



### **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. Desain Grafis**

Landa (2014) menyatakan bahwa desain grafis adalah bentuk dari komunikasi visual untuk memberitahukan sebuah penjelasan atau keterangan kepada target yang telah ditetapkan (hlm. 1)

##### **2.1.1. Prinsip Desain**

Prinsip desain diterapkan pada setiap komunikasi visual. Seiring waktu, prinsip desain akan menjadi sifat dan kesadaran diri sendiri (Landa, 2014, hlm. 29).

###### **2.1.1.1. Format**

Format adalah batasan pada sebuah bidang atau media yang telah ditetapkan (Landa, 2014, hlm. 29).

###### **2.1.1.2. Keseimbangan**

Keseimbangan atau *balance* adalah stabilitas antara objek yang satu dengan lainnya yang disusun secara merata (Landa, 2014, hlm. 30-33).

1. Simetri adalah pembagian yang setara antara elemen dengan mencerminkan elemen tersebut ke elemen pembanding.
2. Asimetri adalah pembagian yang setara antara elemen yang satu dengan yang lainnya tanpa mencerminkan elemen tersebut.

3. Keseimbangan radial diperoleh dengan menggabungkan simetri secara horizontal dan vertikal.

#### **2.1.1.3. Hierarki Visual**

Desainer menggunakan prinsip hierarki visual untuk memandu target dengan penekanan. Penekanan atau *emphasis* adalah pengaturan elemen yang menjadi titik pusat perhatian indera penglihatan sehingga elemen tersebut lebih menonjol dibandingkan dengan yang lainnya (Landa, 2014, hlm. 33).

#### **2.1.1.4. Ritme**

Ritme atau *rhythm* adalah repetisi atau pengulangan komponen desain yang membentuk irama (Landa, 2014, hlm. 35).

#### **2.1.1.5. Kesatuan**

Kesatuan atau *unity* diperoleh dengan membuat elemen grafis yang terkait dengan keseluruhan sehingga terlihat seolah-olah tergolong ke kelompok yang sama (Landa, 2014, hlm. 36).

1. *Similarity* diperoleh dengan membuat elemen yang memiliki ciri-ciri yang sama.
2. *Proximity* diperoleh dengan menempatkan elemen-elemen yang berdekatan.
3. *Continuity* diperoleh dengan membuat kelanjutan suatu elemen dari elemen sebelumnya sehingga tercipta kesan gerakan dan terkait.

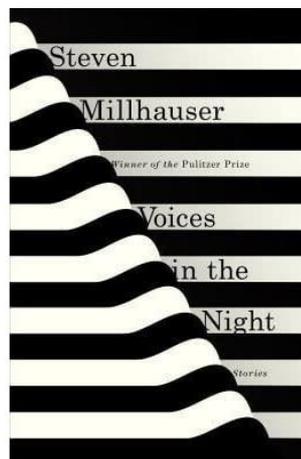
4. *Closure* adalah kecenderungan pikiran dengan mengaitkan setiap elemen menjadi kesatuan.
5. *Common fate* diperoleh dari elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama.
6. *Continuing line* adalah kecenderungan garis yang dianggap selalu membuat suatu jalan walaupun terdapat dua garis yang terputus.

### 2.1.2. Elemen Desain

Terdapat empat elemen desain, yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2014, hlm. 19).

#### 2.1.2.1. Garis

Garis adalah titik yang memanjang yang dapat dibentuk secara lurus, melenkung, atau bersudut. Kualitas dari suatu garis dapat diukur dari ketebalan, kehalusan, keteraturan, dan sebagainya (Landa, 2014, hlm. 19).



Gambar 2.1. Garis  
(<https://www.goodreads.com/book/show/22543938-voices-in-the-night>)

### 2.1.2.2. Bentuk

Bentuk adalah suatu area pada permukaan dua dimensi yang dibentuk dari garis, warna, nada, atau tekstur. Semua bentuk pada dasarnya berasal dari tiga penggambaran dasar: kotak, segitiga, dan lingkaran (Landa, 2014, hlm. 20-21).



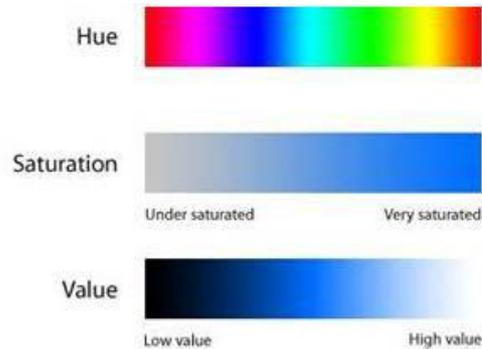
Gambar 2.2. Bentuk  
(<https://gdc.design/gdc50-posters>)

### 2.1.2.3. Warna

Warna adalah bagian dari cahaya yang dipantulkan ke permukaan benda di sekitar kita. Saat bekerja dengan media berbasis layar, warna primernya adalah merah, hijau, dan biru. Lalu pada media cetak, warna primernya adalah merah, kuning, dan biru (Landa, 2014, hlm. 23-27).

1. *Hue* adalah nama dari suatu warna, contohnya merah atau hijau.
2. *Value* adalah tingkat kecerahan pada warna, contohnya biru muda dan merah tua.

3. *Saturation* adalah tingkat kepekatan pada warna, biasanya pencampuran warna dengan abu-abu.



Gambar 2.3. Warna

(<http://www.rectech.org/using-color-contrast-to-enhance-fitness-equipment-accessibility/>)

#### 2.1.2.4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas dari sebuah permukaan. Tekstur dibagi menjadi dua, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur yang dapat dirasakan secara fisik (disentuh dan dirasakan), sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang dibuat oleh tangan atau ilusi tekstur. (Landa, 2014, hlm. 28).



Gambar 2.4. Tekstur

(<https://www.434marketing.com/the-principles-of-art-and-graphic-design/>)

### 2.1.3. Tipografi

Landa (2014) menyatakan bahwa *typeface* adalah desain sebuah set karakter dengan visual yang konsisten. *Font* adalah sekumpulan karakter, angka, dan simbol pada suatu *typeface* dengan ukuran, berat, dan gaya yang sama.

#### 2.1.3.1. Klasifikasi *Typeface*

Klasifikasi berikut berdasarkan gaya dan sejarah setiap huruf (Landa, 2014, hlm. 47).



Gambar 2.5. Klasifikasi *Typeface*  
(*Graphic Design Solution*, 2014)

#### 1. *Old Style* atau *Humanist*

Dihadirkan pada akhir abad ke-15 dengan karakteristik bersudut dan terdapat *serif*. Contohnya adalah *Times New Roman* dan *Caslon*.

#### 2. *Transitional*

Merepresentasikan perubahan dari *old style* ke *modern* dengan menggabungkan karakteristik keduanya. Contohnya adalah *Baskerville* dan *Century*.

### 3. *Modern*

Memiliki bentuk yang lebih geometris dengan karakteristik garis yang kontras antara tebal dan tipisnya. Contohnya adalah *Didot* dan *Bodoni*.

### 4. *Slab Serif*

Dihadirkan pada awal abad ke-19 dengan karakteristik tebal dan terdapat *serif*. Contohnya adalah *Typewriter* dan *Bookman*.

### 5. *Sans Serif*

Karakteristiknya adalah tidak terdapat *serif*. Contohnya adalah *Futura* dan *Franklin Gothic*.

### 6. *Blackletter*

Memiliki garis yang sangat tebal dengan sedikit lengkungan. Contohnya adalah *Rotunda* dan *Fraktur*.

### 7. *Script*

Karakteristiknya adalah miring, tipis, dan mirip dengan tulisan tangan. Contohnya adalah *Brush Script* dan *Shelley Allegro Script*.

### 8. *Display*

Biasanya digunakan untuk *headline* dan judul karena karakteristiknya yang rumit dan terdapat hiasan atau dekorasi. Contohnya adalah *ITC Aftershock* dan *Arriba*.

### 2.1.3.2. *Readability* dan *Legibility*

*Readability* berarti memastikan bahwa teks mudah dibaca, menyenangkan, dan tidak membuat frustrasi. Hal ini berpengaruh pada pemilihan *typeface*, dengan mempertimbangkan ukuran, jarak, margin, warna, dan pemilihan kertas. *Legibility* berpengaruh pada kemudahan seseorang mengenali dan membedakan setiap huruf pada sebuah *typeface* (Landa, 2014, hlm. 53).

1. *Typeface* yang terlalu tipis atau tebal akan sulit dibaca, terutama pada ukuran yang kecil.
2. Jika terlalu banyak kontras antara tebal dan tipisnya sebuah *typeface*, maka akan sulit dibaca pada ukuran yang kecil.
3. Huruf yang disempitkan (*condensed*) atau dilebarkan (*expanded*) akan sulit dibaca.
4. Sebuah teks yang ditulis dalam huruf capital semua dapat mempersulit keterbacaannya.
5. Teks lebih mudah dibaca dengan meningkatkan kontras antara huruf dengan *background*.
6. Warna dengan saturasi yang tinggi dapat mempersulit keterbacaan.
7. Orang-orang cenderung membaca warna yang lebih gelap dulu.

### 2.1.3.3. Jarak (*Spacing*)

Jarak atau *spacing* pada tipografi dapat meningkatkan pemahaman pembaca (Landa, 2014, hlm. 58).

#### 1. *Letterspacing*

*Letterspacing* adalah jarak antara huruf dengan huruf. Mengatur *letterspacing* disebut *kerning*.



Gambar 2.6. *Kerning*  
(<https://id.pinterest.com/pin/383509724512182257/?lp=true>)

#### 2. *Word Spacing*

*Word spacing* adalah jarak antara kata dengan kata.

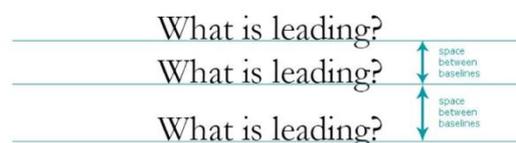


Gambar 2.7. *Word Spacing*  
(<https://creativepro.com/the-complete-guide-to-word-spacing/>)

#### 3. *Line Spacing*

*Line spacing* adalah jarak antara dua baris yang diukur secara vertikal.

Istilah lain yang biasa digunakan adalah *leading*.



Gambar 2.8. *Leading*  
(<https://www.templatemonster.com/blog/leading-kerning-tracking-difference/>)

## **2.2. Media**

Biagi (2015) menyatakan dalam bukunya yang berjudul “*Media/Impact*” bahwa media adalah sarana sebuah pesan dapat tersampaikan ke *audience* (hlm. 7).

### **2.2.1. Media Cetak**

Media cetak adalah media visual satu arah yang dapat menarik perhatian orang yang membacanya (Widjajanto et al., 2013, hlm. 107).

#### **2.2.1.1. Keuntungan Media Cetak**

Penggunaan media cetak mempunyai beberapa keuntungan (Widjajanto et al., 2013, hlm. 108).

1. Diketahui oleh banyak orang.
2. Mudah diakses dan dibawa.
3. Tahan lama dan dapat digunakan untuk referensi penelitian.
4. Informasi lebih lengkap.

#### **2.2.1.2. Kerugian Media Cetak**

Media cetak mempunyai keterbatasan yang perlu diperhatikan (Widjajanto et al., 2013, hlm. 108).

1. Tidak bisa dipakai oleh setiap orang yang berkebutuhan khusus.
2. Bahasa yang digunakan terbatas.
3. Tidak bisa didengar dan merespon pembaca.

4. Biaya cetak yang mahal.

### **2.2.2. Media Online**

Media *online* dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang interaktif atau bersifat saling melakukan aksi (Widjajanto et al., 2013, hlm. 112).

#### **2.2.2.1. Keuntungan Media Online**

Adapun keuntungan yang didapatkan dari media *online* (Widjajanto et al., 2013, hlm. 112).

1. Mudah dicari, ditemukan, dan diakses selama 24 jam.
2. Tulisan dan gambar mudah diduplikasi dan dimanipulasi.
3. Lebih interaktif dibandingkan media cetak.
4. Bisa disisipkan video dan audio.

#### **2.2.2.2. Kerugian Media Online**

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menggunakan media *online* (Widjajanto et al., 2013, hlm. 112).

1. Biaya yang mahal untuk penciptaan dan perawatan.
2. Tidak semua orang bisa mengakses media *online*.
3. Isi yang terdapat di dalamnya dapat merugikan pengguna.

### **2.2.3. Media Sosial**

Media sosial adalah media yang digunakan untuk berinteraksi melalui teknologi dengan jaringan internet. Kehadirannya sangat berpengaruh pada kehidupan rakyat. Contoh dari media sosial adalah *Facebook*, *Twitter*, *YouTube*, dan lain-lain (Widjajanto et al., 2013, hlm. 143).

#### **2.2.3.1. Kegunaan Media Sosial**

Banyak orang yang tertarik menggunakan media sosial. Berikut manfaat dari penggunaan media sosial (Widjajanto et al., 2013, hlm. 149-150).

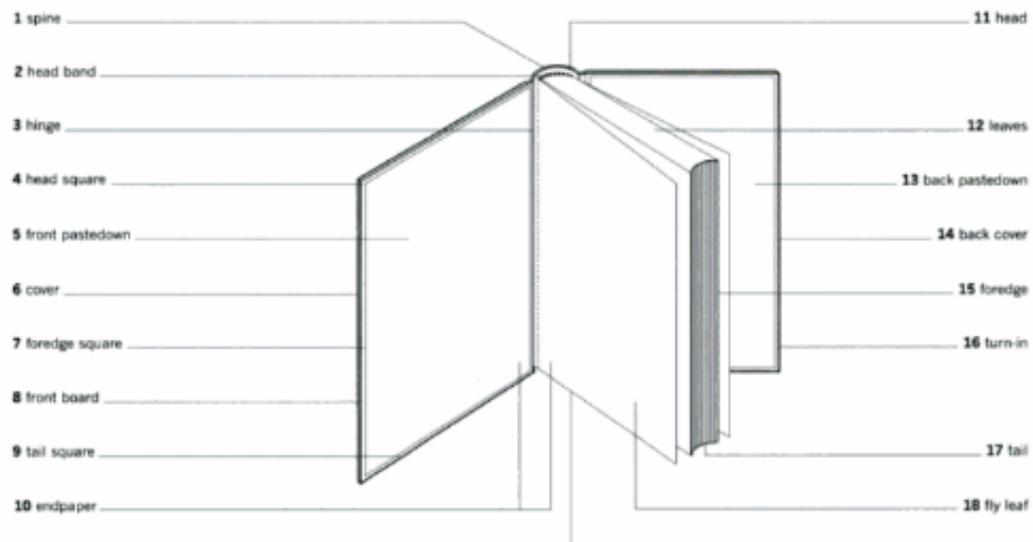
1. Menyalurkan ide inovasi sebuah produk dan jasa.
2. Dapat menjadi sarana kesaksian.
3. Memiliki potensi sebagai pemasaran produk
4. Memberikan saran layanan konsumen.
5. Tidak membutuhkan biaya yang mahal.
6. Menarik konsumen baru.

### **2.3. Buku**

Pengertian buku dalam teori Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul “Book Design” adalah bentuk dari pengarsipan berupa ilmu, pikiran, dan pegangan hidup (hlm. 6).

### 2.3.1. Komponen Buku

Haslam (2006) telah membagi bagian-bagian dari buku menjadi tiga. Tiga bagian dari buku yang dimaksud adalah blok buku, halaman, dan *grid* (hlm. 20).



Gambar 2.9. Komponen buku  
(*Book Design*, 2006)

### 2.3.2. *Grid*

Menurut Tondreau (2009), *grid* adalah pengaturan sistematis pada jarak dan informasi kepada pembaca (hlm. 8).

#### 2.3.2.1. Komponen *Grid*

Komponen *grid* terdiri dari *margin*, *marker*, kolom, *flowlines*, zona ruang, dan modul (Tondreau, 2009, hlm. 10).

1. *Margin* adalah jarak antara potongan kertas, *gutter*, dan konten.
2. *Marker* adalah penanda penempatan seperti nomor halaman.

3. Kolom adalah susunan secara vertikal untuk penempatan tulisan dan gambar.
4. *Flowlines* adalah garis maya yang membagi tiap bagian secara horizontal.
5. Zona ruang adalah area yang terbentuk dari gabungan kolom atau modul.
6. Modul adalah ruang-ruang yang dipisahkan oleh suatu area secara konsisten. Beberapa modul dapat membuat kolom maupun baris.

### 2.3.2.2. Struktur *Grid*

Struktur grid dibagi menjadi 6 bagian yaitu sebagai berikut (Tondreau, 2009, hlm. 11).

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



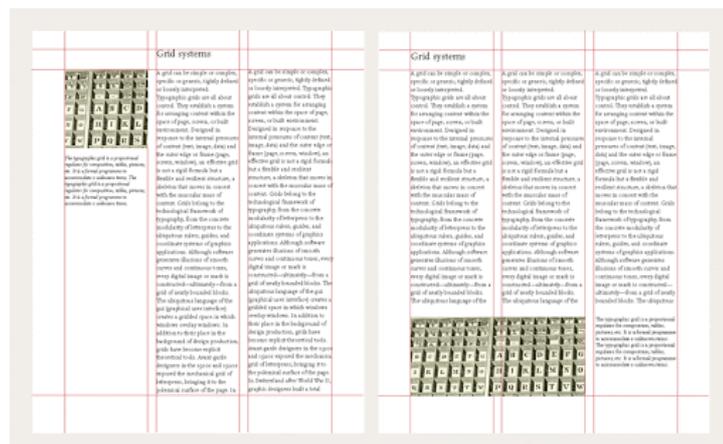
Gambar 2.10. *Single-Column Grid*  
(<http://thinkingwithtype.com/grid/>)

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



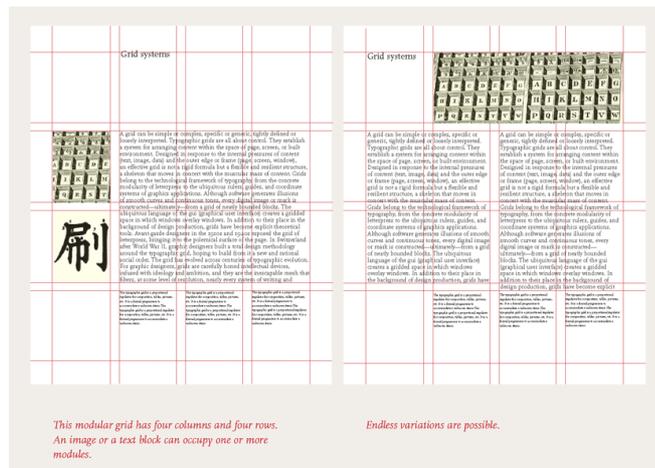
Gambar 2.11. *Two-Column Grid*  
[\(https://gridnigeria.com/grid-magazine-latest-edition/\)](https://gridnigeria.com/grid-magazine-latest-edition/)

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



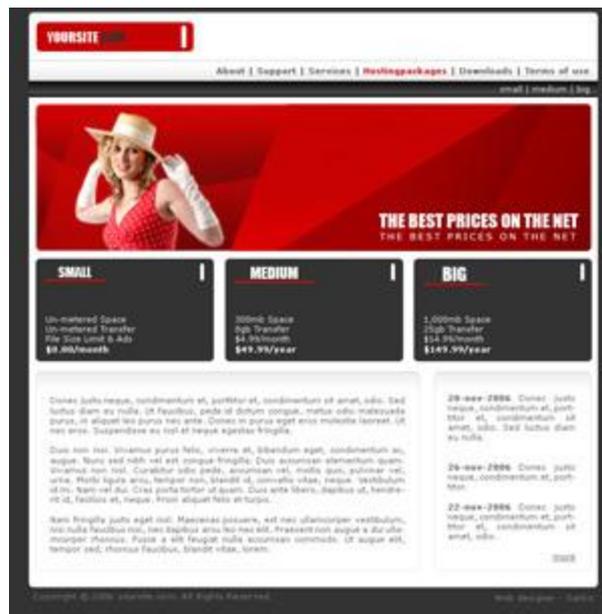
Gambar 2.12. *Multicolumn Grid*  
[\(http://thinkingwithtype.com/grid/\)](http://thinkingwithtype.com/grid/)

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



Gambar 2.13. Modular Grid (<http://thinkingwithtype.com/grid/>)

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



Gambar 2.14. Hierarchical Grid (<https://akbrodie.wordpress.com/tag/layout/>)

### **2.3.3. Penjilidan Buku**

Menurut Lupton (2008), terdapat sepuluh teknik dalam penjilidan buku (hlm. 120-121).

#### **2.3.3.1. Case**

Teknik *case* atau *hardcover* menyatukan lembaran halaman dengan cara menjahitnya menjadi satu. Setelah itu, halaman-halaman itu disatukan dengan sampul depan, *spine*, dan sampul belakang.

#### **2.3.3.2. Perfect**

Teknik *perfect* menyatukan lembaran halaman dengan lem panas dengan salah satu sisi kertas dipotong agar lem bisa masuk dan lebih tahan lama.

#### **2.3.3.3. Tape**

Teknik *tape* menyatukan halaman, sampul depan, dan sampul belakang dengan lakban pada satu sisi.

#### **2.3.3.4. Side Stitch**

Teknik *side stich* menyatukan halaman, sampul depan, dan sampul belakang dengan staples.

#### **2.3.3.5. Saddle Stitch**

Teknik *saddle stich* menyatukan sampul dan halaman yang dilipat dengan staples di bagian yang terlipat.

#### **2.3.3.6. Pamphlet Stitch**

Teknik *pamphlet stich* menyatukan sampul dan halaman yang dilipat dengan benang atau dijahit pada bagian yang terlipat.

#### **2.3.3.7. Screw and Post**

Teknik *screw and post* menyatukan sampul dan halaman yang telah dibor dengan sekrup.

#### **2.3.3.8. Stab**

Teknik *stab* menyatukan sampul dan halaman dengan menjahit di bagian sisinya. Teknik ini juga bisa disebut dengan *Japanese binding*.

#### **2.3.3.9. Spiral**

Teknik *spiral* menyatukan sampul dan halaman yang telah dilubangi dengan kawat.

#### **2.3.3.10. Plastic Comb**

Teknik *plastic comb* menyatukan sampul dan halaman yang telah dilubangi dengan plastik.

### **2.4. Web**

Robbins (2018) menyatakan dalam bukunya yang berjudul “*Learning Web Design*” bahwa web adalah sarana komunikasi dan pemasaran yang dapat ditemukan di alat-alat elektronik (hlm. 3).

### 2.4.1. Desain Web

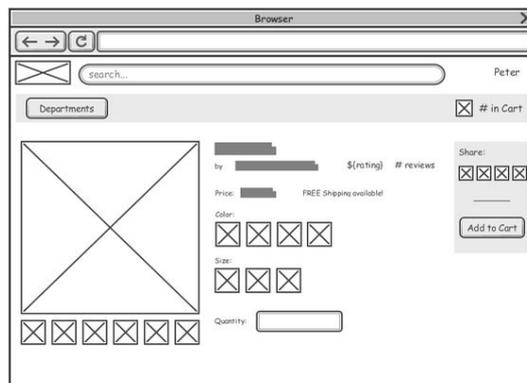
Desain web adalah perancangan situs dengan mempelajari cara kerjanya, tujuan, kegunaan, dan bagaimana pengunjung menelusuri (Robbins, 2018, hlm. 6).

#### 2.4.1.1. *User Research dan Testing Reports*

Pemahaman tentang kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna menjadi kunci keberhasilan desain pada web (Robbins, 2018, hlm. 6).

#### 2.4.1.2. *Diagram Wireframe*

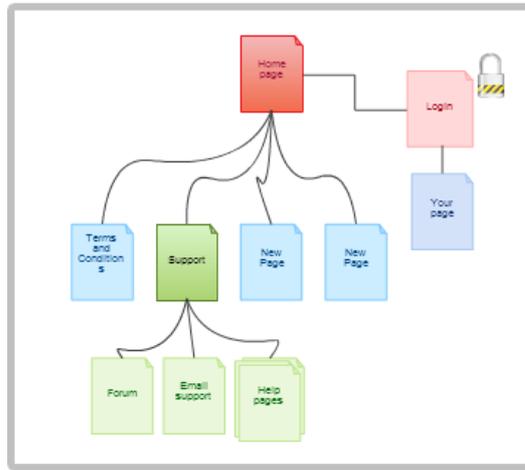
Diagram *Wireframe* adalah struktur dari sebuah web yang berfungsi sebagai petunjuk pembagian layar dan penempatan konten (Robbins, 2018, hlm. 6).



Gambar 2.15. Diagram *Wireframe*  
(<https://id.pinterest.com/pin/614459942880927526/>)

#### 2.4.1.3. *Diagram Situs*

Diagram situs adalah struktur situs secara keseluruhan dan hubungan antara halaman yang satu dengan lainnya (Robbins, 2018, hlm. 7).



Gambar 2.16. Diagram Situs  
(<https://creately.com/diagram-examples>)

#### 2.4.1.4. *Storyboards* dan *User Flow Charts*

*Storyboards* adalah penggambaran dari sudut pandang pengguna saat menelusuri situs atau aplikasi. *User flow charts* adalah sebuah metode penunjukkan bagaimana koneksi setiap bagian dari sebuah situs secara teknis (Robbins, 2018, hlm. 8).

#### 2.4.1.5. **Desain Visual**

Desain visual sebuah web adalah representasi dari web tersebut yang bisa dinilai dari logo, grafis, tulisan, dan lainnya untuk menciptakan kesan pertama yang baik oleh pengguna (Robbins, 2018, hlm. 9).

#### 2.4.2. *Web Images*

Web images adalah gambar pada sebuah situs web (Robbins, 2018, hlm. 641).

#### **2.4.2.1. Sumber Gambar**

Sumber gambar untuk sebuah situs web bisa didapatkan dengan beberapa cara (Robbins, 2018, hlm. 641-644).

1. Dibuat oleh diri sendiri, seperti fotografi, ilustrasi digital, dan *scanning*.
2. Foto dan gambar yang dijual dari situs *online*.
3. Koleksi ilustrasi, animasi, dan lainnya secara gratis di situs *online*.
4. Mempekerjakan seorang desainer.

#### **2.4.2.2. Format**

Format adalah bentuk penyimpanan sebuah foto atau gambar yang disesuaikan dengan kegunaannya (Robbins, 2018, hlm. 644-647).

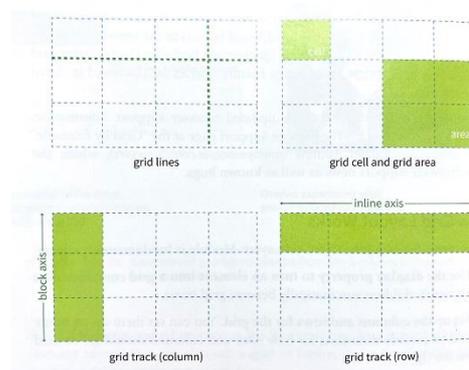
1. JPEG (*Joint Photographic Experts Group*) adalah format yang digunakan untuk sebuah foto dengan transisi warna yang halus. Namun, format ini dapat menurunkan kualitas foto.
2. PNG (*Portable Network Graphics*) adalah format yang dapat menyimpan gambar dengan transparansi dengan tidak menurunkan kualitas gambar.
3. GIF (*Graphic Interchange Format*) adalah format yang dapat mendukung sebuah animasi gambar web.

### 2.4.3. *Grid dan Layout*

Penyusunan *grid* adalah sistem pengaturan elemen dalam kolom dan baris agar dapat menyesuaikan berbagai macam ukuran layar (Robbins, 2018, hlm. 447). Layout adalah peta sebuah situs web agar pengunjung bisa mengetahui keberadaan dari konten yang ada (Pumley, 2011, hlm 55).

#### 2.4.3.1. Terminologi *Grid*

Istilah *grid* yang dipakai dalam pembuatan situs web adalah sebagai berikut (Robbins, 2018, hlm. 450).



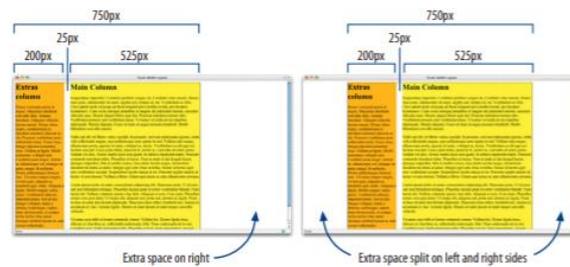
Gambar 2.17. Istilah *Grid*  
(*Learning Web Design*, 2018)

1. Garis *grid* adalah garis yang membagi grid secara horizontal dan vertikal.
2. Sel *grid* adalah unit terkecil dari grid yang dibatasi oleh empat garis *grid* yang berdekatan.
3. Area *grid* adalah area yang berbentuk segi empat dari sel *grid* yang berdekatan.
4. *Grid track* adalah kolom atau baris sebuah *grid*

### 2.4.3.2. Strategi *Layout* Halaman Web

Situs web dapat disesuaikan menjadi beberapa ukuran layar (Robbins, 2012, hlm. 373-379).

1. *Fixed layouts* tetap pada ukuran yang sama walaupun ukuran *browser* dan ukuran teks yang berbeda-beda.



Gambar 2.18. *Fixed Layouts*  
(*Learning Web Design*, 2012)

2. *Fluid layouts* berubah ukurannya menyesuaikan ukuran *browser*.



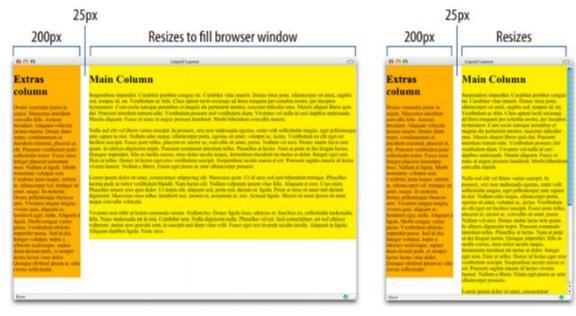
Gambar 2.19. *Fluid Layouts*  
(*Learning Web Design*, 2012)

3. *Elastic layouts* berubah ukurannya menyesuaikan ukuran teks.



Gambar 2.20. *Elastic Layouts*  
(*Learning Web Design*, 2012)

4. *Hybrid layouts* menggabungkan area yang tidak bisa berubah dan yang bisa berubah.

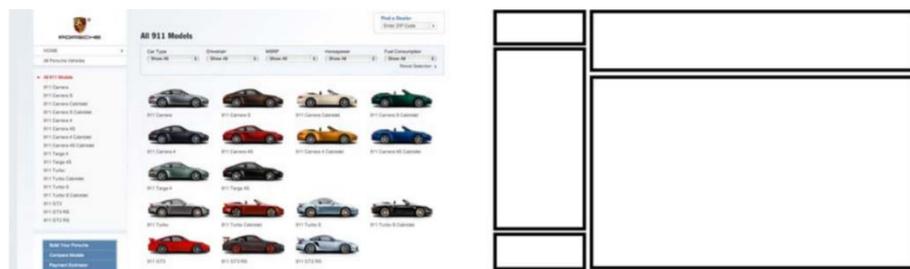


Gambar 2.21. *Hybrid Layouts*  
(*Learning Web Design*, 2012)

### 2.4.3.3. Jenis *Layout* Halaman Web

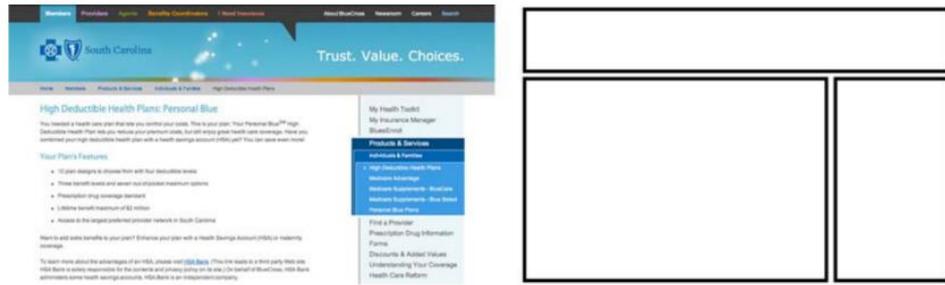
Jenis layout halaman web yang biasa digunakan adalah sebagai berikut (hlm. 26-28).

1. *Left-column navigation* adalah jenis *layout* yang paling sering digunakan. Navigasi terletak pada sebelah kiri sebuah web.



Gambar 2.22. *Left-Column Navigation*  
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

2. *Right-column navigation* adalah jenis *layout* yang navigasinya terletak pada sebelah kanan sebuah web.



Gambar 2.23. *Right-Column Navigation*  
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

3. *Three-column navigation* adalah jenis *layout* yang terdapat kolom besar di antara dua navigasi sebelah kiri dan kanan.



Gambar 2.24. *Three-Column Navigation*  
(*The Principles of Beautiful Web Design*, 2010)

#### 2.4.4. Anatomi Halaman Web

Beird (2010) menyatakan bahwa anatomi dari sebuah web adalah sebagai berikut (hlm. 8-9).

1. *Containing block* adalah sebuah area untuk segala konten web. Ukurannya bisa disesuaikan dengan kemauan atau tergantung *browser window*.
2. *Logo* adalah identitas dari sebuah web untuk meningkatkan keberadaannya.
3. *Content* adalah isi dari halaman web tersebut.

4. *Footer* adalah area yang ada di bawah web dan biasanya digunakan untuk penempatan *copyright*, *contact*, dan lainnya.
5. *Whitespace* adalah area yang kosong tanpa adanya tulisan dan gambar.

## **2.5. Kehamilan**

Menurut Riksani (2017), kehamilan didefinisikan sebagai pembuahan oleh sel telur dengan sel sperma yang akan menjadi bakal bayi.

### **2.5.1. Tanda dan Gejala Kehamilan**

Tanda kehamilan dikelompokkan menjadi tiga, yaitu tanda tidak pasti hamil, tanda mungkin hamil, dan tanda pasti hamil (Megasari et al., 2015, hlm. 84)

#### **2.5.1.1. Tanda Tidak Pasti Hamil**

Berikut perubahan fisiologis yang dapat dialami oleh ibu hamil (Megasari et al., 2015, hlm. 84-87).

1. Amenorea atau tidak mengalami menstruasi lagi.
2. Mual dan muntah
3. Ingin makan atau minum yang spesifik.
4. Tidak sadarkan diri (pingsan).
5. Tidak bertenaga.
6. Payudara membesar dan menimbulkan ketegangan.

7. Sering buang air kecil.
8. Sulit buang air besar.
9. Pigmentasi kulit.
10. Mengalami tumor jinak pada gusi.
11. Pelebaran pembuluh darah.

#### **2.5.1.2. Tanda Mungkin Hamil**

Adapun tanda-tanda yang mungkin kehamilan akan terjadi (Megasari et al., 2015, hlm. 87-89).

1. Perut membesar akibat membesarnya uterus.
2. Uterus semakin besar dan bundar.
3. Pertumbuhan cepat pada uterus tempat implantasi.
4. Isthmus uteri semakin halus dan lunak.
5. Vulva dan serviks menjadi biru.
6. Serviks menjadi lembut.
7. Kontraksi kecil pada kehamilan 6-8 minggu.
8. Janin mengapung dalam air ketuban (cairan amnion).

### **2.5.1.3. Tanda Pasti Hamil**

Hal-hal yang terjadi pada kehamilan yang pasti adalah sebagai berikut (Megasari et al., 2015, hlm. 89-90).

1. Janin bergerak.
2. Bagian pada janin dapat dikenal dan diraba.
3. Detak jantung janin mengeluarkan suara.
4. Kerangka janin terlihat.

### **2.5.2. Periode Masa Kehamilan**

Periode kehamilan dibagi menjadi tiga, yaitu Trimester I (minggu 1-12), Trimester II (minggu 13-28), dan Trimester III (minggu 28-akhir). Periode Trimester III adalah masa saatnya kelahiran, biasanya terjadi pada minggu 38-40. Selama kehamilan, ibu mengalami perubahan fisiologis dan psikologis (Deswani et al., 2018, hlm. 87)

### **2.5.3. Perubahan Fisiologis Masa Kehamilan**

Perubahan fisiologis pada masa kehamilan adalah perubahan yang terjadi pada fisik ibu yang dipengaruhi oleh hormon dan membesarkan uterus. Hal ini bertujuan agar dapat menjaga fungsi fisiologis tubuh istri saat hamil (Deswani et al., 2018, hlm. 87-89).

#### **2.5.3.1. Perubahan Fisiologis pada Trimester I**

Perubahan mulai terjadi pada struktur organ tubuh ibu hamil seperti volume otak yang mengecil dan volume jantung yang meningkat (Deswani et al., 2018, hlm. 87).

#### **2.5.3.2. Perubahan Fisiologis pada Trimester II**

Semakin besarnya rahim, maka tekanan pembuluh darah membesar yang dapat menyebabkan bengkak pada wajah dan kaki. Pada Trimester II merupakan puncak perubahan ibu hamil (Deswani et al., 2018, hlm. 88).

#### **2.5.3.3. Perubahan Fisiologis pada Trimester III**

Bertambah besarnya payudara akibat kelenjar mammae yang tumbuh dan dapat mengeluarkan susu dari puting ibu (Deswani et al., 2018, hlm. 92).

#### **2.5.4. Perubahan Psikologis Masa Kehamilan**

Perubahan psikologis ibu hamil adalah perubahan pikiran dan perasaan-perasaan yang terjadi secara bersamaan pada masa kehamilan. Dukungan emosional dan kognitif dari keluarga dan sekitar dapat mengatasi stres pada ibu hamil (Deswani et al., 2018, hlm. 102-103).

##### **2.5.4.1. Perubahan Psikologis pada Trimester I**

Ibu hamil cenderung memikirkan keadaan dirinya, mulai cemas, depresi, dan membutuhkan orang lain untuk menerima kehamilannya (Deswani et al., 2018, hlm. 104-105).

#### **2.5.4.2. Perubahan Psikologis pada Trimester II**

Pada periode ini, ibu hamil cenderung mulai cukup nyaman terhadap kehamilannya dibandingkan sebelumnya. Perhatiannya terhadap janin mulai diprioritaskan (Deswani et al., 2018, hlm. 107-108).

#### **2.5.4.3. Perubahan Psikologis pada Trimester III**

Pada masa penantian, ibu hamil cenderung tidak sabar menantikan bayinya. Namun, dapat merasa gelisah jika bayi tidak lahir tepat waktu. Lalu ibu hamil cenderung menghindari orang lain agar dapat menjaga janinnya. Perasaan takut saat melahirkan. Pada saat ini, istri juga membutuhkan dukungan dari suami dan keluarganya (Deswani et al., 2018, hlm. 108-109).

#### **2.5.5. Suami Siaga**

Suami Siaga (Siap Antar Jaga) adalah suami yang senantiasa membantu istrinya yang sedang hamil. Dukungan dari suami dapat meningkatkan kesiapan istri menghadapi kehamilan (Anggarani & Subakti, 2013, hlm 51).

1. Suami menunjukkan bahwa ia senang terhadap bayi dalam kandungan istrinya.
2. Selalu perhatian terhadap kesehatan istri dan janin.
3. Tidak membiarkan istrinya kelelahan saat bekerja.
4. Mendengar dan memahami kesulitan yang dihadapi istri saat hamil.
5. Menolong pekerjaan rumah saat istri hamil.
6. Beribadah bersama untuk mendoakan kesehatan istri dan janin.
7. Berada di samping istri saat pengeluaran janin.

## **2.6. Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ilustrasi adalah sebuah bahasa visual dan alat komunikasi untuk memberi tahu pesan menurut konteks kepada *audience* (hlm.10).

### **2.6.1. Fungsi Ilustrasi**

Fungsi ilustrasi adalah sebagai berikut (Supriyono, 2010, hlm. 51-52).

1. Pembaca lebih tertarik.
2. Makna dari sebuah tulisan lebih diperjelas.
3. Pembaca lebih percaya terhadap informasi yang tertulis.
4. Judul lebih menarik untuk dibaca.

### **2.6.2. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi merepresentasikan ciri khas atau tanda seseorang terkait dengan pekerjaannya. Gaya ilustrasi dibagi menjadi dua yaitu *conceptual* dan *literal* (Male, 2007, hlm. 50-51)

#### **2.6.2.1. *Literal***

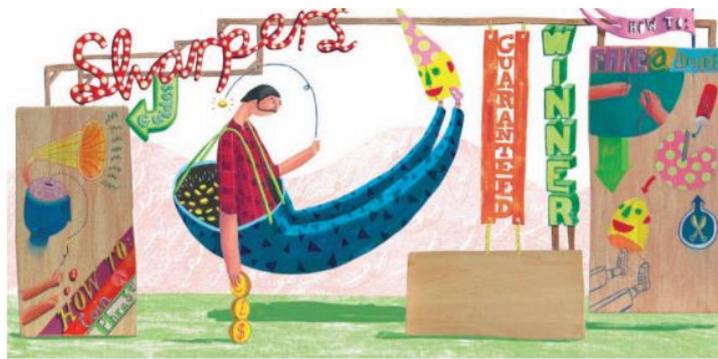
Gaya ilustrasi *literal* biasanya membuat gambar berdasarkan keadaan sebenarnya atau menggambarkan dari kenyataan yang ada. Beberapa contoh jenis ilustrasi dengan gaya *literal* adalah *hyperrealism*, *impressionism*, dan *stylised realism* (Male, 2007, hlm. 50-51)



Gambar 2.25. Contoh Gaya *Literal*  
(*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, 2007)

### 2.6.2.2. *Conceptual*

Gaya ilustrasi *conceptual* membuat gambar dari pikiran atau imajinasi seseorang dengan ide dan metode komunikasi, distorsi indra, simbolisme, dan ekspresionisme. Beberapa contoh jenis ilustrasi dengan gaya *conceptual* adalah *anthromorphism*, *surrealism*, *symbolism*, dan *stylised realism* (Male, 2007, hlm. 51).



Gambar 2.26. Contoh Gaya *Conceptual*  
(*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, 2007)

### **2.6.3. Ilustrasi Karakter**

Karakter dalam ilustrasi perlu memperhatikan informasi waktu, ruang, dan suasana serta konsistensi dari karakter tersebut. Kepribadian, emosi, dan sifat dapat digambarkan lebih meyakinkan dengan memperhatikan bahasa tubuh, gerakan, ekspresi, gerakan, keistimewaan individu, dan keeksentrikannya (Male, 2007, hlm. 152-154). Menurut Tillman (2011), ilustrasi karakter yang pantas untuk usia 18 tahun ke atas adalah karakter yang merepresentasikan dunia nyata atau realitis, proporsional, warna yang lebih kompleks, dan lebih detail.