



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Widjajanto,dkk (2013) mengatakan bahwa media merupakan sebuah gambaran teknologi komunikasi yang berfungsi sebagai penghubung yang strategis dalam komunikasi organisasi, dalam rangka mencapai sebuah tujuan.

Menurut Turrow (2014) secara umum media informasi merupakan alat atau tempat yang dikembangkan oleh industri dengan tujuan untuk mengumpulkan, menyusun kembali, dan menyampaikan sebuah informasi sehingga bermanfaat bagi penerima informasi. Dengan adanya media informasi, masyarakat dapat saling berinteraksi dan berkomunikasi satu dengan yang lain. Pada umumnya terdapat dua sarana komunikasi yang digunakan untuk berkomunikasi yaitu tatap muka seperti *email*, telepon, pesan melalui SMS, dan dan media cetak seperti majalah internal, surat, poster, *flyers*, buku dan sebagainya.

2.1.1. Jenis Media Informasi

Selain bertatap muka, menurut Wijajanto, dkk (2013) ada enam jenis media dalam berkomunikasi, yaitu :

2.1.1.1 . Media Cetak

Media cetak merupakan sebuah media visual satu arah yang memiliki tata cara tertentu untuk menarik perhatian pembaca, sehingga isi dan elemen

lain akan diperhatikan oleh pembaca. Ada tujuh elemen yang harus diperhatikan dalam pembuatan media cetak :

- a. Foto : pemilihan foto dapat menarik perhatian pembaca, dan membantu dalam memahami informasi yang hendak disampaikan.
- b. *Caption* foto dan judul : biasanya, keterangan pada gambar dan judul 70 persen akan dibaca lebih banyak dibandingkan keterangan lain. Judul tanpa gambar dapat memperkuat gagasan utama yang dapat memunculkan gambaran ringkasan utama.
- c. Judul : menggunakan judul yang kuat dan ringkas akan menarik perhatian pembaca.
- d. Desain : media cetak yang didesain dengan baik, akan mudah dibaca dan ditangkap pesan dan informasinya untuk pembaca.
- e. Catatan khusus : dengan adanya catatan khusus, dapat menuntun pembaca ke arah dan pesan yang dimaksud.
- f. Grafik dan Bagan : dapat mempermudah pembaca mengerti dan membaca secara baik.
- g. Warna : pemberian warna dalam media cetak dapat membantu pembaca mengerti tentang informasi yang ingin disampaikan melalui emosi dari warna itu sendiri.

Adapun keuntungan menggunakan media cetak :

- a. Dikenal banyak orang dan mudah diakses.
- b. mudah digunakan dan dibawa.
- c. dapat diisi konten yang detail.

- d. materi cetak memiliki usia panjang dan dapat digunakan sebagai referensi dalam masa mendatang.
- e. informasi yang diberikan dapat sangat detail.

Media cetak terdiri dari beberapa macam :

- a. Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan bagian tertua dari sebuah dokumentasi yang berisikan mengenai pengetahuan, ide dan kepercayaan. Dalam Bahasa Inggris *book* berasal dari Bahasa Inggris kuno yaitu *buk* yang memiliki arti papan untuk menulis didalam Bahasa Inggris. komponen buku memiliki nama teknis tertentu yang digunakan selama penerbitan. Hal tersebut dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian yaitu blok buku, halaman dan kisi-kisi. Menurut Widjajanto, dkk (2013), pembaca cenderung membaca halaman muka buku dan bagian isi halaman cetak sebelum pembaca melihat isi buku tersebut.

- b. Brosur dan Surat

Pembaca akan memperhatikan brosur kurang lebih dalam waktu 3 detik, dan selebar surat hanya menarik perhatian pembaca dalam waktu 11 detik. Pembaca akan menaruh perhatian 70 persen kepada gambar.

2.1.1.2 . Media Elektronik

Email sudah menjadi media yang fenomenal dan keharusan di masyarakat perkotaan, seperti pelajar, pekerja, dikarenakan ingin terhubung dengan media sosial lainnya melalui *email*. Sehingga, *email*

dapat diartikan sebagai media komunikasi, di mana seseorang yang berelasi dengan organisasi atau perusahaan dengan *email*, yang biasanya karena sudah memiliki hubungan atau kedekatan.

Hal ini dinilai bermanfaat, karena *email* dapat menyebarkan pesan berupa informasi, pengumuman dan sebagainya. *Email* juga memiliki keuntungan seperti, menawarkan pengiriman dari satu pihak ke pihak lain dengan cepat, dapat mengirim dokumen beserta gambar, video, dan sebagainya, memiliki proses yang mudah dan murah.

Media video mengandung dua elemen yaitu audio (pendengaran) dan visual (penglihatan) yang dapat menjangkau dan mempengaruhi publik yang beragam. Jenis media video seperti, *internet streaming*, video konferensi, film, berita TV, dan iklan TV. Adapun keuntungan menggunakan media ini adalah sebagai berikut :

- a. Masyarakat menyukai media video.
- b. Menyentuh emosi masyarakat dengan efek gambar dan suara.
- c. Dapat memperlihatkan bagaimana sebuah program dijalankan dan bagaimana hasilnya di mata masyarakat.
- d. Dipengaruhi oleh visual.
- e. Dapat mempersingkat informasi dengan penayangan yang jelas.
- f. Dapat disimpan di *gadget*.

2.1.1.3 . Media Online

Media *online* merupakan media yang proaktif, interaktif, dan dapat dilakukan terus menerus. Media *online* terdiri dari 3 jenis, penyedia

informasi, penyedia informasi dengan mode keanggotaan, dan penyedia informasi dengan pola interaktif. Keuntungan media *online* yaitu :

- a. Mudah dicari setiap orang.
- b. System beroperasi selama 24 jam.
- c. Informasi dapat dicari menggunakan kata kunci.
- d. Informasi teks atau gambar dapat digandakan untuk kepentingan pengguna.
- e. Diprogram secara otomatis untuk memberikan jawaban.
- f. Merupakan media yang interaktif.

2.1.1.4 . Media Interaktif

Media interaktif banyak digunakan organisasi maupun perusahaan untuk berkomunikasi dengan publik. Media ini dibuat untuk diberikan secara *cuma-cuma* agar informasi yang ingin diberikan tercapai. Media interaktif dapat berupa *souvenir* seperti jaket, kaus, topi, tas, atau gelas, balon, buku, dan masih banyak lagi.

2.1.2. Elemen Dasar Perencanaan

Dalam proses perencanaan media, terdapat 3 elemen yang mendasar :

2.1.2.1 . Menetapkan Target Sasaran

Dalam menetapkan target sasaran media informasi, harus membuat klasifikasi target yang dilihat dari beberapa aspek seperti demografi (usia, jenis kelamin, dan status sosial), psikografi (kebiasaan, hobi, dan kesukaan) dan status sosial target. Menetapkan target sasaran merupakan

hal penting, dikarenakan berhubungan dengan pemilihan media dan desain yang akan digunakan.

2.1.2.2 . Menetapkan Tujuan Komunikasi

Tujuan komunikasi sangatlah bergantung dengan apa yang hendak disampaikan. Ada 3 faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan tujuan komunikasi :

- a. Menetapkan waktu dalam menyebarkan pesan yang tepat yang akan berdampak pada efektivitas dan keberhasilan komunikasi.
- b. Hubungan dinamika kategori dan *brand* berhubungan dengan bagaimana perencanaan media mengemas pesan iklan dan komunikasi.
- c. Perencana harus mengetahui daya jangkau media yang digunakan untuk menyebarluaskan pesan dan informasi.

2.1.2.3 . Mempertimbangkan Aspek Kreativitas

Kreativitas dalam pembuatan konten pesan dan komunikasi akan berujung pada pilihan media. Indikator keberhasilan merupakan sebuah hal penting dalam sebuah perencanaan komunikasi.

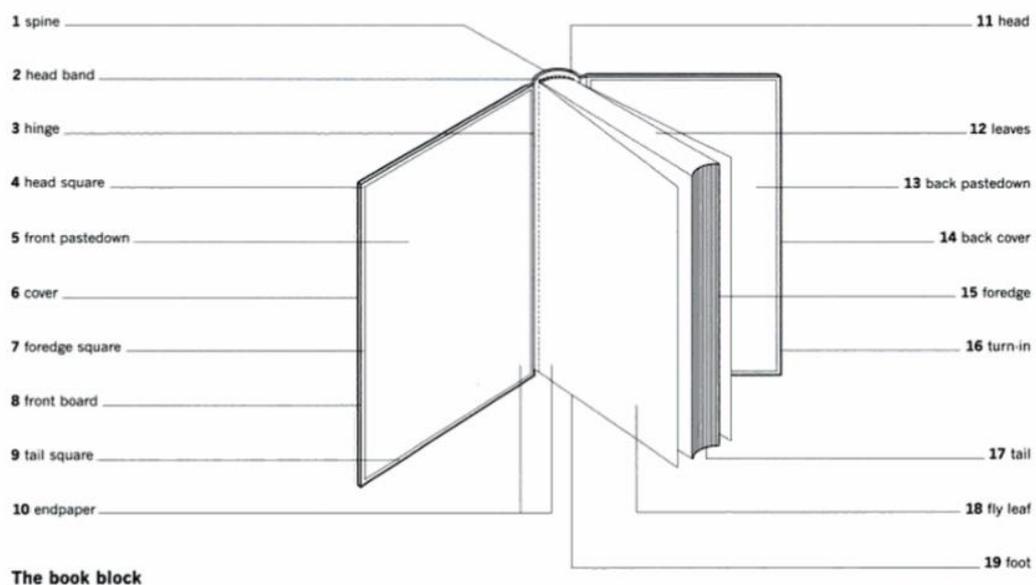
2.2. Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan bagian tertua dari sebuah dokumentasi yang berisikan mengenai pengetahuan, ide dan kepercayaan. Dalam Bahasa Inggris *book* berasal dari Bahasa Inggris kuno yaitu *buk* yang memiliki arti papan untuk menulis didalam Bahasa Inggris. Pada awalnya buku digunakan untuk menulis manuskrip Alkitab dan sastra kuno dan juga digunakan para sarjana

Mesir awal untuk menulis. Mereka menggunakan batang papyrus yang dihancurkan, ditenun, lalu dikeringkan untuk membuat permukaan yang cocok untuk menulis. Perancang buku pertama merupakan seorang ahli tulis mesir yang menulis dengan menggunakan kolom dan mengilustrasikan tulisan mereka dengan gambar. Tulisan mesir berbentuk lembaran papyrus yang digulung dan direktnkan keujung lalu digulung menjadi gulungan. Bahan tersebut pun menjadi bahan pokok pembuatan kertas seluruh dunia pada zaman tersebut (hlm. 6-8).

2.2.1. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) komponen buku memiliki nama teknis tertentu yang digunakan selama penerbitan. Hal tersebut dapat dikelompokan menjadi 3 bagian yaitu blok buku, halaman dan kisi-kisi.



Gambar 2.1. Komponen Buku
(Book Design, 2016)

2.2.1.1. Buku :

1. *Spine* : Bagian punggung buku.
2. *Head Band* : Bagian kain yang menutupi bagian *binding*.
3. *Hinge* : Bagian lipatan yang berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square* : sebuah pelindung kecil untuk melindungi cover buku.
5. *Front Pastedown* : bagian akhir buku yang menempel pada bagian depan *cover*.
6. *Cover* : Bagian buku paling depan yang memiliki lembaran tebal untuk melindungi bagian dalam buku.
7. *Foreedge Square* : perlindungan kecil di tepi *cover* depan buku.
8. *Front Board* : Lembaran cover depan buku.
9. *Tail Square* : Perlindungan kecil untuk melindungi *cover* buku bagian bawah.
10. *Endpaper* : Lembar kertas yang digunakan untuk menutup bagian dalam buku.
11. *Head* : Bagian atas buku
12. *Leaves* : Lembaran kertas dari sebuah buku
13. *Back Pastedown* : Bagian akhir buku yang menempel pada bagian depan *cover*.
14. *Back Cover* : Sampul buku bagian belakang.
15. *Foreedge* : Bagian tepi depan buku.
16. *Turn-in* : kertas bagian tepi yang menutupi dari luar dan kedalam *cover*.

17. *Tail* : Bagian bawah dari buku
18. *Fly Leaf* : Halaman pembalik di kertas bagian akhir
19. *Foot* : Bagian bawah halaman.

2.2.1.2. Halaman :

1. *Potrait* : dimana ketinggian kertas lebih besar dibandingkan dengan lebarnya.
2. *Landscape* : dimana ketinggian kertas lebih kecil dari lebarnya.
3. *Page Height and Weight* : ukuran dari halaman.
4. *Verso* : halaman kiri buku untuk nomor genap.
5. *Single page* : halaman tunggal (selembar kertas)
6. *Double-page* : dua halaman yang disatukan oleh pembatas buku dan biasa dijadikan satu halaman.
7. *Head* : bagian atas buku (kepala buku).
8. *Recto* : halaman kanan buku untuk nomor ganjil.
9. *Foreedge* : bagian tepi depan buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : jarak pembatas untuk menjilid buku.

2.2.1.3. Grid :

Folio stand : garis untuk menempatkan nomor halaman.

1. *Title stand* : garis untuk menempatkan judul.
2. *Head margin* : margin dibagian atas halaman.

3. *Interval/ column gutter* : ruang *vertical* yang membagi kolom satu sama lain.
4. *Gutter margin/Binding margin* : margin bagian dalam yang dekat dengan *binding*.
5. *Running head stand* : garis yang mendefinisikan posisi grid dari *running head*.
6. *Picture unit* : Modernis dimana kolom dapat dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *deadline*
7. *Deadline* : ruang garis antara gambar.
8. *Column width/ measure* : ukuran lebar kolom menentukan panjang garis.
9. *Baseline* : garis untuk meletakkan huruf.
10. *Column* : ruang persegi panjang untuk mengatur jenis huruf.
11. *Foot margin* : margin dibagian bawah halaman.
12. *Shoulder/ foredge* : margin dibagian depan halaman.
13. *Character depth* : ketinggian kolom yang ditentukan dalam titik, millimeter, atau dengan jumlah baris
14. *Character per line* : jumlah rata-rata banyak huruf pada satu kalimat baris.
15. *Gatefold/ throwout* : halaman dengan lebar tambahan yang dilipat kedalam buku.

2.3. Komunikasi Orang Tua Terhadap Anak Remaja

2.3.1. Tahap Pertumbuhan Remaja

Perubahan psikososial anak pada masa remaja dibagi menjadi 3 tahap yaitu masa awal (*early adolescent*), masa pertengahan (*middle adolescent*), masa akhir (*late adolescent*).

a. Remaja awal (*early adolescent*)

Terjadi pada saat anak berusia 12-14 tahun. Pada masa ini, anak mengalami perubahan tubuh yang cepat, adanya perubahan komposisi tubuh yang disertai dengan pertumbuhan seks sekunder. Karakteristik pada periode ini ditandai dengan perubahan psikologis seperti krisis identitas, peningkatan kemampuan verbal untuk mengekspresikan diri, mulai berkurang rasa hormat pada orang tua, dan teman sebaya sangat mempengaruhi perilaku anak.

b. Remaja Pertengahan (*middle adolescent*)

Tahapan ini terjadi ketika anak menginjak usia 15-17 tahun, yang ditandai dengan perubahan sifat sebagai berikut :

- 1.) Mengeluh atas ikut campurnya orang tua dikehidupannya.
- 2.) Sangat memperhatikan penampilan.
- 3.) Kurang menghargai pendapat orang tua.
- 4.) Perasaannya mudah berubah.
- 5.) Mulai selektif dalam memilih teman sebaya.
- 6.) Tertarik dengan karir dan cita-cita kedepan.

7.) Memiliki konsep role model dan konsisten terhadap cita-cita.

c. Remaja Akhir (*late adolescent*)

Tahap ini dimulai pada usia 18 tahun yang ditandai dengan anak telah mencapai tahap kedewasaan sempurna. Perubahan psikososial yang dapat ditemukan antara lain :

- 1.) Sudah menemukan identitas diri.
- 2.) Mampu mengekspresikan perasaan dengan kata-kata.
- 3.) Lebih menghargai orang lain.
- 4.) Emosi stabil.
- 5.) Lebih konsisten terhadap minat dan bakat.

2.3.2. Relasi Orang Tua dan Anak

Menjadi orang tua merupakan salah satu tahapan yang dijalani oleh pasangan yang memiliki anak. (Lestari, 2016) Anak menjalani masa pertumbuhan bersama dengan orang-orang yang mengenal mereka dengan baik dan segala sesuatu yang anak pahami merupakan hal pokok yang mempengaruhi konsep dan kepribadian mereka. Pada umumnya, pola asuh menjadi faktor kunci dalam hubungan orang tua dan anak yang mulai dibangun sejak dini. Pada awal kehidupannya, anak mengembangkan emosi secara teratur pada orang dewasa yang merawatnya. Kualitas hubungan orang tua dan anak merefleksikan tingkatan kehangatan, rasa aman, kepercayaan afeksi positif dan ketanggapan didalam hubungan tersebut. Kehangatan dapat membuat anak merasa dicintai dan dapat mengembangkan rasa percaya diri (hlm. 16).

2.3.3. Kekerasan Verbal

Menurut Lestari (2006) kekerasan verbal merupakan tindakan, ucapan yang mengandung hinaan, memaki, membentak dan menakuti dengan mengeluarkan kata-kata yang kurang pantas.

2.3.3.1. Bentuk Kekerasan Verbal

Kekerasan verbal dibagi menjadi beberapa bentuk :

- a. Tidak menyayangi anak dan bersikap dingin.
- b. Berupa sikap mengintimidasi (ancaman dan memarahi anak).
- c. Mengecilkan dan mempermalukan anak (merendahkan anak dihadapan orang lain).
- d. Mencela dan menganggap semua adalah kesalahan anak.
- e. Melakukan penolakan pada anak.

2.3.3.2. Akibat Kekerasan Verbal

- a. Kurangnya keterpekaan anak terhadap perasaan orang lain.
- b. Memiliki citra diri negatif dan tidak mampu tumbuh menjadi percaya diri.
- c. Timbulnya perilaku agresif.
- d. Memiliki gangguan emosi pada perkembangan konsep diri.
- e. Susah bergaul dengan teman sebaya.
- f. Memiliki kepribadian *antsocialpersonality disorder*.
- g. Melakukan sikap imitasi terhadap sikap orang tuanya.
- h. Merendahkan motivasi belajar
- i. Bunuh diri

2.3.3.3. Penyebab Kekerasan Verbal

a. Faktor pengetahuan orang tua

Banyak orang tua yang kurangnya informasi tentang tumbuh kembang anak, sehingga sering memaksa anak untuk melakukan sesuatu diumurnya yang belia dengan cacian dan bentakan.

b. Faktor pengalaman orang tua

Seorang anak akan meniru cara orang tua memperlakukan dirinya sedari dirinya kecil, sehingga ketika tumbuh dewasa, anak tersebut tidak sadar bahwa hal itu terbawa dan ia lakukan di kehidupannya.

c. Faktor ekonomi

Karena tekanan hidup dan ekonomi yang disertai rasa marah dan kekecewaan terhadap pasangan menyebabkan banyak orang tua yang melimpahkan emosinya kepada anak.

2.4. Teori Desain

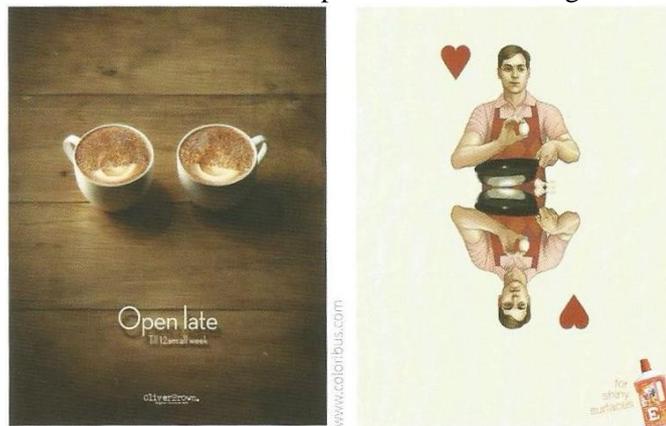
2.4.1. Prinsip Desain

Menurut Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2015) prinsip kerja desain terbagi menjadi sebagai berikut :

a. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah permbagian berat yang seimbang atau sama secara optik ataupun visual. Sebuah desain dapat dikatakan seimbang jika bagian kedua sisi baik atas atau bawah dan kiri atau kanan memiliki kesan berat yang sama sehingga nyaman dipandang.

Gambar 2.2. Prinsip Desain Keseimbangan



(Desain Komunikasi Visual, 2018)

b. Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan sebuah penyusunan gerak dan bentuk secara berulang-ulang yang berupa repetisi (berulang-ulang dengan konsisten) dan variasi (berulang-ulang dan terjadi perubahan bentuk, ukuran atau posisi).



Gambar 2.3. Prinsip Desain Irama
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

c. Penekanan/ Dominasi (*Emphasis*)

Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan, dimana dapat membangun visual menjadi pusat perhatian untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian. Cara menonjolkan elemen visual dalam karya dapat

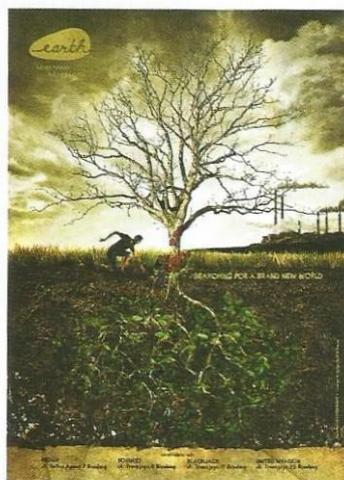
melalui kontras dengan membuat objek berbeda dengan objek lainnya, *focal point* dengan memisahkan objek dari kumpulan objek lain, dan penempatan objek dengan menonjolkan satu elemen untuk menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.4. Prinsip Desain Penekanan
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

d. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip hubungan yang dimana jika tidak adanya kesatuan dalam suatu desain akan membuat desain tersebut tercerai-berai, kacau dan tidak nyaman untuk dipandang.



Gambar 2.5. Prinsip Desain Kesatuan
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

2.4.2. Elemen Desain

Menurut Wong (1993) elemen desain yang disatukan dalam sebuah daftar elemen diperlukan karena akan menjadi dasar dalam diskusi di masa depan. Pada kenyataannya, elemen desain saling berhubungan dan tidak dapat dengan mudah dipisahkan dengan pengalaman visual setiap orang. Elemen desain tersebut dikelompokkan menjadi :

2.4.2.1. Elemen Konseptual

Elemen konseptual merupakan elemen yang tidak terlihat, sebenarnya bereka ada tetapi tidak terlihat seperti :

a. Titik

Titik menunjukkan sebuah posisi. Titik tidak memiliki luas atau panjang, tidak menempati sebuah ruang. Titik merupakan awal dan akhir dari sebuah garis dan dimana dua garis bertemu atau memotong.

b. Garis

Titik yang bergerak membentuk sebuah garis. Garis memiliki panjang, tetapi tidak memiliki kedalaman. Gari memiliki posisi dan arah yang terhubung oleh titik.

c. Bidang

Bidang merupakan dimana jalur garis bergerak berlawanan dari arah kedalamannya. Bidang mempunyai luas dan panjang, tetapi tidak memiliki ketebalan. Bidang memiliki posisi dan arah, terhubung oleh garis sehingga dapat diartikan sebagai batas luar *volume*.

d. *Volume*

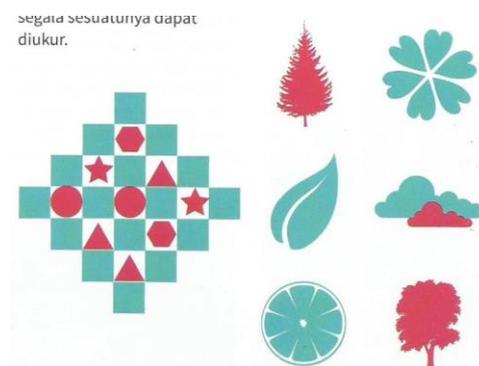
Volume merupakan dimana bidang bergerak berlawanan dari arah kedalamannya. *Volume* memiliki posisi didalam ruang dan terhubung dari bidang. Dalam desain dua dimensi, *volume* merupakan ilusi.

2.4.2.2. Elemen Visual

Ketika elemen konseptual terlihat, mereka mempunyai bentuk, ukuran, warna, dan tekstur. Elemen visual membentuk bagian yang paling penting dari sebuah desain, karena elemen visual adalah sesuatu yang sebenarnya dapat dilihat.

a. Bentuk

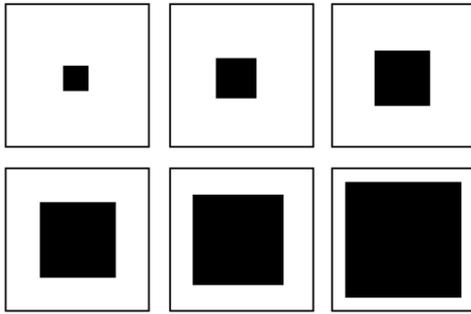
Sesuatu yang dapat dilihat pasti memiliki bentuk yang menjadi identitas utama di dalam persepsi setiap orang.



Gambar 2.6. Prinsip Desain Bentuk
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

b. Ukuran

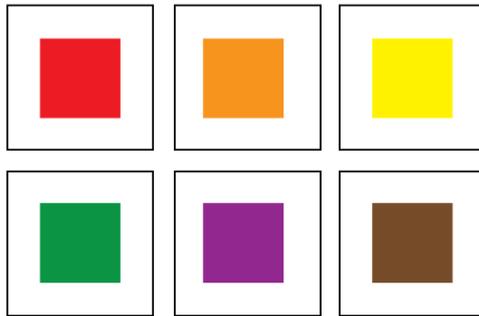
Semua bentuk memiliki ukuran. Ukuran menjadi relatif jika seseorang menjelaskan tentang ukuran besar dan kecil, tetapi juga dapat diukur secara fisik.



Gambar 2.7. Prinsip Desain Kesatuan
 (<https://saveasbrand.com/kenali-5-unsur-ini-dalam-desain-grafis/>, 2015)

c. Warna

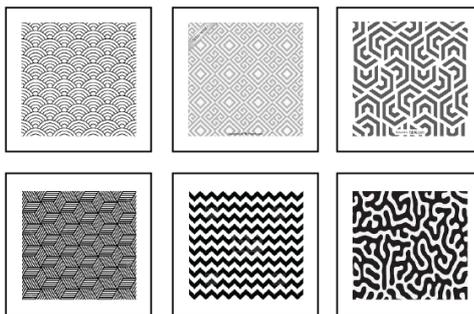
Bentuk dapat dibedakan karena warna, warna dapat digunakan dalam artian luas, tidak hanya terdiri dari semua rona spectrum tetapi juga netral dan semua variasi warna.



Gambar 2.8. Prinsip Desain Warna
 (<https://saveasbrand.com/kenali-5-unsur-ini-dalam-desain-grafis/>, 2015)

d. Tekstur

Tekstur mengacu pada karakteristik permukaan suatu bentuk. Polos atau didekorasi, halus atau kasar, dan lainnya yang menarik untuk indra peraba.



Gambar 2.9. Prinsip Desain Tekstur
(<https://saveasbrand.com/kenali-5-unsur-ini-dalam-desain-grafis/>, 2015)

2.4.2.3. Elemen Relasional

Elemen ini mengatur penempatan dan keterkaitan bentuk dalam desain. Beberapa yang harus dirasakan, seperti arah dan posisi, ruang dan gravitasi.

a. Arah

Arah dari bentuk tergantung dari bagaimana keterkaitannya dengan pengamat. Kepada rangka yang membentuknya atau kepada bentuk yang didekatnya.

b. Posisi

Posisi dalam bentuk dinilai dari hubungan dari rangka atau struktur dalam desain.

c. Ruang

Bentuk dari segala ukuran, sekecil apapun, menempati ruang. Ruang tersebut dapat ditempati atau dibiarkan kosong. Atau dapat juga datar atau berilusi untuk menebak kedalaman.

2.4.2.4. Elemen Praktis

Elemen praktis mendasari konten dan perluasan desain.

a. Representasi

Ketika suatu bentuk berasal dari alam atau dunia buatan manusia dapat disebut *representational*. Representasi mungkin realistis, bergaya, atau hamper abstrak.

b. Makna

Makna hadir ketika desain menyampaikan pesan.

c. Fungsi

Fungsi hadir saat desain disajikan untuk melihat tujuan dari desain tersebut

2.4.3. *Layout dan Grid*

2.4.3.1. *Layout*

Menurut Anggraini & Natalia (2018) layout merupakan penyusunan elemen-elemen desain yang membentuk susunan yang artistik. Dengan adanya layout, dapat menampilkan elemen gambar dan teks agar lebih komunikatif, informasi yang ingin disampaikan juga dapat di mengerti dengan baik oleh pembaca. Terdapat prinsip layout yang harus diperhatikan dalam penerapan komposisi layout, yaitu :

a. *Sequence*

Sequence merupakan urutan dan aliran pandangn mata ketika melihat sebuah layout. Sebaiknya, layout diatur seuai prioritas, misalnya dari mulai informasi yang sangat penting sampai yang kurang penting. Sehingga, dapat mengarahkan pembaca kepada informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.10. Prinsip Layout *Sequence*
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

b. *Emphasis*

Emphasis merupakan penekanan di bagian tertentu pada layout agar pembaca terarah dan terfokus pada bagian penting. Penekanan atau *Emphasis* dapat berupa memberi ukuran huruf lebih besar dibandingkan elemen lain, menggunakan warna yang kontras, dan menggunakan bentuk *style* yang berbeda dibandingkan lainnya.



Contoh gambar penekanan terhadap judul artikel dirancang lebih besar (kiri). Judul poster menggunakan bidang berwarna kuning agar lebih menarik perhatian (kanan).

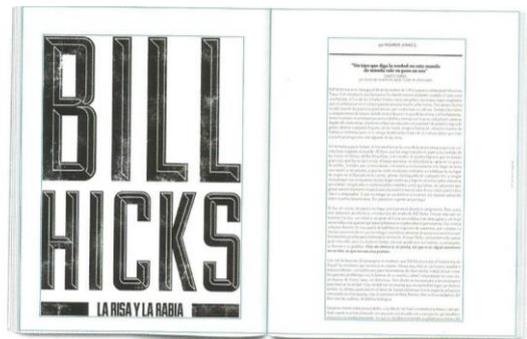
Gambar 2.11. Prinsip Layout *Emphasis*
(Desain Komunikasi Visual, 2018)

c. *Balance*

Balance atau keseimbangan merupakan sebuah teknik pengatur keseimbangan yang terdiri dari dua, yaitu simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris, kedua sisi harus sama persis agar dikatakan seimbang. Sedangkan keseimbangan asimetris, kedua sisi mempunyai berat yang tidak sama. Salah satu sisi dapat lebih kecil dibandingkan dengan sisi lainnya, sehingga tidak terkesan kaku dan santai.

a. *Manuscript grid* (Grid satu kolom)

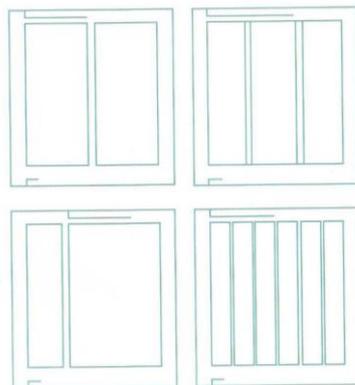
Manuscript grid Merupakan *grid* dengan struktur sederhana yang menggunakan satu kolom . Struktur utama dari *grid* ini adalah kolom yang berada dibagian tengah pada halaman. Jenis *grid* seperti ini banyak ditemukan pada buku, novel, dan esai yang memiliki teks panjang.



Gambar 2.13. Jenis Grid *Manuscript*
(<https://visme.co/blog/layout-design/>, 2019)

b. *Column Grid* (grid kolom)

Tersusun dengan menempatkan kolom didalam formatnya. Penggunaan *grid* ini terkesan lebih fleksibel dan banyak digunakan untuk *layout* publikasi dengan tingkatan yang lebih kompleks dengan teks dan ilustrasi.



Gambar 2.14. Jenis Grid *Column*
(<https://visme.co/blog/layout-design/>, 2019)

c. *Eksplorasi Grid*

Grid yang dibuat dan dinikmati oleh desainer sendiri. *Grid* ini dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan dari desain itu sendiri, dengan tujuan menciptakan *layout* yang artistik dan dinamis.

2.4.4. Ilustrasi

Menurut Maharsi (2018) ilustrasi merupakan kegiatan atau proses dalam menggambar sesuatu berupa sebuah diagram, gambar, peta yang digunakan untuk menghias dan menjelaskan sesuatu dalam sebuah karya cetak. Ilustrasi juga berfungsi sebagai media untuk menjelaskan dan memperjelas sesuatu. (Hal 2). Memandang sebuah ilustrasi berarti memandang sebuah karya seni, proses kreatif, dan memandang seorang pencipta dan creator.

2.4.4.1. Jenis Ilustrasi

a. Ilustrasi Karikatur

Karikatur menjadi senjata ampuh dalam keterlibatannya dibidang sosial di dalam masyarakat. Hal tersebut dikarenakan keterbukaannya dunia komunikasi dalam konteks seni rupa yang berbasis sosial. Karikatur menjadi gambaran empati, dan simpati masyarakat, sekaligus menjadi wadah kritik pedas dalam wadah komunikasi dan dibungkus dalam visual yang mengandung humor sekaligus estetis.

b. Ilustrasi Buku Anak

Terdapat beragam ilustrasi buku anak dalam bentuk pengetahuan dan dongeng yang bertujuan memberikan kisah dan cerita yang memuat ilustrasi yang menarik. Ilustrasi buku anak pada umumnya dibuat agar

anak mudah memahami isi buku melalui ilustrasi yang biasanya memuat edukasi moral, dan sesuatu yang bermuatan positif untuk perkembangan anak.

c. Ilustrasi Iklan

Iklan merupakan bentuk komunikasi yang terdiri dari informasi dan gagasan tentang suatu produk, jasa atau *event* yang ditunjukkan kepada khalayak luas agar memperoleh sambutan yang positif, informasi diketahui dan meyakinkan target yang dituju. Ilustrasi iklan memberikan sebuah gambaran jelas tentang produk dan jasa yang ditawarkan dan dikomunikasikan secara visual-estetis pada target.

d. Ilustrasi Editorial

Editorial selalu berhubungan dengan media massa seperti surat kabar dan majalah yang berarti ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang dibuat dengan menyertai artikel dan menguraikan sebuah berita mengenai kejadian tertentu yang dibuat untuk menguatkan dan mendukung kata-kata yang tertulis.

2.4.4.2. Jenis Ilustrasi

a. *Dry Media* (media kering)

1) *Charcoal*

Bahan yang terbuat dari kayu yang dibakar yang sedikit berbulir dan bersepih sehingga menghasilkan tampak yang kotor ketika menggambar. Walaupun demikian *charcoal* mudah dibawa, dan dapat digunakan dengan mudah.



Gambar 2.15. Ilustrasi dari *charcoal*
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

2) Pastel

Merupakan campuran dari air, *ground pigment*, dan kapur. Pastel bertekstur sedikit lembut, berbulir dan mudah patah.



Gambar 2.16. Ilustrasi dari Pastel
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

3) Pensil Warna

Merupakan alat menggambar yang digemari dikalangan mahasiswa dan anak sekolah dikarenakan warnanya yang beranekaragam, dan mudah dibawa kemana-mana.



Gambar 2.17. Ilustrasi dari Pensil Warna
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

4) Spidol

Merupakan pena yang memiliki tinta warna warni. Memiliki sifat sedikit basah seperti cat air, tetapi mudah kering dan lebih praktis dibandingkan cat air. Biasanya banyak digunakan ilustrator dibidang iklan untuk memberikan rancangan sebuah desain.



Gambar 2.18. Ilustrasi dari Spidol
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

5) Pen

Biasanya digunakan oleh ilustrator yang ingin membuat sebuah gambar yang memiliki banyak garis atau arsir sehingga menghasilkan gambar yang artistik. Kekurangan *pen* adalah warnanya yang tidak beragam, harus memilih jenis *pen* yang bagus untuk menghasilkan garis dan karya yang bagus.

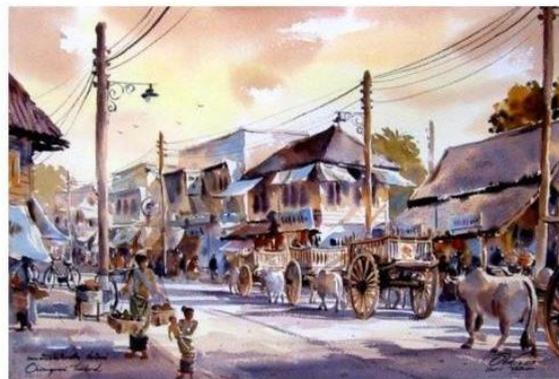


Gambar 2.19. Ilustrasi dari Pen
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

b. *Wet Media*

1) Cat air

Menggunakan alat lukis yang ketergantungan dengan media air. Dalam menggunakan cat air akan menghasilkan ciri khas dikarenakan tekstur yang dibuat dari cat air.



Gambar 2.20. Ilustrasi dari Cat Air
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

2) Cat Poster

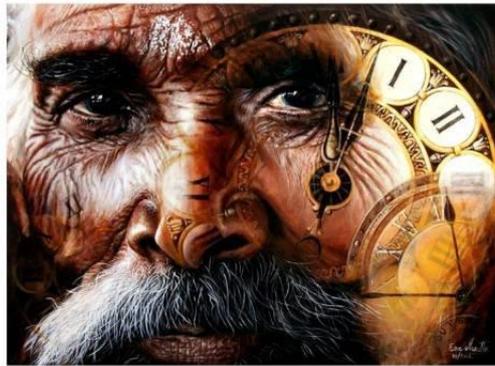
Cat poster memiliki hasil warna yang lebih padat dan pekat sehingga menghasilkan mode blok dalam penggunaan cat tersebut.



Gambar 2.21. Ilustrasi dari Cat Poster
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

3) *Acrylic*

Acrylic memiliki media yang sama dengan cat air akan tetapi *acrylic* lebih mudah kering dan memiliki warna yang cemerlang sehingga bahan ini sering dicari ilustrator karena memiliki efek tertentu.



Gambar 2.22. Ilustrasi dari *Cat Acrylic*
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

4) *Aquarel Pencils*

Merupakan pensil dimana goresannya dapat disapu oleh kuas, dan merupakan campuran dari teknik basah dan kering sehingga memudahkan ilustrator dalam penggunaannya.



Gambar 2.23. Ilustrasi dari *Aquarel Pencils*
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

c. Digital

Proses pembuatan ilustrasi menggunakan computer dan perangkatnya seperti *graphic pen* yang didukung dengan *software* tertentu yang memudahkan *illustrator* dalam berkarya.



Gambar 2.24. Ilustrasi Digital
(Ilustrasi/Indira Maharsi, 2005)

2.4.5. *Typography*

Menurut Anggraini & Nathalia (2015) tipografi merupakan kajian tentang fitur-fitur grafis dari lembar halaman dalam desain komunikasi visual, tipografi berperan sebagai strategi dan ilmu yang melibatkan metode kerja penataan *layout*, bentuk, ukuran, dan sifat. Terdapat 3 klasifikasi huruf dalam tipografi :

2.4.5.1. Huruf *Serif*

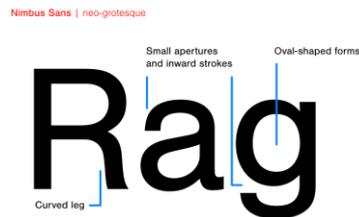
Huruf *serif* yang mempunyai kaki/sirip kecil (*serif*) dengan bentuk lancip diujungnya, memiliki tebal dan tipis yang kontras pada garis di hurufnya, sehingga huruf mudah untuk dibaca (*readability*) yang tinggi. Huruf *serif* memiliki kesan resmi, elegan dan klasik. Biasanya digunakan untuk surat resmi, buku, surat kabar dan lainnya. Lalu serif dibagi lagi menjadi 4 bagian yaitu *Oldstyle*, *Transitional*, *Modern*, *Egyptian*.

Oldstyle

Gambar 2.25. Huruf *Serif*
(<https://almaadin.wordpress.com>, 2009)

2.4.5.2. Huruf *San Serif*

San serif merupakan huruf yang tidak memiliki sirip atau serif di ujung hurufnya. Huruf ini juga melambangkan kesederhanaan dan lugas. Huruf san serif dibagi 3 berdasarkan karakteristiknya, yaitu *Grotesque Sans Serif*, *Neo Grotesque Sans Serif*, dan *Geometric San Serif*.



Gambar 2.26. Huruf *San Serif*
(<https://almaadin.wordpress.com>, 2009)

2.4.5.3. Huruf *Script*

Huruf *script* merupakan huruf yang menyerupai goresan tangan yang dikerjakan dengan alat seperti pena, kuas atau pensil tajam. Ada dua jenis huruf *script* yaitu *formal script* dan *Casual script*.

Formal Script
Medium Bold

Gambar 2.27. Huruf *Script*
(<https://www.1001fonts.com/formal-script-font.html>, 2017)

2.4.5.4. Huruf *Decorative*

Huruf yang merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk seperti hiasan, ornamen, atau garis-garis dekoratif. Memiliki kesan dekoratif dan ornamental sehingga membuat huruf dekoratif.



Gambar 2.28. Huruf *Decorative*
(<https://www.ffonts.net/Decorative.font>, 1998)

2.4.6. Warna

Menurut Anggraini & Nathalia (2015) warna merupakan unsur yang dapat menampilkan identitas, dan citra yang ingin disampaikan baik dalam menyampaikan sebuah pesan, maupun membedakan sifat secara jelas. Dalam penggunaannya, warna dapat dibagi menjadi dua yaitu (*Additive color/RGB*) warna yang timbul karena sinar dan digunakan pada warna lampu, layar monitor, dan televisi. Sedangkan (*subtractive color/CMYK*) merupakan warna yang dibuat dengan unsur cat atau tinta yang digunakan untuk proses percetakan ke permukaan kertas, logam, kain, plastik dan lain lain.

2.4.6.1. Teori Warna Brewster

Terdapat teori Brewster dimana teori tersebut menyederhanakan warna yang terdapat di alam menjadi empat bagian :

a. Warna Primer

Warna dasar yang bukan merupakan campuran dari warna lain, yang terbagi menjadi merah, kuning, dan biru.



Gambar 2.29. Warna Primer

(<https://sekolahdesain.com/pengenalan-warna-dalam-desai-grafis/>, 2018)

b. Warna Sekunder

Warna yang merupakan hasil pencampuran dari warna primer dengan perbandingan 1:1 dan menghasilkan warna jingga (merah dan kuning), hijau (biru dan kuning), ungu (kuning dan biru).

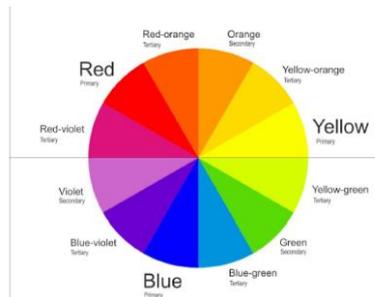
Gambar 2.30. Warna Sekunder



(<https://sekolahdesain.com/pengenalan-warna-dalam-desai-grafis/>, 2018)

c. Warna Tersier

Warna yang merupakan campuran dari warna primer dengan warna sekunder .



Gambar 2.31. Warna Tersier

(<https://sekolahdesain.com/pengenalan-warna-dalam-desai-grafis/>, 2018)

2.4.6.2. Psikologi Warna

Tabel 2.1. Psikologi Warna

Warna	Arti Positif	Arti Negatif
Merah	menggambarkan kekuatan, kehangatan, energy, cinta, persahabatan, kepemimpinan	nafsu, agresif, ambisi, kesombongan, kemarahan, peperangan, radikalisme, komunisme.
Merah Muda	Hadiah, apresiasi, simpatik, kagum, cinta, pernikahan, kewanitaan, kesehatan dan masa muda.	naif, kelemahan dan kekurangan.
Oranye	Semangat, kehangatan, ceria, keseimbangan, energy, antusiasme, keinginan,	kesombongan, meminta, peringatan, bahaya, terlalu emosi, perhatian agresif.
Kuning	kekayaan, sinar, kehidupan, matahari, sukacita, keberuntungan, kebahagiaan, optimis, udara, persahabatan, kecerdasan,	cemburu, iri hati, bahaya, penakut, pembohong, kelemahan, sakit, risiko.

	keberanian	
hijau	stabil, alam lingkungan, santai, subur, alami, musim semi, muda, keberuntungan, kemakmuran, pengharapan, harmoni.	nasib buruk, iri, dengki, cemburu, malang, tamak, sakit.
Biru	Elemen alam seperti awan dan air, kedamaian, sejuk, dapat diandalkan, kebenaran, persahabatan, kepercayaan, kebersihan, kelembutan, kekeluargaan.	Sedih, dingin, depresi.
Ungu	Kreativitas, kebijaksanaan, kebanggaan, romantisme, kemakmuran, pencerahan.	Sombong, angkuh, kasar, kebingungan, iri dan duka cita.
Cokelat	Bumi, hangat, perlindungan, kedalaman, tenang, kesederhanaa, persahabatan, dapat diandalkan.	Bosan, sesuatu yang lama, kekasaran, menggambarkan sesuatu yang kotor.
Abu-abu	Modern, cerdas, kebijakan, formalitas, keseimbangan, rasa hormat dan kesederhanaan.	Kesedihan, polusi, emosi yang kuat, ketinggalan jaman, perkabungan.

Putih	Disiplin, damai, kebaikan, rendah hati, suci, pengharapan, kekuatan, kesederhanaan.	Hampa, kematian, penakut, menyerah.
Hitam	Anggun, kokoh, keseriusan, kuat dan modern.	Penyesalan, amarah, ketakutan, pemberontakan, perkabungan, kesedihan.