologis atau normal dalam kehamilan. Namun ada juga tanda yang harus diwaspadai karena dapat membahayakan Ibu hamil dan perlu segera di periksakan pada tenaga medis. (Pratiwi, 2016) (hlm.33)

1. Pendarahan Vagina

Keluarnya darah sebelum waktunya melahirkan adalah hal yang harus diwaspadai karena bisa membahayakan nyawa ibu dan janin.

2. Hiperemesis

Hiperemesis adalah mual dan muntah yang berlebih. Gejalanya adalah mual dan muntah terus menerus, badan lemah, susah makan, berat badan menurun, rendahnya tekanan darah, nyeri pada bagian perut, serta keringnya bibir.

3. Sakit Kepala yang hebat dan tidak hilang

Ibu hamil yang merasa sakit kepala sangat hebat dan menetap serta diikuti oleh penglihatan yang kabur dan membayang, ini merupakan gejala preeklampsia. Perlu tenaga kesehatan untuk mendapatkan obat dan pemeriksaan.

4. Bengkak pada muka dan tangan

Wajar bagi Ibu hamil untuk bengkak pada kaki namun apabila muncul pada area muka dan tangan serta tidak hilang dalam jangka waktu yang lama. Ini tanda bahaya yang perlu diwaspadai.

5. Nyeri perut yang hebat

Nyeri perut hebat yang tidak hilang walaupun sudah beristirahat adalah tanda bahaya.

6. Bayi kurang bergerak

Pada usia kehamilan 5-6 bulan biasanya Ibu sudah dapat mulai merasakan gerakan bayi. Apabila ibu hamil mulai merasakan ada pengurangan gerakan pada bayi dari biasanya, gejala ini dapat mengancam keselamatan janin sehingga perlu diagnosis untuk penanganan yang lebih lanjut.

2.5.3. Nutrisi Ibu Hamil

Arisman (2007) menyebutkan bahwa terdapat tujuh tujuan penataan nutrisi pada wanita hamil, yakni:

1. Cukupnya kalori, protein yang bernilai biologi tinggi, vitamin, mineral, dan cairan untuk memenuhi kebutuhan gizi ibu, sang janin, serta plasenta;
2. Banyaknya kalori akan membentuk lebih banyak jaringan tubuh bukan lemak;
3. Cukup kalori dan zat gizi untuk penambahan berat baku selama kehamilan
4. Perencanaan perawatan gizi agar status gizi optimal dapat dipertahankan selama kehamilan, agar kehamilan baik dan lancar, melahirkan bayi dengan potensi fisik dan mental yang baik, perolehan energi yang cukup untuk menyusui;
5. Perawatan gizi untuk mengurangi atau menghilangkan reaksi yang tidak diinginkan, seperti mual dan muntah;
6. Perawatan gizi untuk membantu pengobatan yang terjadi selama kehamilan (diabetes kehamilan);
7. Mendorong ibu hamil untuk memiliki kebiasaan makan baik dan dapat diajarkan kepada anaknya.

2.5.4. Neonatal

Didalam kamus kedokteran Dorland (2003), dijelaskan bahwa neonatal adalah jabang bayi yang baru lahir hingga umur empat minggu.

Dalam modul yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan Republik Indonesia (Kemenkes RI, 2016) kondisi- kondisi yang dapat menyebabkan kegawat

-daruratan Neonatus adalah hipotermi, hipertermia, hiperglikemia, tetanus neonatorum, penyakit pada ibu hamil, serta sindrom gawat nafas.

2.6. Bencana

Menurut Departemen Kesehatan RI (2001), definisi bencana adalah peristiwa atau kejadian yang menyebabkan adanya kerusakan ekologi, kerugian hidup manusia, disertai dengan memburuknya kesehatan dan pelayanan kesehatan yang menyebabkan kebutuhan bantuan luar biasa dari pihak luar.

Sedangkan Menurut UU No. 24 tahun 2007, Bencana adalah peristiwa atau serangkaian peristiwa yang mengganggu kehidupan masyarakat. Dapat disebabkan oleh faktor alam, non alam, maupun faktor manusia dan mengakibatkan munculnya korban jiwa manusia, rusaknya lingkungan, kerugian harta benda, serta dampak psikologis.

Berdasarkan faktor penyebab, bencana dibedakan menjadi 3 yaitu:

2.6.1. Bencana Alam

Bencana alam adalah bencana yang disebabkan oleh alam antara lain:

1. Gempa Bumi

Getaran atau guncangan yang terjadi di permukaan bumi. Dapat disebabkan oleh pergerakan lempeng bumi, patahan aktif, aktivitas gunung berapi, serta runtuh batuan.

2. Letusan gunung api

Lubang rekahan pada kerak bumi tempat keluarnya magma, gas, atau cairan lainnya ke permukaan biasa dikenal dengan istilah “erupsi”. Bahaya dari letusan gunung api dapat berupa awan panas, lontaran material, hujan abu lebat, lava, gas racun, tsunami, dan banjir lahar.

3. Tsunami

Berasal dari bahasa Jepang “tsu” yang berarti lautan dan “nami” yang berarti gelombang ombak. Tsunami adalah serangkaian ombak laut raksasa yang terjadi karena adanya pergeseran di dasar laut.

4. Tanah Longsor

Salah satu gerakan massa tanah dan/atau batuan yang menuruni atau keluar lereng akibat tidak stabilnya tanah atau batuan penyusun lereng.

5. Banjir

Terendamnya suatu daerah atau daratan akibat meningkatnya volume air.

6. Banjir Bandang

Banjir yang datang secara tiba-tiba dengan debit air yang besar karena terbendungnya aliran sungai.

7. Kekeringan

Tidak tersedianya air untuk kebutuhan hidup, pertanian, kegiatan ekonomi dan lingkungan.

8. Kebakaran

Situasi dimana bangunan pada suatu tempat seperti pemukiman, pabrik, pasar, Gedung, dan lain-lain dilanda api sehingga menimbulkan korban serta kerugian.

9. Kebakaran hutan dan lahan

Suatu keadaan dimana hutan dan lahan dilanda api, sehingga mengakibatkan kerusakan, kerugian ekonomis, dan nilai lingkungan. Seringkali kebakaran hutan menyebabkan bencana asap yang mengganggu aktivitas dan kesehatan masyarakat di sebuiku panduanar lokasi.

10. Angin Puting Beliung

Angin kencang yang datang dengan tiba-tiba, mempunyai pusat, bergerak secara melingkar seperti spiral dengan kecepatan 40-50 km/jam hingga menyentuh permukaan bumi dan hanya bertahan secara singkat (3-5 menit)

11. Gelombang pasang atau badai

Siklon tropis di sebuiku panduanar wilayah Indonesia menimbulkan adanya gelombang tinggi. Indonesia sendiri bukan daerah lintasan siklon tropis namun keberadaannya dapat memberi pengaruh terjadinya angin kencang, gelombang tinggi, disertai hujan deras.

2.6.2. Potensi dan Ancaman Bencana di Indonesia



Gambar 2. 20. Peta Indeks Rawan Bencana Indonesia

(<https://www.bnpb.go.id/uploads/24/3-4.jpg>)

Seperti terlihat pada Gambar 2.10. Indeks rawan bencana di Indonesia tinggi hampir di seluruh daerah. Hal ini diakibatkan oleh letak geografis Indonesia yang merupakan negara kepulauan di tempat tiga lempeng tektonik besar yaitu lempeng Indo-Australia dengan lempeng Eurasia yang bertemu di lepas pantai barat Sumatera, selatan Jawa, dan Nusa Tenggara; serta lempeng Pasifik di bagian utara pulau Papua dan Halmahera. Pada bagian timur dan selatan Indonesia terdapat sabuk vulkanik yang memanjang dari pulau Sumatera – Jawa – Nusa Tenggara – Sulawesi. Kondisi tersebut membuat adanya potensi bencana seperti letusan gunung berapi, gempa bumi, tsunami, banjir, dan tanah longsor. (Risiko Bencana Indonesia (RBI), 2016)

Berdasarkan Kebijakan Penanggulangan Bencana di Daerah Rawan Bencana (Kementerian PPN/ Bappenas, 2017) tidak ada Kabupaten atau Kota di Indonesia yang bebas dari ancaman bencana. Lebih dari 204 juta penduduk tinggal di daerah rawan bencana. Menurut Data Informasi Bencana Indonesia (DIBI)-

BNPB, terlihat bahwa dari tahun 2005-2015 lebih dari 78% bencana merupakan bencana hidrometeorologi (banjir, gelombang ekstrim, kebakaran lahan dan hutan, kekeringan, dan cuaca ekstrim) dan hanya 22% merupakan bencana geologi (gempa bumi, tsunami, letusan gunung api, dan tanah longsor).

2.7. Relawan Bencana Alam

Paul (2018, hlm. 13) menyatakan bahwa dalam bencana alam, penduduk lokal yang tidak memiliki pelatihan dalam penanganan keadaan darurat, biasanya yang pertama kali memberi bantuan dalam situasi ekstrim, seperti membantu tim operasi *search and rescue* (SAR) sebelum bantuan dari luar datang. Setelah itu organisasi yang merupakan bagian dari penanggulangan bencana akan datang membantu baik secara formal melalui agensi *non-profit* dan pemerintah atau secara tidak formal melalui komunitas lokal dan *online networks*.

Relawan ini biasanya dari daerah atau negara yang tidak terkena dampak musibah bencana alam, orang yang mendedikasikan waktu untuk menolong korban bencana serta mengurangi penderitaan yang mereka lalui. Relawan ini terkadang ada yang bersifat spontan sehingga mereka bisa saja datang tanpa pelatihan atau pengalaman khusus.

Menurut Whittaker et al. (2015) Kerelawanan secara umum adalah kegiatan tidak wajib dan tidak dibayar yang dilalui dengan terstruktur untuk keuntungan orang lain melalui sebuah kelompok atau organisasi sosial.