



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. Teori Desain

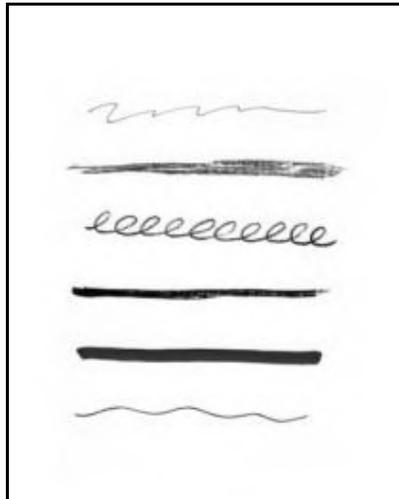
Menurut Landa (2014), desain grafis merupakan suatu bentuk menyampaikan sebuah pesan secara visual yang mengandalkan kreasi, seleksi, dan organisasi elemen visual (hlm. 1). Elemen dan prinsip desain memiliki peran penting dalam penggunaannya untuk menyampaikan pesan dan ekspresi (hlm. 19).

2.1.1. Elemen Desain

Dalam suatu desain memiliki beberapa elemen desain yang dapat menciptakan suatu desain yang efektif. Elemen-elemen tersebut antara lain adalah garis (*line*), bentuk (*shape*), warna (*color*), tekstur (*texture*) dan pola (*pattern*) (hlm. 19).

2.1.1.1. Garis (*Line*)

Garis merupakan kumpulan titik yang adalah satuan terkecil dari garis atau titik yang diperpanjang. Fungsi utama garis adalah Jenis garis juga dapat menentukan sifat atau arti yang berbeda, contohnya garis yang tebal dan melengkung dapat memberikan sifat anggun dan lembut (hlm. 19).



Gambar 2.1. Berbagai Jenis Garis
(Landa, 2014)

Garis memiliki kegunaan untuk memberikan definisi pada bentuk dalam membentuk gambar, huruf, atau pola, sebagai pembatas yang menentukan suatu area dalam komposisi, pengaturan komposisi visual, petunjuk arah secara nyata ataupun arah penglihatan, dan menunjukkan ekspresi (hlm. 20).

2.1.1.2. Bentuk (*Shape*)

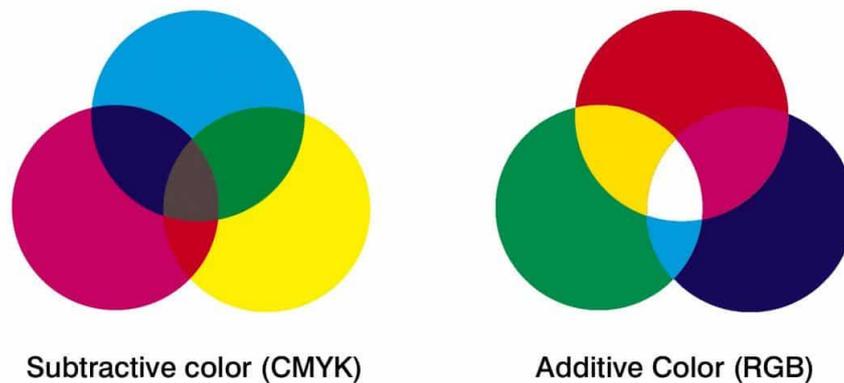
Suatu area dua dimensi yang tertutup oleh garis, warna, tekstur ataupun pola adalah bentuk. Bentuk merupakan sesuatu yang ada dalam bidang datar dan dapat diukur panjang dan lebarnya. Berbagai jenis bentuk dapat diperoleh dengan tiga bentuk dasar persegi, segitiga, serta lingkaran (hlm. 20-21).

2.1.1.3. Warna (*Color*)

Dalam desain, warna merupakan elemen yang sangat provokatif. Warna merupakan suatu bentuk pembiasan cahaya dan warna tidak dapat hadir

tanpa cahaya. Warna yang merupakan kumpulan cahaya yang berbasis pada media layar adalah *Additive colors*. *Additive colors* memiliki warna primer yaitu RGB yang adalah warna merah, hijau, dan biru (hlm. 23-24).

Warna yang merupakan pantulan cahaya dari sebuah permukaan disebut *subtractive colors*. Warna primer *subtractive colors* umumnya adalah merah, kuning, dan biru sedangkan warna primer *subtractive colors* dalam *printing* adalah CMYK yang merupakan warna cyan, magenta, kuning, dan hitam (hlm. 24).



Gambar 2.2. Warna Aditif dan Subtraktif
(Sumber: <https://printground.net/rgb-vs-cmyk/>)

Warna memiliki tiga kategori elemen yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna serta dapat mengindikasikan temperatur warna. Warna-warna dingin adalah warna-warna merah, kuning, oranye sedangkan warna-warna dingin adalah warna biru, hijau, dan violet. *Value* mengindikasikan tingkat keterangan warna yang memiliki aspek *shade* (aspek hitam), *tint* (aspek abu-abu), dan *tone* (aspek

putih). *Saturation* merupakan tingkat cerah atau kusamnya warna (hlm. 23-27).

Menurut Ambrose dan Harris (2007), warna merupakan elemen penting dalam desain karena dapat memberikan reaksi emosional audiens (hlm. 106). Warna juga digunakan untuk mengomunikasikan berbagai arti yang berbeda (hlm. 131). Berikut merupakan beberapa warna dan sifat emosi yang dimilikinya (hlm. 108-123).

- a. Warna merah bersifat energik, provokatif, dan bergairah.
- b. Warna pink bersifat feminin, lembut, dan sentimental.
- c. Warna oranye bersifat ekstrover, menyenangkan, dan hangat.
- d. Warna kuning bersifat bahagia, cerah, dan semangat.
- e. Warna biru *navy* bersifat aman, vital, dan konstan.
- f. Warna biru terang bersifat dapat dipercaya, tenang, dan senang.
- g. Warna hijau bersifat natural, harmoni, dan menenangkan.
- h. Warna ungu bersifat mulia, arogan, dan bijaksana.

2.1.1.4. Tekstur (*Texture*)

Landa (2014) menyatakan bahwa tekstur terbagi menjadi dua jenis yaitu *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile Texture* adalah tekstur yang dapat dirasakan secara fisik dan nyata. *Visual Textures* adalah representasi, simulasi, atau ilusi dari tekstur nyata yang diciptakan pada permukaan rata secara visual (hlm. 28).



Gambar 2.3. Tekstur Visual
(Landa, 2014)

2.1.1.5. Pola (*Pattern*)

Pola adalah pengulangan konsisten sebuah elemen atau unit visual pada suatu area. Pola harus memiliki suatu pengulangan sistematis dan urutan konfigurasi.

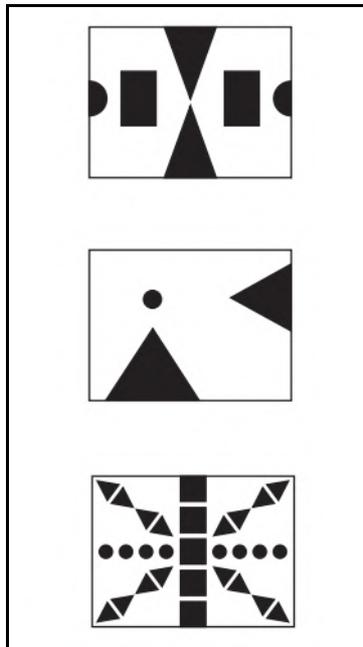
2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain sangat bergantung dengan prinsip desain lainnya untuk menciptakan suatu komposisi desain yang efektif. Prinsip-prinsip desain antara lain adalah keseimbangan (*balance*), hierarki visual (*visual hierarchy*), ritme (*rhythm*), kesatuan (*unity*), hukum persepsi organisasi (*laws of perceptual organization*) (Landa, 2014, hlm. 29).

2.1.2.1. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah terciptanya kesetaraan atau stabilitas berat visual pada suatu garis tengah atau distribusi berat yang rata antar elemen dalam suatu komposisi yang dapat dipahami secara intuisi (hlm. 30). Elemen visual dan penempatannya dapat memengaruhi berat visual dalam suatu komposisi. Terdapat 3 jenis keseimbangan yaitu simetris, asimetris, dan radial. Simetris dicapai pembagian rata berat visual elemen antar sisi yang

sejajar, seperti mengaca. Asimetris tercapai apabila berat elemen pada kedua sisi sama rata dengan rata atau tanpa kesejajaran antar elemen (hlm. 31). Keseimbangan radial dicapai dengan kombinasi simetri secara horizontal dan vertical yang dimana elemen terpancar dari tengah komposisi (hlm. 33).



Gambar 2.4. Keseimbangan Simetri, Asimetris, dan Radial
(Landa, 2014)

2.1.2.2. Hierarki Visual (*Visual Hierarchy*)

Hierarki visual merupakan penyusunan peletakan elemen desain titik berat dalam menentukan penekanan informasi pada suatu desain. Terdapat 6 cara untuk mendapatkan penekanan untuk menetapkan hierarki visual, yaitu dengan pengasingan, penempatan, skala ukuran, kontras, petunjuk arah, dan diagram struktur (hlm. 33-35).

2.1.2.3. Ritme (*Rhythm*)

Ritme dalam desain visual merupakan repetisi atau kesinambungan variasi elemen yang membentuk suatu pola. Pedoman utama ritme adalah repetisi dan variasi. Untuk menetapkan ritme, ada banyak faktor seperti warna, tekstur, penekanan serta keseimbangan (hlm. 35-36).

2.1.2.4. Kesatuan (*Unity*)

Salah satu tujuan utama dari sebuah komposisi visual adalah kesatuan. Definisi kesatuan yaitu keterpaduan semua elemen dalam suatu komposisi desain yang terintegrasi (hlm. 36).

2.1.2.5. Hukum Persepsi Organisasi (Laws of Perceptual Organization)

Terdapat 6 hukum persepsi organisasi, yang antara lain adalah (hlm. 36):

a. Kesamaan (*Similarity*)

Elemen yang memiliki kesamaan karakteristik akan dipersepsikan menjadi satu golongan yang sama.

b. Kedekatan (*Proximity*)

Elemen yang memiliki jarak yang dekat akan dilihat sebagai satu golongan.

c. Kesinambungan (*Continuity*)

Persepsi adanya koneksi dan/atau pergerakan pada elemen yang terlihat sebagai kelanjutan dari elemen sebelumnya.

d. *Closure*

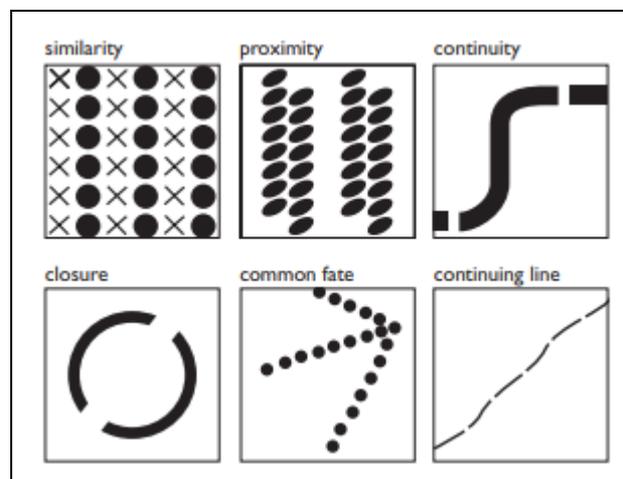
Kecenderungan pikiran untuk menyambungkan suatu elemen agar melengkapi sebuah bentuk atau pola.

e. *Common Fate*

Pergerakan elemen ke arah yang sama menyebabkan elemen terlihat sebagai satu golongan.

f. *Continuing Line*

Persepsi adanya kesinambungan garis walaupun garis terputus-putus.



Gambar 2.5. Hukum Persepi Organisasi
(Landa, 2014)

2.1.3. Tipografi

Menurut Craig (2005) tipografi bukan lagi sekedar representasi visual yang hanya dianggap memiliki nilai fungsi medium dalam menyampaikan sebuah pesan. Tipografi dapat menjadi sesuatu yang menarik, menantang, bahkan menarik perhatian dalam sebuah desain (hlm. 6). Sihombing (2015) menambahkan bahwa

tipografi juga dapat menghadirkan nilai estetika dan ekspresi tersirat dalam sebuah desain (hlm. 164).

2.1.3.1. Anatomi Huruf

Sihombing (2015) menyebutkan bahwa huruf memiliki bagian-bagian yang menyusunnya menjadi satu huruf yang utuh sehingga dapat didiferensiasi dengan huruf lainnya. Berikut merupakan terminologi umum dari bagian-bagian dari huruf (hlm. 126-128).

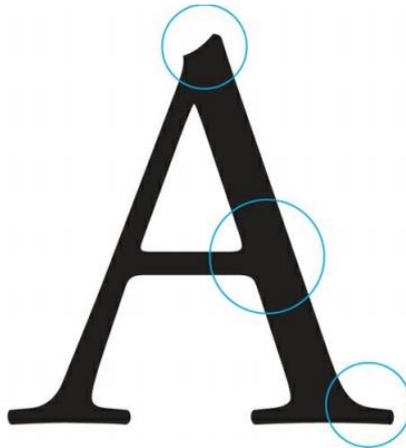
- a. *Baseline* merupakan garis maya yang berada di bagian terbawah huruf besar dan badan huruf kecil.
- b. *Cap height* merupakan garis maya yang menjadi bagian teratas huruf besar.
- c. *Ascender height* merupakan garis maya yang berada sedikit lebih tinggi di atas *cap height* dan menjadi batas dari *ascender*.
- d. *Meanline* merupakan garis maya yang menjadi batas atas bagi huruf kecil.
- e. *X-height* merupakan tinggi antara *baseline* dan *meanline* atau tinggi huruf kecil tanpa *ascender* dan *descender*.
- f. *Ascender* merupakan bagian dari huruf kecil yang berarah ke atas dan berada di atas *meanline*.
- g. *Descender* merupakan bagian dari huruf kecil yang berarah ke bawah dan berada di bawah *baseline*.

2.1.3.2. Klasifikasi Huruf

Sihombing (2015) menyatakan seiring waktu berjalan, semakin banyaknya terdapat jenis huruf yang ada. Berikut adalah pengklasifikasian huruf menurut runtutan sejarah perkembangannya (hlm. 158-161):

a. *Old Style*

Old style atau serif humanis berkembang pada tahun 1400 dan 1500. Karakteristik dari klasifikasi ini adalah serif berukuran kecil dgn sudut lengkung yg besar, sumbu huruf ‘o’ yang memiliki kemiringan dan kontras *stroke* yg rendah. Font yang dikenal dari klasifikasi ini adalah Garamond.

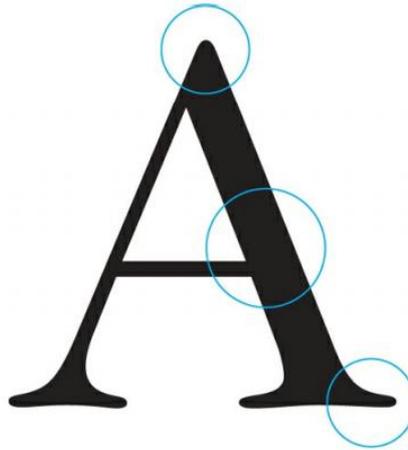


Gambar 2.6. Karakteristik *Old Style* Garamond
(Craig, Scala dan Bevinton, 2006)

b. *Transitional*

Muncul pada pertengahan abad ke-17, jenis ini merupakan transisi antara *old style* dengan *serif*. Salah satu contoh klasifikasi ini adalah Baskerville yang memiliki karakteristik *serif* kecil dengan sudut

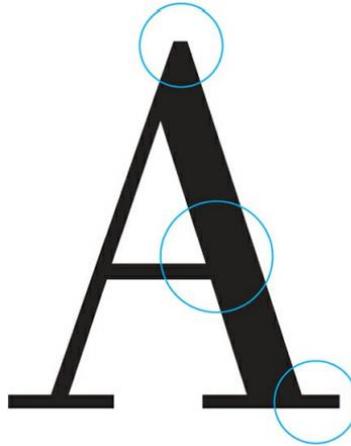
lengkung yang kecil, sumbu 'o' yang tegak vertikal, dan kontras *stroke* huruf yang cukup.



Gambar 2.7. Karakteristik *Transitional Baskerville*
(Craig, Scala dan Bevinton, 2006)

c. *Modern*

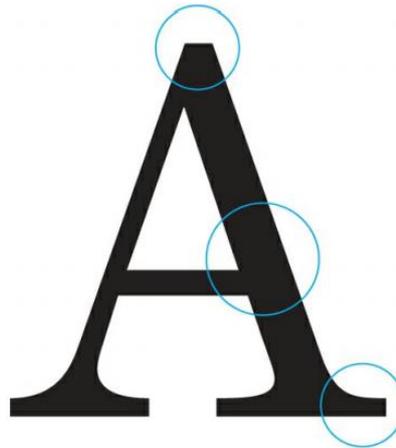
Serif modern merupakan perubahan pada tipografi yang drastis dari abad sebelumnya pada akhir abad ke-18. Klasifikasi tipografi ini memiliki *serif* berukuran tanpa sudut lengkung dan kontras *stroke* yang ekstrim pada huruf. Salah satu contoh *font* dari klasifikasi ini adalah Bodoni.



Gambar 2.8. Karakteristik *Modern Bodoni*
(Craig, Scala dan Bevinton, 2006)

d. *Egyptian*

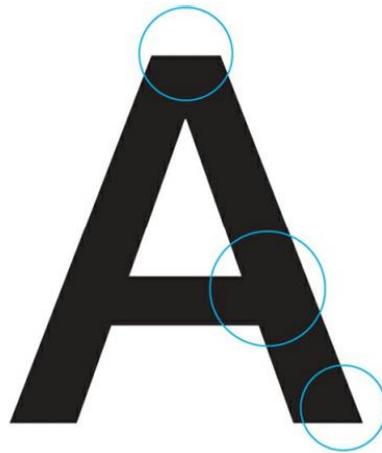
Egyptian atau yang lebih dikenal dengan *slab serif* lahir pada abad ke-19, awalnya pada desain iklan. Karakteristik dari klasifikasi ini adalah *serif* yang berbentuk kotak dan besar serta kontras *stroke* huruf yang minim.



Gambar 2.9. Karakteristik *Egyptian Century*
(Craig, Scala dan Bevinton, 2006)

e. *Sans Serif*

Tipografi tanpa *serif* ini berkembang pada abad ke-19. *Font* Futura merupakan salah satu dari klasifikasi ini. Klasifikasi ini memiliki karakteristik seperti tidak adanya *serif* dan tidak ada atau minimnya kontras pada huruf.



Gambar 2.10. Karakteristik *Sans Serif* Futura
(Craig, Scala dan Bevinton, 2006)

2.1.3.1. Ukuran *Font*

Menurut Haslam (2006) keputusan tentang ukuran *font* biasanya ditentukan dengan mempertimbangkan tentang isi dari teks. Pada novel, biasanya ukuran huruf 8,5 pt hingga 10 pt digunakan untuk membuat mata pembaca dengan mudah membaca tiap teks. Namun, hal lain seperti jenis *font*, ketebalan *font*, format, ukuran, dan kolom juga harus dipertimbangkan dalam menentukan ukuran huruf. Jika teks akan menggunakan warna, sebaiknya menggunakan ukuran *font* yang lebih besar untuk dapat mendapatkan efek visual yang diinginkan. Dalam satu halaman, tidak hanya terdapat satu jenis ukuran *font*. Adanya pilihan

dalam ukuran dan ketebalan *font* untuk menentukan hirarki tipografi (hlm. 88).

Modular Scale berdasarkan angka Fibonacci digunakan untuk menentukan *range* ukuran dari *font* dalam sebuah desain. Hal ini dilakukan untuk dapat mencapai harmoni dan juga hirarki yang jelas dari tipografi (hlm. 89).

2.1.3.2. Legibility dan Readability

Menurut Sihombing (2015), *legibility* dalam tipografi didefinisikan sebagai kualitas kemudahan sebuah huruf untuk dikenali dan dibaca. *Legibility* berpacu pada anatomi sebuah huruf seperti tebalnya *stroke*, tinggi *x-height*, dan panjangnya *ascender* dan *descender*. *Readability* adalah kemudahan dan kenyamanan dibacanya rangkaian huruf dalam sebuah desain. Hal ini lebih mengacu pada tata letak atau *layout* sebuah tulisan (hlm. 165).

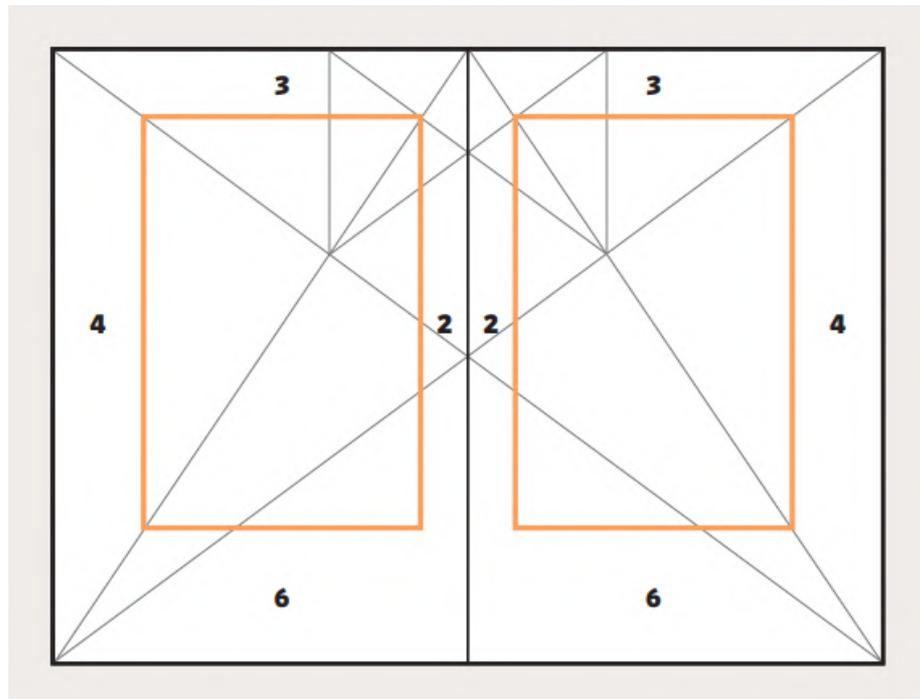
2.1.4. Layout

Menurut Ambrose dan Harris (2005) *layout* adalah pengaturan bentuk dan ruang dengan menyusun elemen-elemen desain sesuai dengan skema estetis. Tujuan utama dari *layout* yaitu untuk mengomunikasikan elemen visual dan teks dengan sangat mudah. *Layout* yang baik dapat dicapai dengan menggunakan *grid*.

2.1.4.1. Van De Graaf Canon

Van De Graaf Canon menurut Poulin (2018) merupakan sistem proporsi untuk membuat suatu komposisi *layout* dan *grid* halaman dengan proporsi optimum untuk *margin* dan area teks pada halaman. Van De Graaf Canon digunakan untuk mengatur halaman yang nyaman dimata pembaca.

Dengan menggunakan sistem ini, rasio halaman adalah 2:3, dengan ukuran tinggi area teks yang sama dengan lebar dari buku. Proporsi *margin* yang dihasilkan oleh sistem ini adalah 2:3:4:6 pada bagian dalam:atas:luar: dalam (hlm. 25-27).



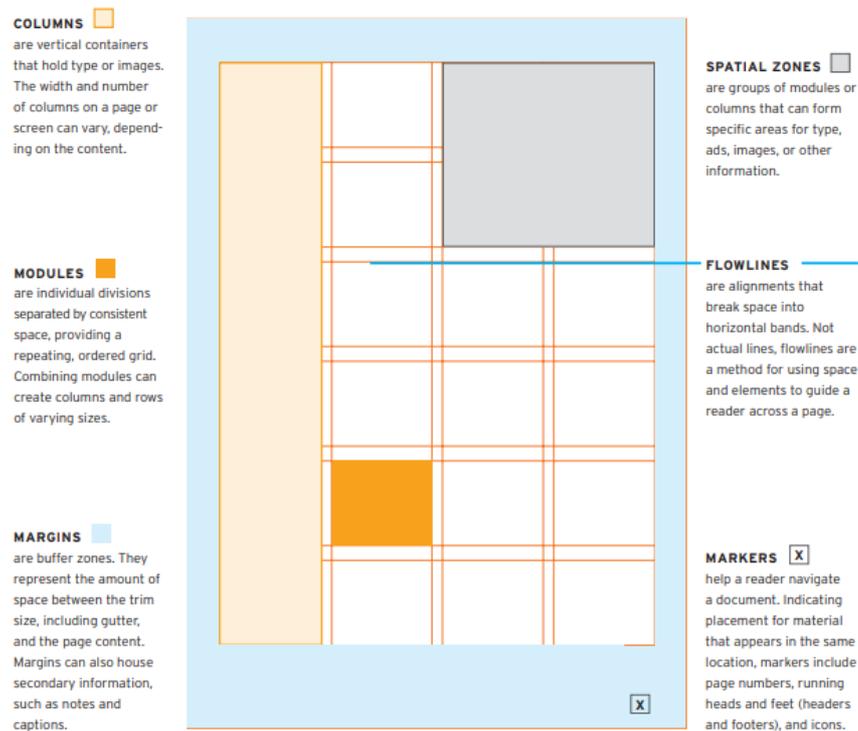
Gambar 2.11. Sistem Van De Graaf Canon
(Poulin, 2018)

2.1.5. *Grid*

Menurut Landa (2014) definisi *grid* adalah sebuah panduan komposisi yang terbagi dengan format kolom dan *margin*. Tondreau (2019) menambahkan bahwa *grid* adalah sebuah rencana yang membantu mengatur runtutan berbagai material dalam suatu ruang yang seringnya tidak terlihat secara kasat mata (hlm. 8).

2.1.5.1. Komponen Grid

Dalam *grid*, terdapat berbagai komponen utama yang membentuknya, antara lain adalah kolom, *modules*, *margin*, zona spasial, *flowlines*, dan penanda.



Gambar 2.12. Komponen Grid
(Tondreau, 2019)

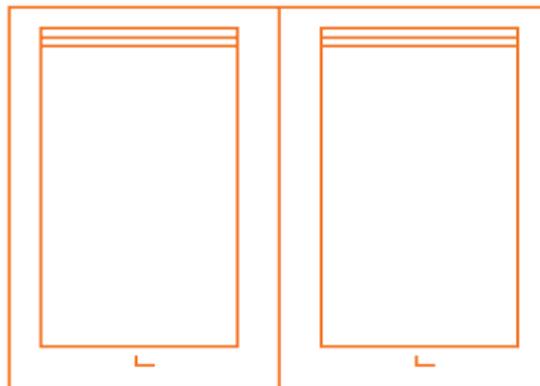
- a. Kolom merupakan area vertikal yang dapat digunakan untuk menampung teks maupun gambar.
- b. *Modules* adalah area terpisah dari ruang dan jika tergabung, *modules* dapat menciptakan kolom and baris.
- c. *Margin* adalah area pembatas antara konten halaman. Zona spasial adalah gabungan modul atau kolom yang membentuk suatu ruang.

- d. *Flowlines* merupakan garis imajiner yang berfungsi sebagai metode untuk memandu audiens dalam melihat hierarki.
- e. Penanda biasanya merupakan nomor halaman, *header* dan *footer*, dan icon yang terletak pada tempat yang sama untuk membantu audiens.

2.1.5.2. Jenis Grid

Terdapat berbagai struktur yang umum seperti *single column grid*, *two column grid*, *multi-column grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid*. Dalam menentukan struktur *grid* yang digunakan harus disesuaikan dengan kegunaan runtutan informasi dan masalah desain yang ingin diselesaikan. Konten, jumlah gambar, jumlah halaman, dan *margin* juga dapat menentukan struktur *grid* yang akan digunakan (hlm. 11-12).

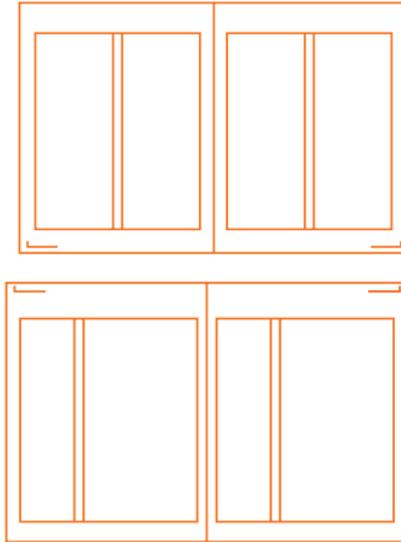
- a. *Single Column Grid*



Gambar 2.13. *Single Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Jenis *grid* ini digunakan untuk konten teks yang panjang yang menjadi objek utama dari suatu halaman. *Single column grid* umumnya digunakan pada esai, buku, atau laporan.

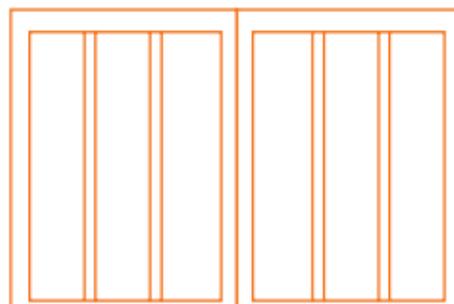
b. *Two Column Grid*



Gambar 2.14. *Two Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Grid ini digunakan untuk mengendalikan berbagai konten atau informasi dengan yang lainnya dengan memisahkannya pada kolom yang berbeda. *Two column grid* dapat diatur untuk menyesuaikan lebar kolomnya dengan konten yang ditampilkan. Kolom pada *grid* ini keduanya dapat menjadi sama lebarnya atau idealnya, dengan kelebaran yang berbeda.

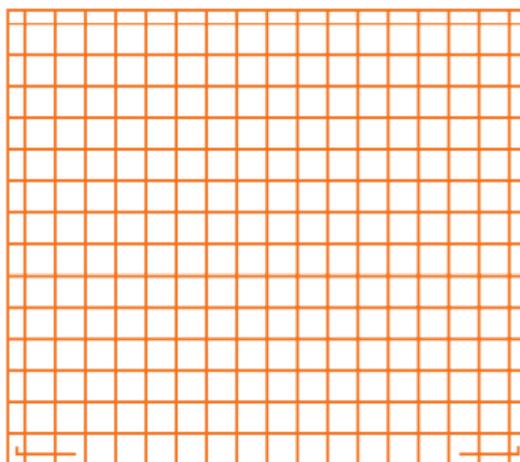
c. *Multi Column Grid*



Gambar 2.15. *Multi Column Grid*
(Tondreau, 2019)

Banyaknya kolom pada *grid* ini menyebabkan *grid* ini memiliki fleksibilitas. Kolom yang banyak pada jenis *grid* ini juga membuat peletakan konten seperti teks, foto, ilustrasi maupun yang lainnya dapat lebih disesuaikan dan ekspresif. *Grid* ini biasanya digunakan untuk memaparkan konten yang rumit menjadi terstruktur dan mudah dimengerti. Pada jenis *grid* ini, lebar tiap kolom juga dapat disesuaikan sesuai dengan kegunaan atau konten yang akan diletakan. *Multi column grid* umumnya digunakan untuk *website*, buku, dan majalah.

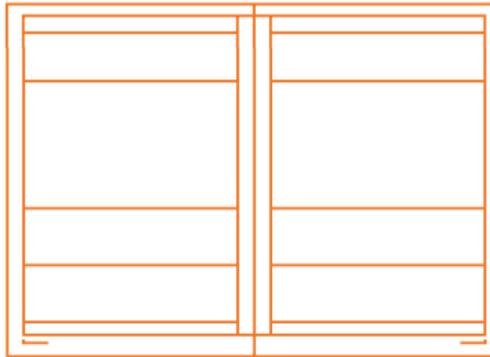
d. *Modular Grid*



Gambar 2.16. *Modular Grid*
(Tondreau, 2019)

Modular grid merupakan *grid* yang digunakan untuk peletakan berbagai konten padat menjadi konten yang terpisah-pisah karena fleksibilitasnya. *Grid* ini terdiri dari kombinasi kolom horizontal dan vertikal yang membentuk ruang-ruang kecil. *Modular grid* biasanya digunakan pada koran karena kontennya yang banyak.

e. Hierarchical Grid



Gambar 2.17. Hierarchical Grid
(Tondreau, 2019)

Kolom terbagi secara horizontal pada *grid* ini sehingga menyebabkan konten disusun secara hierarki. *Grid* jenis ini biasanya digunakan untuk *website* dan aplikasi.

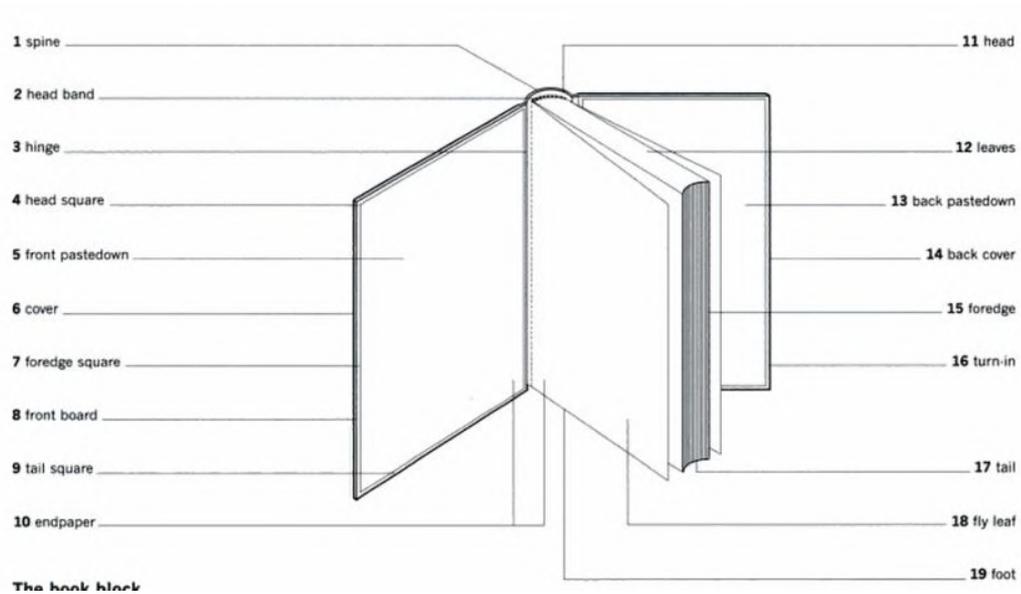
2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), salah satu bentuk dokumentasi tertua di dunia adalah buku. Buku didefinisikan sebagai wadah penyampaian pengetahuan, ide, kepercayaan serta informasi dan pengetahuan yang berisikan halaman-halaman untuk pembaca yang tidak terbatas dalam waktu maupun tempat (hlm. 6-9).

2.2.1. Komponen Buku

Terdapat tiga komponen utama dalam sebuah buku antara lain adalah blok buku, halaman, dan *grid*.

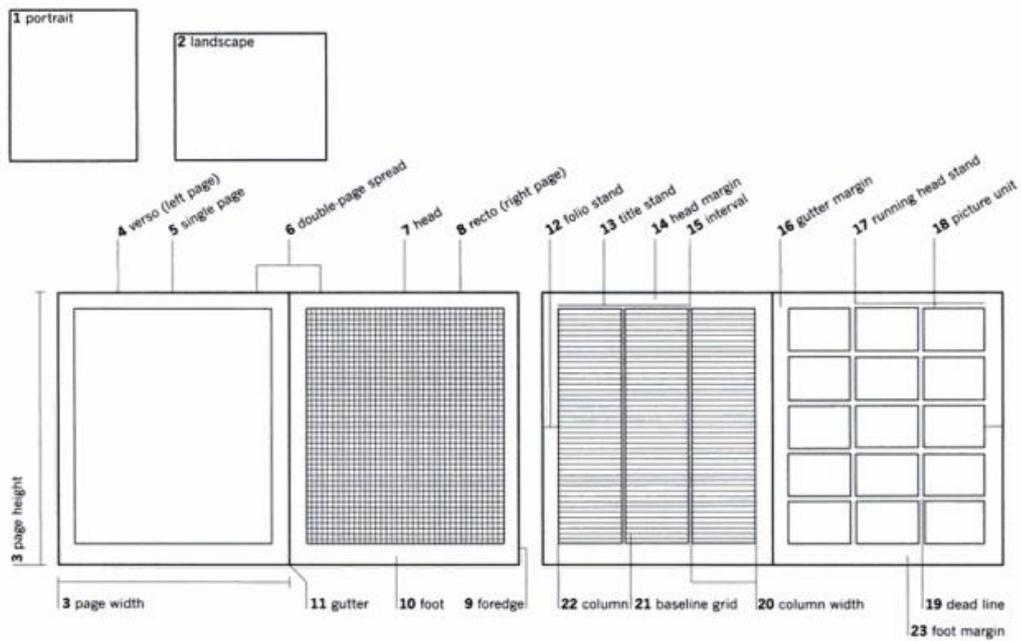
a. Blok buku



Gambar 2.18. Komponen Buku Blok Buku
(Tondreau, 2006)

- 1) *Spine* merupakan punggung buku yang adalah bagian dari sampul buku yang melindungi sisi penjilidan buku.
- 2) *Headband* merupakan pita kecil yang dijahit pada bagian ujung sampul.
- 3) *Hinge* adalah lipatan bagian dalam pada *endpaper* pada bagian awal dan akhir buku.
- 4) *Head square* merupakan pinggiran atas pelindung pada buku yang ada karena *cover* buku yang lebih besar dari halaman dalam buku.
- 5) *Front pastedown* adalah *endpaper* yang menempel pada bagian depan dalam buku.
- 6) *Cover* adalah kertas atau papan tebal yang tersambung dan berfungsi untuk melindungi dalam buku.

- 7) *Foredge square* merupakan pinggiran samping yang ada karena adanya *cover* dan bagian belakang.
- 8) *Front board* adalah bagian depan sampul buku.
- 9) *Tail square* merupakan pinggiran bawah pelindung buku yang ada karena *cover* buku yang lebih besar dari halaman dalam.
- 10) *Endpaper* adalah kertas tebal yang digunakan setelah *cover* yang juga berfungsi untuk menyokong *hinge*.
- 11) *Head* merupakan bagian atas dari sebuah buku.
- 12) *Leaves* merupakan lembaran kertas dalam buku yang memiliki dua sisi yaitu *recto* dan *verso*.
- 13) *Back pastedown* adalah *endpaper* yang menempel pada papan bagian belakang buku.
- 14) *Back cover* merupakan kertas atau papan *cover* bagian belakang buku.
- 15) *Foredge* adalah bagian pinggir sebuah buku.
- 16) *Turn-in* adalah bagian sampul yang dilipat ke dalam biasanya berbahan kain maupun kertas.
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah dari sebuah buku.
- 18) *Fly leaf* adalah halaman *endpaper* yang dapat dibalik
- 19) *Foot* adalah bagian bawah dari sebuah halaman dalam buku.
- 20) *Signature* merupakan lipatan halaman tercetak yang dilipat sesuai blok buku.



Gambar 2.19. Komponen Buku Halaman dan *Grid*
(Haslam, 2006)

b. Halaman

- 1) *Portrait* merupakan bentuk orientasi halaman yang lebih panjang daripada lebarnya.
- 2) *Landscape* merupakan bentuk orientasi halaman yang lebih lebar daripada panjang.
- 3) *Page height and width* adalah ukuran tinggi dan lebar sebuah halaman.
- 4) *Verso* merupakan halaman buku sebelah kanan, biasa dikenali dengan nomor halaman genap.
- 5) *Single page* adalah satu lembar halaman pada buku, umumnya terletak di sebelah kiri.
- 6) *Double Page Spread* adalah dua lembar halaman berhadapan pada buku yang terlintas pada buku.
- 7) *Head* merupakan bagian sisi atas halaman.

- 8) *Recto* merupakan halaman buku sebelah kiri, biasanya dikenali dengan nomor halaman ganjil.
- 9) *Foredge* adalah bagian pinggir samping halaman.
- 10) *Foot* adalah bagian bawah dari sebuah halaman.
- 11) *Gutter* merupakan batas jilid yang diberikan pada sebuah buku.

c. *Grid*

- 1) *Folio Stand* merupakan sebuah garis yang berisi nomor halaman
- 2) *Title Stand* adalah garis yang menentukan posisi *grid* sebuah judul dalam halaman.
- 3) *Head Margin* merupakan *margin* batas atas halaman.
- 4) *Interval/Column Gutter* adalah ruang batas vertikal yang membagi kolom.
- 5) *Gutter Margin/Binding Margin* adalah batas antara halaman isi dan area jilid.
- 6) *Running Head Stand* merupakan garis yang menentukan posisi *running head* dalam halaman.
- 7) *Picture Unit* adalah ruang yang terbentuk oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead line*.
- 8) *Dead Line* adalah garis yang memisahkan antara *picture unit*.
- 9) *Column Width/Measure* merupakan lebar kolom yang menentukan panjangnya baris.
- 10) *Baseline* adalah garis dimana teks berdiri dan juga merupakan dimana dasar x dari huruf terletak.
- 11) *Column* merupakan ruang berbentuk persegi panjang pada *grid* yang berfungsi untuk letak dari konten.

- 12) *Foot Margin* adalah *margin* batas bawah halaman.
- 13) *Shoulder/Foredge* adalah *margin* pada pinggir samping halaman.
- 14) *Column Depth* merupakan panjang dari sebuah kolom.
- 15) *Characters Per Line* adalah jumlah rata-rata karakter dalam satu ukuran.
- 16) *Gatefold/Throwout* adalah batas tambahan pinggir samping yang biasanya dilipat ke dalam buku.

2.2.1.1. Cover Buku

Cover buku menurut Haslam (2006) berfungsi sebagai pengaman pada halaman-halaman dan menunjukkan isi dari buku (hlm. 160). Menurut Landa (2014), *cover* buku juga menjadi pertimbangan bagi target audiens untuk membeli suatu buku. *Cover* buku merupakan pengalaman pertama pembaca dengan sebuah buku (hlm. 213).

Cover buku memerlukan beberapa komponen seperti judul, edisi, nama penulis, logo dari penerbit, juga elemen special seperti penghargaan, *endorsement*, dan lainnya yang diwajibkan. *Cover* buku biasanya mengkombinasikan huruf dan gambar untuk dapat bekerja sama untuk mengkomunikasikan sebuah subyek dan konsep desain (hlm. 214).

2.2.2. Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang langsung untuk menyampaikan suatu pesan dengan jelas, gambaran kedepan, dan dengan gaya yang khas. Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan suatu ide dan pesan, mempersuasi, mengedukasi, dan menghibur. Ilustrasi dapat diaplikasikan pada berbagai media dan selalu dapat berkembang (hlm. 6).

2.2.2.1. Jenis Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi digunakan untuk memberikan informasi, komentar, narasi fiksi, persuasi dan identitas. Ilustrasi terbagi menjadi dua yaitu ilustrasi konseptual dan literal (hlm. 50-69).

a. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal menggambarkan apa yang ada sebenarnya di kenyataan. Ilustrasi jenis ini terbagi lagi menjadi dua yaitu *hyperrealism* dan *stylized realism*. *Hyperrealism* merupakan penggambaran yang sangat mirip dengan kenyataan secara detail dalam elemen-elemennya. Sedangkan *stylized realism* merupakan gaya ilustrasi literal yang dipengaruhi oleh ekspresionisme untuk menyampaikan suatu penekanan pada karakter atau untuk hiburan.



Gambar 2.20. Contoh Ilustrasi Literal
(Male, 2007)

b. Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual merupakan penggambaran visual dari objek, ide, dan konsep yang tidak sesuai dengan bentuk aslinya, dapat dengan

menggunakan metafora pada visual. Pada jenis ilustrasi ini, objek dapat berbentuk lain dari yang seharusnya, terdistorsi ekstrim, surealis, abstrak, ataupun bentuk lainnya.



Gambar 2.21. Contoh Ilustrasi Konseptual
(Male, 2007)

2.2.2.2. *Drawing dan Painting*

Drawing dan *painting* merupakan inti dari ilustrasi. Hal ini menggunakan aspek-aspek dalam pembuatan suatu gambaran seperti warna, komposisi, bentuk, tekstur, perspektif, dan proporsi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah perasaan maupun informasi (hlm. 62).

2.2.2.3. *Photomontage, Collage, dan Mixed Media*

Photomontage, *collage*, dan *mixed media* adalah penggabungan berbagai material dan/atau media yang berbeda untuk menghasilkan suatu karya yang baru (hlm. 68).

2.3. Autoimun

Trescott dan Alt (2016) menyatakan autoimun adalah suatu kondisi ketika sistem imun yang seharusnya menjaga tubuh dari hal asing seperti virus dan bakteri tetapi malah menyerang dan mengancurkan sel dari organ sendiri. Autoimun dapat menyerang berbagai sistem atau organ pada tubuh (hlm. 1).

Menurut data dari Marisza Cardoba Foundation, di Indonesia tercatat 5000 orang yang menyintas autoimun. Namun, jumlah ini dianggap kurang jika dibandingkan dengan jumlah penyintas di negara lain (Prakasa, 2019). *American Autoimmune Related Diseases Association (AARD)* mengestimasi 1 dari 6 orang amerika terkena autoimun. Prevelansi autoimun juga meningkat, dengan salah satu kondisi meningkat 3 kali lebih lazim pada dekade terakhir ini (Trescott & Alt, 2016, hlm. 1-2).

Autoimun dapat menjadi *umbrella term* untuk kondisi atau penyakit yang memengaruhi autoimun. Hingga kini, Trescott dan Alt (2016) menyatakan bahwa ada sebanyak lebih dari 100 penyakit autoimun dan 40 kondisi dengan kemungkinan autoimun telah berhasil teridentifikasi. Biasanya, penyakit autoimun diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu yang spesifik kepada organ, seperti Hashimoto Disease yang menyerang kelenjar tiroid, dan yang tidak menyerang organ spesifik seperti Lupus (hlm. 1-3). Myers (2015) juga menambahkan bahwa memiliki satu kondisi autoimun meningkatkan kemungkinan untuk terkena autoimun lainnya sebanyak tiga kali (hlm. 12).

2.3.1. Faktor autoimun

Penyebab autoimun terdapat tiga faktor utama autoimun yakni genetika, faktor lingkungan, dan pola makan dan gaya hidup (Trescott & Alt, 2016, hlm. 3-4).

a. Genetika

Gen yang diwariskan oleh orang tua dapat menyebabkan autoimun. Autoimun merupakan penyakit yang sangat umum untuk berada dalam suatu keluarga karena sifat genetiknya. Namun, genetika hanya memengaruhi sebesar 30% dalam seseorang untuk terkena autoimun. Faktor gender juga sangat berpengaruh pada kemungkinan terkena autoimun. Wanita lebih rentan terkena autoimun. Hal ini dibuktikan dengan besarnya populasi penyintas sebesar 75%. Desai dan Brinton (2019) menambahkan bahwa wanita mengalami tiga siklus transisi hormon yaitu pubertas, kehamilan, dan menopause. Siklus transisi hormon ini menyebabkan pengaruh tingkat keaktifan sistem imun karena kerja sistem imun dan hormon yang saling memengaruhi satu sama lain.

b. Faktor Lingkungan

Infeksi virus atau bakteri tertentu dapat menyebabkan autoimunitas pada seseorang. Hal ini dikarenakan sistem imun tubuh yang dapat dengan keliru mengidentifikasi protein yang ada pada virus atau bakteri. Selain itu, tingkat terpapar kimia seperti polusi, pestisida pada makanan, sabun, dan lainnya yang sangat tinggi secara langsung juga dapat memicu keaktifan autoimun.

c. Pola makan dan gaya hidup

Pola makanan yang buruk menyebabkan penyerapan nutrisi makanan yang buruk di lambung yang berkontribusi pada perkembangan autoimun. Stres juga

berperan sangat penting dalam terpicunya autoimun. Orang-orang yang memiliki tingkat stres yang tinggi dan tidak terkendali dapat meningkatkan kesempatannya autoimun dalam tubuhnya. Faktor gaya hidup lain yang dapat dipengaruhi oleh stres seperti konsistensi tidur, kurangnya olahraga, dan penggunaan obat tertentu dapat meningkatkan kemungkinan terkena autoimun. Faktor pola makan dan gaya hidup merupakan faktor yang paling dapat dikontrol dibandingkan dengan faktor lainnya.

2.3.2. Pengobatan Autoimun

Autoimun masih belum benar-benar dimengerti secara menyeluruh dan pengobatannya baru hanya dapat menangani jika adanya aktivitas autoimun yang biasa dikenal dengan istilah *flare* (Trescott & Alt, 2016, hlm. 2).

Myers (2015) menambahkan bahwa autoimun tidak dapat sembuh. Kesembuhan dalam dunia medis berarti sebuah penyakit telah benar-benar berakhir. Namun, autoimun dapat remisi, yang berarti sebuah penyakit dapat berhenti sementara, atau *reversal*, yang dimana sebuah penyakit tetap ada namun tidak menunjukkan gejalanya (hlm. 15).

Efek samping terburuk dari autoimun bukanlah efek yang medis seperti simtom ataupun konsumsi obat namun perasaan tidak berdaya dalam tidak adanya kontrol kesehatan dan hidup penyintas, juga rasa bahwa hidup penyintas bukan lagi milik mereka sendiri (hlm. 14-18).

2.3.3. Stres dan Autoimun

Menurut Elkin (2013), stres adalah suatu kondisi dimana seseorang merasakan keadaannya meminta lebih banyak daripada kapasitas seseorang. Ketika sebuah

situasi sedikit menantang, seseorang pasti merasakan stres namun tingkat dari stresnya tergantung dari persepsi orang tersebut. Stres menyebabkan respons *fight-or-flight*, yang menyebabkan seseorang untuk menghadapi masalahnya (*fight*) atau kabur dari masalahnya (*flight*) (hlm 55-56).

Myers (2015) menyatakan bagi kebanyakan orang stres bukanlah hal yang besar namun bagi penyintas autoimun, stres dapat menyebabkan aktifnya penyakit atau *flare up*. Ketika seseorang stres maka, sistem hormon akan mengaktifkan diri dengan cara melepaskan hormon cortisol. Hormon tersebut mengaktifkan sistem imun untuk bersiap melawan hal asing. Stres memengaruhi hormon dan hormon memengaruhi sistem imun (hlm. 167-169).

El-Boghadi (2014) menyatakan bahwa stres tidak hanya dapat menyebabkan autoimun tapi juga dapat sebaliknya, autoimun dapat menyebabkan stres. Stres dapat memperburuk atau menyebabkan rasa sakit sehingga hal ini menjadi lingkaran yang tak pernah berhenti antara stres dan autoimun. Myers (2015) menyebutkan stres dapat memicu kembali sebuah infeksi ketika sebuah infeksi telah membuat tubuh stres (hlm. 161).

2.3.4. Manajemen Stres

Elkin (2013) menjelaskan untuk dapat menjalani hidup yang maksimal, stres dapat dikontrol dan dikelola dengan cara mengelola stresor, mengubah pola pikir, dan mengelola respons stres (hlm 65-67).

a. Mengelola stresor

Stresor adalah segala event yang dapat memicu stres dari hal yang paling minor seperti transportasi umum yang ramai hingga yang major seperti

kehilangan pekerjaan. Mengelola stresor berarti meminimalisir atau menghilangkan stresor potensial. Misalnya rumah yang berantakan dikelola dengan cara membereskannya.

b. Mengubah pola pikir

Jika stresor sulit diubah maka, seseorang dapat mengubah bagaimana melihat sebuah situasi. Terkadang cara berpikir seseorang dapat membuat seseorang stres.

c. Mengelola respons stres

Mengubah respons terhadap stres jika mengelola stresor dan mengubah pola pikir tidak dapat diubah. Mengubah cara respons pada stres dapat mencapai rasa tenang.