



### **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**

Menurut Susilana dan Riyana (2009, hlm. 6) yang mengutip National Education Association (NEA) media adalah sebuah sarana untuk menyampaikan komunikasi dalam suatu bentuk cetak ataupun audio visual dan juga termasuk teknologi *hardware*. Turow (2014, hlm. 14) menyatakan bahwa tujuan media informasi ada banyak antara lain:

1. Tujuan hiburan

Media memiliki tujuan sebagai hiburan untuk manusia seperti menonton televisi, mendengarkan lagu atau musik radio, mengisi kuis atau teka teki silang berhadiah di surat kabar (koran).

2. Tujuan pengamatan

Media memiliki tujuan sebagai pengamatan atas suatu kondisi yang ada. Contohnya keadaan ekonomi, keadaan cuaca, dan keadaan politik suatu tempat.

3. Tujuan pertemanan

Media memiliki tujuan sebagai teman untuk seseorang, seperti saat seseorang sedang sedih, mereka bisa menggunakan media sosial atau aplikasi untuk menceritakan kesedihan mereka dan ada orang lain yang

akan memberikan nasihat atau masukan agar kesedihan seseorang tersebut menjadi berkurang.

#### 4. Tujuan intepretasi

Media memiliki tujuan sebagai intepretasi bermaksud untuk membantu seseorang mencari apa sebab dan akibat dari sesuatu. Maka dari itu manusia menggunakan media untuk mendapatkan jawabannya.

#### 5. Tujuan beragam penggunaan

Media memiliki tujuan untuk beragam penggunaan dimana media dapat memenuhi berbagai kebutuhan seorang manusia seperti media sebagai pertemanan, media sebagai intepretasi dan media sebagai hiburan yang disebut dengan media interaktif. Contoh dari media interaktif adalah adanya kuis berhadiah di program televisi yang dilakukan secara *live* yang menunjukkan adanya bentuk dari media interaktif.

Kemudian Turow (2014) juga mengatakan bahwa konten dari suatu media harus ditentukan dengan sangat baik agar bisa tepat untuk target audiens yang dituju. Konten tersebut dibagi menjadi beberapa jenis antara lain jenis media sebagai hiburan, media sebagai berita, media informasi, media sebagai edukasi, dan media sebagai iklan. Pada Perancangan Buku Informasi Pedoman tentang *Polycystic Ovary Syndrome*, penulis menggunakan media informasi dengan tujuan intepretasi dimana akan digunakan oleh pengguna sebagai jawaban atas sebab akibat dari *Polycystic Ovary Syndrome* tersebut.

### **2.1.1 Manfaat Media Informasi**

Kemp dan Dayton dalam kutipan Susilana dan Riyana (2009, hlm. 9-11) menyatakan bahwa kontribusi atau manfaat dari suatu media pembelajaran adalah antara lain :

1. Terdapat standar dalam suatu proses penyampaian suatu pembelajaran yang lebih baik.
2. Lebih menariknya proses pembelajaran yang ada.
3. Teori belajar yang diterapkan menjadikan suatu proses pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.
4. Mempersingkat waktu suatu proses pembelajaran.
5. Terdapat peningkatan dari kualitas proses pembelajaran.
6. Dimanapun dan kapanpun proses pembelajaran yang diperlukan dapat dilakukan.
7. Meningkatnya sikap yang positif dari para siswa terhadap suatu materi dan proses dari sebuah pembelajaran.
8. Terdapat peranan suatu guru yang menjadi berubah ke arah yang lebih positif.

Di dalam media pembelajaran terdapat juga klasifikasi-klasifikasi antara lain:

1. Media grafis dalam bentuk cetak

Media ini memiliki kelebihan antara lain dapat membuat target audiens menerima informasi dengan baik, minat yang sesuai dengan target audiens yang ada, dapat dibawa dan dilihat dimana saja dengan praktis dan tidak membuat target audiens mendapat kesulitan. Contohnya media grafis dalam bentuk adalah diagram, bagan, poster, *flyer*, brosur dan lainnya

2. Media berproyeksi diam dengan visual
3. Media dengan suara (audio)
4. Media dengan audio dan visual tetapi diam
5. Film
6. Televisi
7. Multimedia

Pada Perancangan Buku Informasi Pedoman tentang *Polycystic Ovary Syndrome* yang penulis rancang memiliki manfaat untuk membuat proses pembelajaran tentang *Polycystic Ovary Syndrome* dengan lebih menarik, lebih teraktif dan menyenangkan serta mempersingkat proses pembelajarannya.

### **2.1.2 Desain Media Informasi**

Menurut pernyataan dari Katz (2012, hlm 17) apapun bentuk media dan apapun kontennya dalam suatu desain informasi, tujuan dari sebuah media informasi

adalah untuk menyampaikan suatu informasi kepada target audiens. Jika target audiens tidak dapat memahami informasi tersebut, sebuah karya desain dan desainernya berarti gagal.



Gambar 2.1. Proses Sebuah Desain Informasi

(Sumber: Joel Katz, *Designing Information: Human Factors and Common Sense in Information Design*, 2012)

Katz (2012, hlm. 16) juga memberikan penjelasan tentang proses sebuah desain informasi yang diawali dari adanya data, audiens dan konteks. Ketiga hal tersebut digunakan oleh seorang desainer untuk membentuk suatu konsep visual suatu desain. Dalam merancang sebuah desain informasi, desainer harus menggabungkan dua sisi dari desainer dan target audiens (pengguna) agar dapat menciptakan suatu informasi yang bisa dipahami dengan baik oleh penggunanya. Suatu desain informasi dapat dinyatakan berhasil jika terdapat keseimbangan

antara kemampuan seorang desainer, pengetahuan tentang informasi, dan kebutuhan para audiens. Tetapi terkadang terdapat aspek-aspek yang menyebabkan ketidakseimbangan antara lain:

1. Data

Terdapat data yang tidak lengkap, terlalu padat, atau terlalu disederhanakan yang dijadikan informasi oleh desainer. Data yang diberikan juga tidak memberikan pengertiannya karena penafsiran yang berbeda-beda sehingga membuat audiens menjadi bingung.

2. Desainer

Desainer tidak dapat memahami informasi yang akan disampaikan dan tidak dapat memvisualisasikannya. Selain itu, desainer tidak fokus pada target audiens melainkan hanya fokus pada desainnya saja.

3. Audiens

Audiens tidak memahami informasi yang akan disampaikan karena kurangnya edukasi, tidak familiarnya informasi yang mengakibatkan tidak adanya ketertarikan audiens pada informasi tersebut.

Aspek-aspek di atas harus diperhatikan oleh penulis dengan baik, karena jika tidak diperhatikan dengan sebaik-baiknya penulis tidak dapat membuat media informasi dengan baik dan tepat sasaran melainkan akan membuat adanya kesalahan informasi yang harus dihindari.

## **2.2 Perancangan**

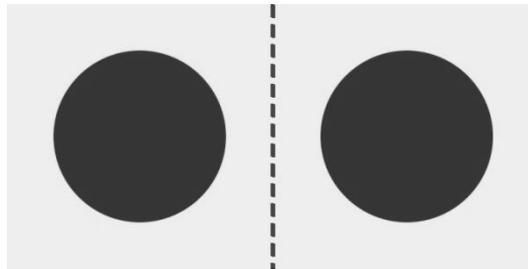
Menurut Pentak dan Lauer (2015) desain adalah berbagai hal yang mencakup semua disiplin ilmu mulai dari seni lukis hingga seni memahat, fotografi dan juga

bisa diaplikasikan ke banyak media seperti film, video, grafik komputer dan animasi. Desain juga mencakup berbagai kerajinan seperti keramik, tekstil dan kaca. Arsitektur, arsitektur untuk pemandangan, dan perencanaan kota semuanya juga mengaplikasikan prinsip desain. Hampir seluruh hal yang diproduksi oleh manusia melibatkan desain baik secara sengaja maupun tidak disengaja.

### 2.2.1 Prinsip Desain

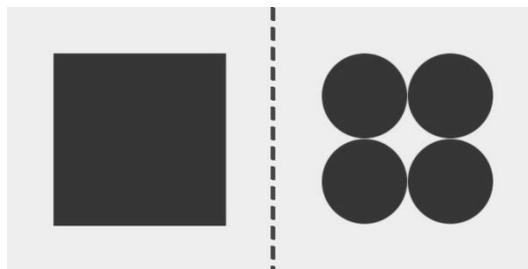
Menurut Landa (2010) berikut adalah prinsip-prinsip desain antara lain sebagai berikut :

#### 1. Keseimbangan



Gambar 2.2. Keseimbangan Simetri

(Sumber: <https://uxengineer.com/principles-of-design/balance/>)



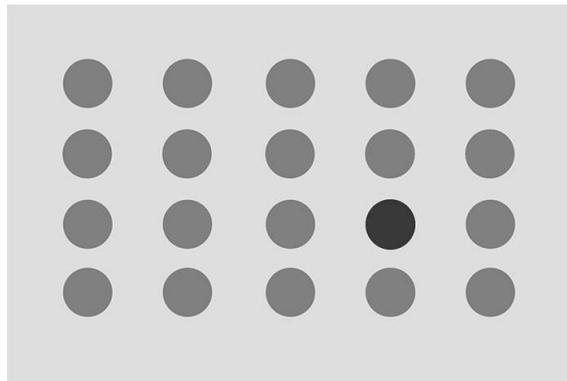
Gambar 2.3. Keseimbangan Asimetri

(Sumber: <https://uxengineer.com/principles-of-design/balance/>)

Definisi dari keseimbangan adalah suatu stabilitas yang tercipta dengan visual berat pada sebuah visual yang dibagi dengan adil dan merata dari

titik pusat. Visual berat ini terlihat pada setiap elemen desain yang bergantung pada faktor-faktor antara lain bentuk, warna, ukuran dan tekstur. Jika elemen-elemen desain ditata dengan baik dan sesuai maka akan mencapai suatu keseimbangan. Jenis-jenis keseimbangan ada dua yaitu keseimbangan simetri dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan yang stabil pada setiap sisi antara lain kiri, kanan, atas, bawah, depan, dan belakang.

## 2. Tekanan

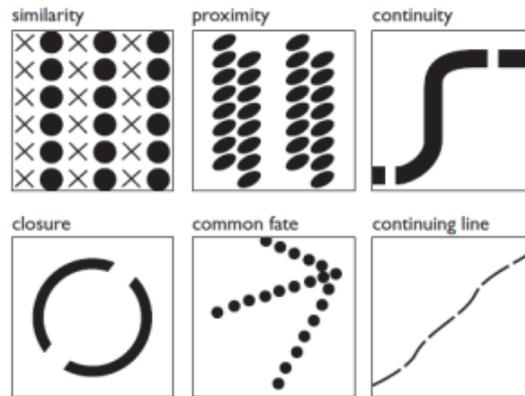


Gambar 2.4. Tekanan

(Sumber: <http://www.idc.iitb.ac.in/dsource/course/layout-design-animation-part-ii/principles-compositional-design/emphasis>)

Ada beberapa cara untuk membuat tekanan antara lain dengan adanya tata letak, tingkat kontras, arah, struktur suatu diagram, dan ukuran. Desainer harus menampilkan konten-konten yang sudah disusun dengan baik, dengan logis, dan membuat bagaimana caranya suatu informasi dan pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik yang menciptakan adanya tekanan.

### 3. Kesatuan



Gambar 2.5. Kesatuan

(Sumber: Robin Landa, *Graphic Design Solutions*, 2013)

Kesatuan dalam suatu desain sangat diperlukan yang berguna untuk menciptakan suatu komposisi yang berstruktur dan perpaduan antara satu elemen desain dengan elemen lainnya. Cara untuk membuat susunan dan aturan pada elemen desain ke komposisi dan membuat komposisi tersebut menjadi suatu kesatuan harus diketahui oleh desainer-desainer grafis.

### 4. Irama



Gambar 2.6. Irama

(Sumber: <https://www.thetypetree.com/blog/graphic-design-101-rhythm-and-movement>)

Irama dibutuhkan dalam desain yang menggunakan repetisi dan menciptakan adanya irama dan pola. Sebuah gambar atau desain juga dapat diciptakan melalui adanya irama yang nantinya akan membuat cara penyampaian informasi menjadi lebih unik dan berbeda dari yang lainnya.

### 2.2.2 Tipografi

Menurut Cullen (2012, hlm. 12) tipografi adalah visual dari suatu bahasa. Visual dari sebuah bahasa ini mempunyai tujuan untuk menyampaikan suatu informasi agar dapat lebih dipahami oleh orang lain yang terdiri dari berbagai huruf yang membentuk mulai dari kata hingga suatu kalimat. Tipografi merupakan hal yang penting dalam suatu desain karena tipografi menentukan tingkat keterbacaan dan mempengaruhi pesan yang akan disampaikan. Menurut Krause (2015) tipografi dibagi menjadi 3 jenis antara lain serif, sans serif dan juga script. Serif merupakan *typeface* yang memiliki kait (*serif*), sedangkan sans serif merupakan *typeface* yang tidak memiliki kait (*serif*). Sementara itu *script* merupakan *typeface* yang terlihat seperti tulisan tangan yang menyambung.



Gambar 2.7. Serif dan Sans Serif Font

(Sumber: <https://jalls94796.weebly.com/section-10---document-production/serif-and-sans-serif-fonts>)



Gambar 2.8. Script Font

(Sumber: <https://allegramarketing.files.wordpress.com/2010/05/fonts.png?w=400&h=566>)

### 2.2.2.1 Typeface

Squire (2007) mengatakan bahwa fungsi dari penggunaan *typeface* adalah untuk memperjelas sesuatu dari banyaknya kumpulan huruf alfabet berdasarkan jenisnya dari numeral, simbol atau tanda baca, huruf kecil sampai dengan huruf besar atau kapital. Jenis-jenis *typeface* menurut Squire (2007, hlm. 15-17) secara umum antara lain:

#### 1. Roman *Typeface*



ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890 (!@#\$%)

Gambar 2.9. Roman *Typeface*

(Sumber: <http://legionfonts.com/fonts/helvetica-lt-55-roman>)

Roman *typeface* adalah *typeface* paling sering dan umum dilihat oleh orang karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi dan bentuknya yang sangat *basic*.

## 2. *Italic Typeface*

**ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmno  
pqrstuvwxyz  
1234567890/& -, .**

Gambar 2.10. *Italic Typeface*

(Sumber: <http://dimensionalletters.com/cast-metal/helvetica-italic.html>)

*Italic typeface* adalah *typeface* umumnya digunakan untuk menuliskan bahasa asing dalam penulisan bahasa Indonesia yang baik dan benar.

## 3. *Condensed Typeface*

**ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZÀÁÉ  
abcdefghijklmnopqr  
stuvwxyzàáéîõøü&1  
234567890(\$£.,!?)**

Gambar 2.11. *Condensed Typeface*

(Sumber: <http://www.identifont.com/show?MT>)

*Condensed typeface* adalah *typeface* yang digunakan jika informasi yang ingin disampaikan banyak dan hanya memiliki *space* yang terbatas maka dari itu *typeface* ini terlihat ramping dan tidak memakan banyak *space*.

#### 4. *Extended Typeface*

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÅ  
abcdefghijklmnpq  
rstuvwxyzàåéîõøü&  
1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.12. *Extended Typeface*

(Sumber: <http://www.identifont.com/similar?MY>)

*Extended typeface* adalah *typeface* yang merupakan kebalikan dari *condensed typeface* dimana suatu informasi hanya sedikit namun memiliki banyak ruang dan *typeface* ini memiliki legibilitas yang rendah.

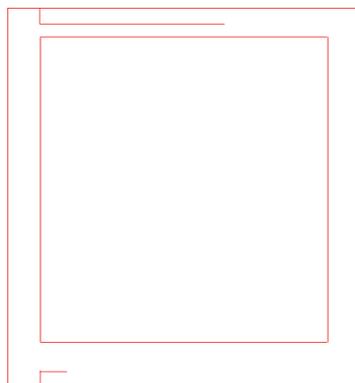
### 2.2.3 **Layout**

Menurut Ambrose (2009) *layout* merupakan tata peletakan elemen-elemen desain pada ruang yang disediakan dan disesuaikan dengan mempertimbangkan estetika secara keseluruhan. *Layout* juga bisa disimpulkan sebagai aturan penempatan ruang dan bentuk dalam suatu desain. Tujuan dari adanya *layout* adalah untuk menempatkan elemen-elemen desain dengan baik dan tepat sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan kepada target audiens dengan tepat sasaran. *Layout* yang baik dan tepat tersebut dapat disampaikan kepada target *audience* di media cetak maupun media digital (elektronik). *Layout* dibuat dengan adanya suatu sistem *grid* yang sangat dibutuhkan.

## 2.2.4 Grid

Definisi dari *grid* adalah suatu bentuk struktur yang terbentuk dari garis horizontal dan garis vertikal berdasarkan pernyataan Squire (2006). Desainer menyusun *heading*, *caption*, gambar, dan lainnya di atas garis *grid* tersebut. Desainer dapat menggunakan *grid* apapun sesuai dengan keinginan mereka dan *grid* memiliki sifat bebas. Berdasarkan Samara (2017) dalam bukunya *Making and Breaking the Grid* secara umum *grid* terbagi-bagi menjadi *modules*, *columns*, *markers*, *flowlines*, *spatial zones*, dan *margin*. Tipe *grid* juga ada berbagai macam dan dibagi menjadi empat tipe antara lain :

1. *Manuscript Grid (Single Column Grid)*



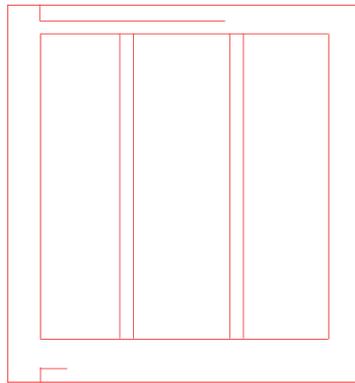
Gambar 2.13. *Manuscript Grid*

(Sumber: Timothy Samara, 2017, *Making and Breaking the Grid*)

*Manuscript grid* merupakan sistem *grid* yang paling *simple*. Sistem *grid* pada *manuscript* ini terdiri dari satu buah kotak besar yang memenuhi hampir seluruh ruang pada suatu bidang. *Manuscript grid* ini umumnya dipakai untuk memasukkan teks atau gambar pada buku atau *essay*. Pada

halaman *spread* (terbuka) diperlukan *margin* yang diatur dengan baik agar tulisan di dalam buku atau *essay* tidak terpotong dan bisa dibaca dengan jelas. *Margin* yang diatur dalam *manuscript grid* ini dibuat dengan simetris namun bisa juga dibuat dengan asimetris. Contohnya adalah dengan membuat banyak *white space* atau ruang untuk para pembaca agar matanya dapat beristirahat setelah membaca banyak tulisan.

## 2. *Column Grid (Multiple Column Grid)*

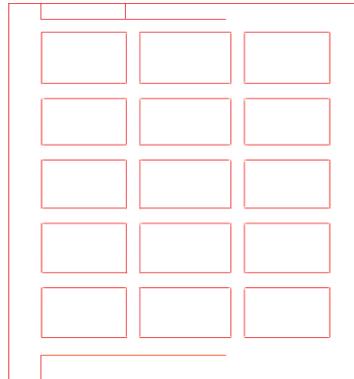


Gambar 2.14. *Column Grid*

(Sumber: Timothy Samara, 2017, *Making and Breaking the Grid*)

Pada *Column Grid*, informasi yang bersebelahan tidak selalu saling terkait satu sama lain. Setiap kolom dalam *Column Grid* bisa terdapat tulisan besar ataupun gambar. Peletakan pada *Column Grid* ini memperlihatkan informasi pada kolom mana yang merupakan bagian yang penting atau utama dan bagian mana yang hanya bagian tambahan dari suatu informasi.

### 3. *Modular Grid*

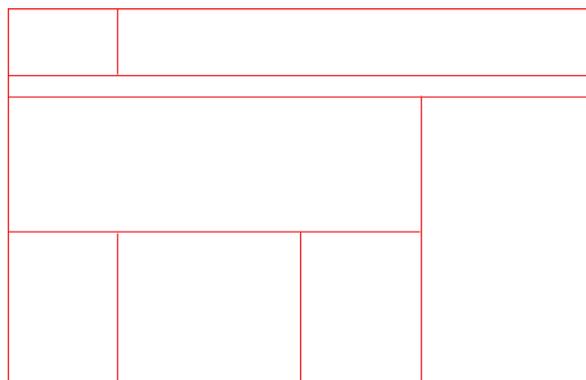


Gambar 2.15. *Modular Grid*

(Sumber: Timothy Samara, 2017, *Making and Breaking the Grid*)

*Modular Grid* adalah sebuah *grid* yang rumit (kompleks) yang dibutuhkan ketelitian dan perhatian lebih untuk menentukan apa isi dari kolom-kolomnya. Beberapa *flowlines* yang diatur dan disesuaikan dengan kolom dan baris akan membentuk sebuah *matric of cells* yang disebut dengan modul dan dikatakan sebagai sebuah *modular grid*.

### 4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.16. *Hierarchical Grid*

(Sumber: Timothy Samara, 2017, *Making and Breaking the Grid*)

*Hierarchical Grid* adalah *grid* yang pada umumnya digunakan untuk visual yang tidak bisa menggunakan ketiga *grid* lainnya. *Hierarchical grid* adalah *grid* yang paling fleksibel karena besar dari kolom-kolomnya dan jarak antar satu kolom dengan kolom lainnya bisa bermacam-macam tergantung dengan desain yang akan dibuat.

### **2.2.5 Warna**

Holtzschue (2011) mengatakan bahwa warna merupakan sesuatu yang memberi suatu kesan kepada yang melihatnya, membuat adanya persepsi atas sesuatu, memberikan emosi, menjadikan suatu jiwa menjadi tenang, membuat ekspresi akan suatu hal, membuat suatu simbol pada sesuatu.

#### **2.2.5.1 Psikologi Warna**

Berdasarkan Color Design Workbook (2011) dinyatakan bahwa warna memiliki psikologinya antara lain :

1. **Warna Merah**

Warna merah melambangkan api dan darah. Warna merah memiliki arti positif antara lain cinta, kekuatan, energi, dan panas. Warna merah juga memiliki arti negatif antara lain amarah, kekasaran, agresi, dan revolusi.

2. **Warna Kuning**

Warna kuning melambangkan matahari. Warna kuning memiliki arti positif antara lain cahaya, ceria, kebijakan, dan sikap optimis. Warna kuning juga memiliki arti negatif antara lain keiri hatian dan sifat pengecut.

### 3. Warna Biru

Warna biru melambangkan air, langit dan laut. Warna biru memiliki arti positif antara lain maskulinitas, intelek, sejuk, keadilan dan pengetahuan. Warna biru juga memiliki arti negatif antara lain kesedihan, sifat apatis dan dingin.

### 4. Warna Hijau

Warna hijau melambangkan alam, natural, dan tanaman. Warna hijau memiliki arti positif antara lain uang, kesuburan, kesehatan, dan muda. Warna hijau juga memiliki arti negatif antara lain racun dan iri.

### 5. Warna Ungu

Warna ungu melambangkan spiritual dan kerajaan. Warna ungu memiliki arti positif antara lain sihir, hal mistis, imajinasi, dan kemewahan. Warna ungu juga memiliki arti negatif antara lain kemarahan dan kekejaman.

### 6. Warna Oranye

Warna oranye melambangkan musim gugur. Warna oranye memiliki arti positif antara lain kesehatan, keunikan, dan kekreatifan. Warna oranye juga memiliki arti negatif antara lain kebisingan.

### 7. Warna Hitam

Warna hitam melambangkan kematian dan malam hari. Warna hitam memiliki arti positif antara lain sifat elegan, formal, keseriusan, berat dan kekuatan. Warna hitam juga memiliki arti negatif antara lain iblis, kedukaan, dan ketakutan.

## 8. Warna Putih

Warna putih melambangkan kesucian, kemurnian dan cahaya. Warna putih memiliki arti positif antara kebersihan, kelembutan, pernikahan, dan ketidakcacatan (kesempurnaan). Warna putih juga memiliki arti negatif antara lain pengasingan (isolasi).

## 9. Warna Abu-abu

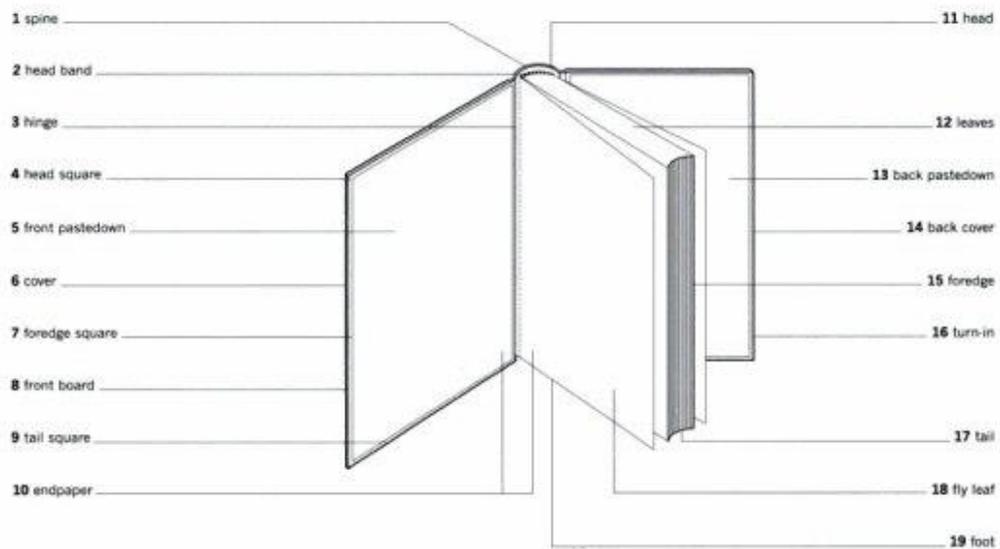
Warna abu-abu melambangkan kebebasan atau kenetralan. Warna abu-abu memiliki arti positif antara lain *balance*, kedewasaan, dan sikap bijak. Warna abu-abu juga memiliki arti negatif antara lain kejenuhan, rasa sedih, masa-masa tua dan *moody*.

## 2.3 Buku

Menurut Haslam (2006, hlm. 6) buku merupakan suatu media yang digunakan untuk memuat suatu data, informasi, teori-teori, dan lainnya yang bisa dibawa dan digunakan secara efisien, dimanapun, dan kapanpun.

### 2.3.1 Elemen Buku

Berdasarkan Haslam (2006) buku memiliki 3 kelompok komponen yaitu kelompok blok buku (*the block*), kelompok halaman buku (*the pages*), dan kelompok grid buku (*the grid*). Tetapi pada umumnya buku memiliki komponen yaitu :



Gambar 2.17. Komponen Buku

(Sumber: Andrew Haslam, *Book Design*, 2006)

1. *Spine* : Punggung buku yang biasanya dibuat untuk menutup permukaan yang dijilid.
2. *Head Band* : Ikatan penutup buku yang berwarna dan berguna untuk melindungi penjilidan buku tetapi tidak semua buku memilikinya.
3. *Hinge* : Lipatan yang letaknya ada di ujung lembaran kertas.
4. *Head Square* : Bagian atas ujung buku yang ukurannya lebih besar dibandingkan dengan kertas isi buku.
5. *Front Pastedown* : bagian kertas yang menempel di cover depan bagian dalam.
6. *Cover* : kertas berbahan lunak atau keras yang berada paling luar dari suatu buku dan berguna untuk melindungi isi buku.

7. *Foredge Square* : bagian yang terbentuk karena bagian kertas yang menempel di cover bagian dalam lebih kecil dibandingkan cover depannya.
8. *Front Board* : cover depan buku.
9. *Tail Square* : Bagian bawah ujung buku yang ukurannya lebih besar dibandingkan dengan kertas isi buku dan berfungsi untuk melindungi kertas isi buku.
10. *End Paper* : cover dalam berbahan tipis yang digunakan untuk memisahkan cover depan dengan bagian isi buku.
11. *Head* : bagian terpenting dari buku.
12. *Leaves* : isi buku yang terdapat konten pada dua sisi halamannya.
13. *Back Pastedown* : bagian kertas yang menempel di cover belakang bagian dalam.
14. *Back Cover* : cover belakang buku.
15. *Foredge* : sisi samping buku yang berada di depan.
16. *Turn-in* : kertas cover buku yang dilipat ke bagian dalam cover buku.
17. *Tail* : bagian bawah dari suatu buku.
18. *Fly Leaf* : kertas yang berada di paling akhir suatu buku.
19. *Foot* : bagian bawah halaman buku.

## 2.4 Ilustrasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ilustrasi adalah gambar yang bisa berupa foto, lukisan, desain, ataupun diagram yang berfungsi untuk mempermudah memberikan penjelasan isi dari suatu buku, cerita dan sebagainya.

### 2.4.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2012) ada bermacam-macam jenis ilustrasi antara lain:

#### 1. *Editorial Illustration*

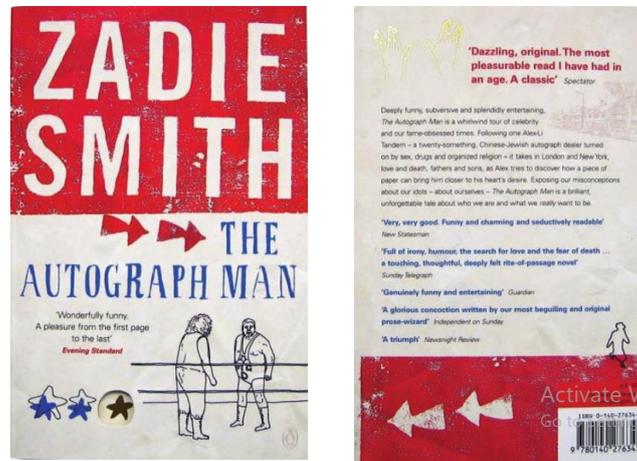


Gambar 2.18. *Editorial Illustration*

(Sumber: Lawrence Zeegen, *The Fundamental of Illustration*, 2012)

Ilustrasi editorial merupakan hal yang sudah sangat dasar untuk para ilustrator dan makanan sehari-hari untuk para ilustrator profesional. Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang menampilkan suatu fakta yang biasanya didapatkan dalam foto dengan perspektif yang berbeda.

## 2. Book Publishing Illustration



Gambar 2.19. Book Publishing Illustration

(Sumber: Lawrence Zeegen, *The Fundamental of Illustration*, 2012)

Ilustrasi dalam book publishing adalah ilustrasi yang terdapat dalam sebuah buku dan memiliki hubungan yang kuat antara tulisan yang banyak dalam suatu buku dengan gambar dan gambar ilustrasi menjadi point yang penting dalam buku itu.

## 3. Fashion Illustration



Gambar 2.20. Fashion Illustration

(Sumber: Lawrence Zeegen, *The Fundamental of Illustration*, 2012)

Karya gambar atau sketsa busana para perancang busana yang dibuat untuk membuat visual dari sebuah busana yang akan dibuat nantinya mulai dari struktur kain sampai bentuk pakaian yang akan dirancang.

#### 4. Advertising illustration



Gambar 2.21. Advertising Illustration

(Sumber: Lawrence Zeegen, *The Fundamental of Illustration*, 2012)

Advertising illustration adalah ilustrasi yang dipakai dalam dunia periklanan untuk kebutuhan mengiklankan suatu produk.

#### 5. Music Industry Illustration



Gambar 2.22. Music Industry Illustration

(Sumber: <https://www.bratislavmilenkovic.com/music-producer/>)

Ilustrasi dalam industri musik memiliki peran pasti dalam membuat hubungan seseorang dengan musik yang didengarkannya, membuat identitas dan kepribadian untuk produk album musik dalam bentuk visual.

## 6. *Studio Collaboration*

Ilustrasi dalam *studio collaboration* terdiri dari beberapa jenis proyek seperti ilustrasi untuk laporan tahunan, desain logo, ilustrasi cover laporan keuangan, poster acara dan sebagainya.

## 7. *Self-initiated Illustration*

*Self-initiated illustration* merupakan ilustrasi yang dibuat oleh ilustrator karena kemauannya sendiri tanpa adanya suatu tujuan komersial tertentu.

### 2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan Male (2017) fungsi ilustrasi ada 5 antara lain:

1. Ilustrasi dengan fungsi dokumentasi, instruksi, dan referensi



Gambar 2.23. Ilustrasi dengan Fungsi Dokumentasi, Instruksi, dan Referensi

(Sumber: *Alan Male, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2017*)

Ilustrasi mempunyai fungsi untuk menyampaikan suatu informasi baik dokumentasi, instruksi maupun referensi. Informasi dapat dicerna lebih baik melalui ilustrasi. Fungsi ilustrasi ini umumnya terdapat di buku, infografis dan lainnya.

## 2. Ilustrasi dengan fungsi komentar



Gambar 2.24. Ilustrasi dengan Fungsi Komentar

(Sumber: *Alan Male, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2017*)

Ilustrasi digunakan untuk mengomentari atau membuat kritik pada isu masalah dalam masyarakat. Contohnya adalah ilustrasi pada koran, majalah dan surat kabar lainnya.

## 3. Ilustrasi dengan fungsi bercerita

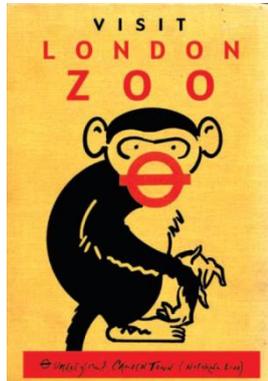


Gambar 2.25. Ilustrasi dengan Fungsi Bercerita

(Sumber: *Alan Male, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2017*)

Ilustrasi berfungsi untuk memberikan visual dan memberikan cerita kepada pengguna yang membacanya agar pembaca bisa lebih mendalami dan bisa membayangkan ceritanya.

#### 4. Ilustrasi dengan fungsi persuasif

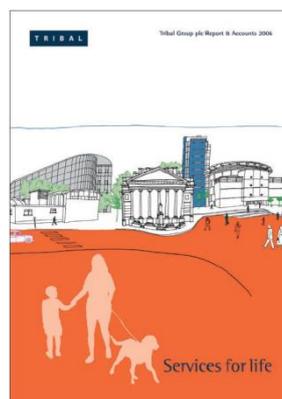


Gambar 2.26. Ilustrasi dengan Fungsi Persuasif

(Sumber: *Alan Male, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2017*)

Ilustrasi ini digunakan untuk mempromosikan atau mengajak seseorang untuk melakukan atau melaksanakan sesuatu dan biasanya digunakan pada perusahaan periklanan (*advertising*).

#### 5. Ilustrasi dengan fungsi identitas



Gambar 2.33. Ilustrasi dengan fungsi identitas

(Sumber: *Alan Male, Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2017*)

Ilustrasi ini digunakan untuk membuat logo sebagai identitas dari sesuatu dan dapat membuat brand tersebut lebih terkenal di dalam masyarakat.

## **2.5. Ovarium**

Menurut buku Fisiologi Manusia (2018, hlm 6-15) ovarium atau indung telur merupakan bagian dari organ reproduksi dalam pada wanita yang juga terdiri dari uterus dan vagina. Menurut Scanlon (2014) ovarium memiliki ukuran 4 cm atau 1,5 *inch* berbentuk seperti oval dan berjumlah dua buah dan berada di samping kanan dan kiri dari uterus. Ada folikel-folikel yang berjumlah ratusan ribu di dalam sebuah ovarium. Pada wanita dewasa yang sudah aktif bereproduksi, folikel yang ada berjumlah 300 sampai dengan 400 buah akan memproduksi sel telur yang telah matang. Sel telur (ovum) yang sudah matang tersebut akan dikelilingi dengan sel pada folikel yaitu estrogen namun untuk mematangkan folikel tersebut ovarium membutuhkan hormon androgen dan hormon FSH. Ukuran sel telur yang matang dan siap dibuahi adalah antara 18-23mm. Jika ukuran sel telur berada di bawah angka tersebut maka disimpulkan bahwa sel telur yang ada pada wanita tersebut belum siap untuk dibuahi.

### **2.5.1 *Polycystic Ovary Syndrome***

*Polycystic Ovary Syndrome* (PCOS) adalah suatu penyakit biasanya terjadi namun juga sangat rumit dipahami, yang penderitanya adalah wanita dengan usia yang aktif bereproduksi. PCOS ini sendiri dikatakan sangat rumit untuk dipahami karena masih terjadi banyak perbedaan pendapat yang menyebabkan suatu perdebatan mengenai pengertian dan patogenesis dari PCOS.

Berdasarkan Rotterdam yang dikutip oleh Allahbadia (2007) untuk dapat membuat diagnosa PCOS sendiri butuh lebih dari 12 buah folikel yang memiliki diameter 2 mm sampai dengan 9 mm di dalam sebuah ovarium atau dengan

terdapatnya volume ovarium yang membesar menjadi lebih besar dari ukuran 10 ml. American Society for Reproduction Medicine melakukan konsensus dan disimpulkan bahwa ada beberapa kriteria untuk membuat diagnosa PCOS yang terbagi menjadi 3 yaitu tidak adanya ovulasi (anovulasi), kelebihan hormon androgen (hiperandrogen), dan *polycystic ovary* (ovarium polikistik) yang bisa dilihat saat tes USG (*ultrasound*). Wanita yang dinyatakan menderita PCOS sendiri memiliki dua kriteria dari tiga kriteria tersebut.

#### **2.5.1.1 Penyebab *Polycystic Ovary Syndrome***

Menurut Busell (2011) *Polycystic Ovary Syndrome* (PCOS) sendiri memiliki beberapa penyebab walaupun sebenarnya masih belum ada penyebab yang jelas antara lain:

1. Hiperandrogen (kelebihan hormon androgen) yang disebabkan oleh tingginya hormon insulin karena adanya resistensi insulin.
2. Kelebihan berat badan (obesitas) khususnya pada wanita yang belum mengalami pubertas.
3. Keturunan dari keluarga dimana umumnya jika ibu atau kakak perempuan mengalami PCOS maka wanita tersebut juga memiliki risiko untuk terkena PCOS.

#### **2.5.1.2 Gejala-Gejala *Polycystic Ovary Syndrome***

Gejala-gejala *Polycystic Ovary Syndrome* (PCOS) menurut Allahbadia (2007) antara lain:

#### 1. Menstruasi yang terganggu

Berdasarkan Balen yang dikutip oleh Allahbadia (2007) penderita PCOS 50% diantaranya mengalami keterlambatan menstruasi lebih dari siklus normal yaitu antara 21 sampai dengan 35 hari dan 20% diantaranya tidak atau belum mendapat menstruasi pertamanya sampai dengan usia 15 tahun.

#### 2. Kelebihan berat badan (obesitas)

Pada penderita PCOS sendiri 50% diantaranya mengalami kelebihan berat badan (obesitas) yang disebabkan oleh banyaknya jaringan lemak sehingga hormon insulin yang diproduksi oleh tubuh menjadi semakin tinggi dan meningkatkan kemungkinan menderita PCOS. Kelebihan berat badan disini dilihat dari BMI yang melebihi 25 kg/m<sup>2</sup>.

#### 3. Adanya jerawat

Keadaan dimana adanya jerawat yang berlebihan merupakan salah satu gejala PCOS dan biasanya ditemukan pada 1/3 wanita yang menderita PCOS.

#### 4. *Hirtuism*

Pengertian dari *hirtuism* ini adalah keadaan dimana wanita memiliki rambut yang umumnya hanya tumbuh di pria dewasa contohnya adanya rambut yang berlebihan pada bagian perut bagian bawah dan dada seorang

wanita. Banyaknya wanita yang menderita PCOS dan memiliki *hirsutism* adalah 70%.

5. Kerontokan rambut

10% wanita yang menderita PCOS memiliki keadaan kerontokan rambut yang berlebihan dan lebih umum dialami pada pria.

6. Penggelapan kulit di area leher

1-3% wanita yang menderita PCOS memiliki keadaan dimana kulit di area lehernya mengalami penggelapan dan bertekstur dan umumnya pria yang mengalaminya.

### **2.5.1.3 Polycystic Ovary Syndrome Jangka Panjang**

Menurut Allahbadia (2007) dalam jangka panjang *Polycystic Ovary Syndrome* (PCOS) dapat membuat adanya komplikasi dan gangguan antara lain:

1. Kanker pada Ovarium

Menurut The Cancer and Steroid Hormone Study yang dikutip oleh Allahbadia (2007) kanker pada ovarium yang diderita oleh wanita penderita PCOS risikonya meningkat menjadi dua kali lebih tinggi.

2. Kanker pada Endometrium

Faktor kelebihan berat badan (obesitas), kelebihan hormon estrogen, dan infertilitas merupakan salah satu faktor penyakit kanker pada endometrium ini dan tiga faktor tersebut umumnya menjadi gejala-gejala pada wanita yang menderita PCOS. Kanker pada endometrium ini juga umumnya

terkait dengan beberapa penyakit lainnya yaitu tekanan darah tinggi (hipertensi) dan juga diabetes mellitus tipe 2.

### 3. Kanker pada Payudara

Penderita PCOS yang memiliki jumlah hormon estrogen tinggi hingga berlebihan meningkatkan risiko terkena kanker pada payudara yang memang disebabkan oleh tingginya hormon estrogen pada wanita.

### 4. Penyakit pada Kardiovaskular

Penyakit pada kardiovaskular (jantung dan pembuluh darah) merupakan penyakit yang rentan akan dialami oleh wanita yang menderita PCOS karena beberapa faktor penyebabnya antara lain kelebihan berat badan (obesitas), hipertensi, diabetes, usia, kolesterol dan merokok berdasarkan The Cancer and Steroid Hormone Study yang dikutip oleh Allahbadia (2007).

#### **2.5.1.4 Pencegahan dan Pengobatan Polycystic Ovary Syndrome**

Dalam mencegah *Polycystic Ovary Syndrome* sebenarnya belum ditemukan pencegahan-pencegahan yang jelas maka dari itu dalam mencegahnya lebih disesuaikan dengan keadaan si penderita PCOS ini. Pencegahannya umumnya dianjurkan untuk melakukan pengecekan terhadap keadaan wanita yang mempunyai keturunan PCOS dari ibu atau kakak perempuannya.

Menurut Allahbadia (2007) ada beberapa cara untuk mengobati PCOS antara lain:

1. Mengonsumsi obat Metaformin dan Thiazolidinediones yang berfungsi untuk meningkatkan responsibel hormon insulin dikarenakan resistensi insulin.
2. Melakukan diet yang dikarenakan obesitas dengan pola hidup yang lebih baik dan sehat
3. Mengonsumsi pil kontrasepsi (pil KB)
4. Mengonsumsi obat anti androgen agar hormon androgen yang sebelumnya berlebihan dapat disesuaikan dengan jumlah yang seharusnya.
5. Analog GnRH