



Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Widjajanto (2013) menyatakan bahwa media adalah sebuah susunan aktivitas yang menggabungkan teknologi, manusia dan sosial untuk saling berbagi beragam bentuk media seperti audio, gambar, video, teks, dan sebagainya. Dalam melakukan komunikasi maka dibutuhkan sebuah media. Hal ini dijelaskan lebih lanjut bahwa saluran komunikasi memiliki 6 jenis yaitu tatap muka, media cetak, media elektronik, audio, video, dan media online (hlm.143).

Desain informasi untuk menampilkan informasi dibedakan menjadi 2 yaitu:

2.1.1. *Print-based Information Design*

Media informasi yang dikemas dan sering digunakan dalam kebutuhan sehari-hari seperti buku pelajaran, buku sejarah dan buku ilustrasi.

2.1.2. *Interactive Information Design*

Media informasi yang membebaskan pengguna untuk melakukan eksplorasi informasi yang sedang dicari dalam bentuk tema yang sama, dan bersifat interaktif karena mampu berinteraksi antara pengelola dan pengguna dalam sebuah *website*.

2.2. Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku adalah serangkaian halaman yang dicetak dan terikat yang berfungsi untuk menguraikan, mengumumkan, melindungi, dan menyampaikan pengetahuan untuk pembaca agar dapat melintasi ruang dan waktu.

2.2.1. Jenis Buku

Menurut Campbell, Martin dan Fabos (2016) dalam bukunya yang berjudul “*Media & Culture*”, pengelompokan jenis buku secara modern adalah sebagai berikut:

2.2.1.1. Trade Books

Jenis buku yang sering dijumpai dan paling menguntungkan di industri percetakan. Buku bersampul tebal (*hardbound*) dan buku bersampul tipis (*paperback*) termasuk kedalam jenis *trade books*. Contohnya antara lain: buku fiksi, buku non-fiksi, buku klasik, buku biografi, buku hobi, buku sains populer, buku *self-help*, komik dan novel grafis.

2.2.1.2. Professional Books

Jenis buku yang isinya fokus kepada kelompok pekerjaan tertentu dan memanfaatkan perkembangan di dunia profesional dan spesialisasi. Contoh : buku mengenai hukum, bisnis, kedokteran, teknik, dan lain-lain.

2.2.1.3. Textbooks

Jenis buku yang paling banyak dibaca, terutama oleh pelajar. Tujuannya adalah untuk meningkatkan tingkat literasi dan pendidikan. Contoh : buku pelajaran untuk anak sekolah dasar, sekolah menengah, dan buku teks untuk menunjang perkuliahan.

2.2.1.4. Mass Market Paperbacks

Jenis buku yang ditulis oleh seorang yang memiliki pengaruh besar/figur terkenal. Buku jenis ini tidak hanya dijual di toko buku, namun dapat ditemukan juga di toko obat, supermarket, maupun bandara. Harga bukunya relatif lebih murah dibandingkan dengan buku serupa yang memiliki sampul

tebal. Salah satu inovasi terbesar yang pernah dilakukan penerbit *mass market paperbacks books* adalah menciptakan *instant book*. *Instant book* sendiri merupakan buku dengan topik yang bersangkutan dengan suatu kejadian terkenal yang sedang terjadi pada suatu waktu, sehingga buku diminati masyarakat dan percetakan dapat memproduksi dalam jumlah banyak.

2.2.1.5. Religious Books

Jenis buku yang berkaitan dengan agama. Salah satu contoh buku yang selalu laku di pasaran sepanjang masa adalah Alkitab dengan berbagai versi. Buku religius mulai meledak di pasaran se usai Perang Dunia ke-2. Seiring berkembangnya jaman, buku religius memperluas topik bahasannya, seperti topik tentang perang dan kedamaian, kemiskinan, ras, dan lain-lain.

2.2.1.6 Reference Books

Buku yang ditulis untuk mendokumentasikan ilmu pengetahuan, buku ini pertama kali diperkenalkan oleh seorang filsuf Yunani bernama Aristoteles. Contoh buku yang termasuk kedalam kategori ini adalah: ensiklopedia, kamus, atlas, almanac, dan beberapa buku yang berkaitan langsung dengan profesi tertentu seperti buku panduan medis dan lainnya.

2.2.1.7. University Press Books

Jenis buku yang tidak mengambil keuntungan dari penulisannya dan penerbitannya ditujukan hanya untuk sekelompok kecil pembaca yang memiliki minat pada suatu bidang secara spesifik. Contohnya: buku mengenai teori dan kritik terhadap literasi, sejarah pergerakan seni. Buku

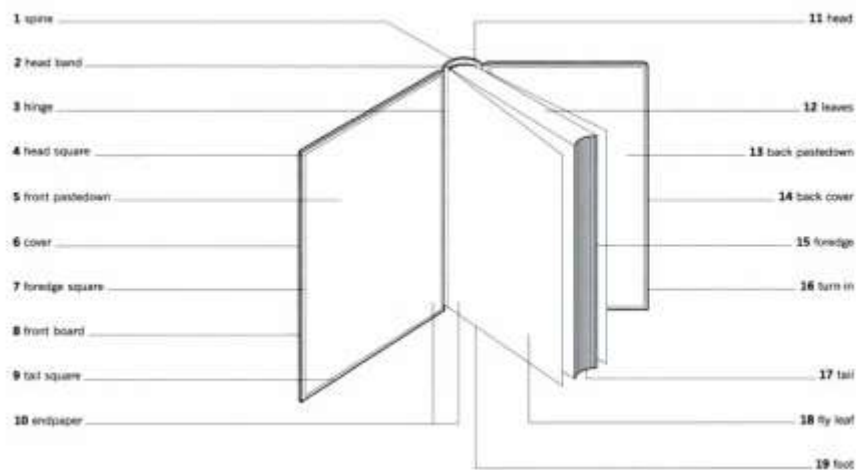
ini biasanya merupakan karya ilmiah yang dihasilkan oleh sebuah universitas.

2.2.2. Komponen Buku

Dalam merancang sebuah buku, Haslam (2006) menyatakan bahwa ada komponen yang perlu diperhatikan. Pada dasarnya, bagian-bagian buku dapat dibagi menjadi tiga, yaitu sampul buku (*book block*), halaman buku, dan *grid* buku (hlm.20).

2.2.2.1. Sampul Buku (*Book Block*)

Sampul buku merupakan hal yang vital dalam pembuatan buku secara fisik dan hal ini menjadi kesan pertama pembaca dalam menilai sebuah buku. Menurut Andrew Haslam (2006), buku secara umum memiliki komponen-komponen sebagai berikut:



Gambar 2.1. Anatomi Buku.

(Haslam, 2006, hlm.20)

1. *Spine*

Punggung sebuah buku yang memiliki fungsi sebagai mengikat / membungkus sebuah buku yang memiliki ketebalan. Punggung buku berisi judul dan nama pengarang untuk memperjelas ketika buku diletakkan secara vertikal menyamping.

2. *Head band*

Pelapis atau penutup yang berfungsi untuk melindungi penjilidan buku. Tidak semua buku memiliki *headband* karena tergantung dari jenis penjilidan sebuah buku.

3. *Hinge*

Engsel lipatan penghubung yang berada diantara *pastedown* (5) dan *fly leaf* (18).

4. *Head Square*

Head square merupakan ruang sisa bagian atas buku yang berasal dari *cover* yang lebih besar dari lembaran isi buku.

5. *Front pastedown*

Endpaper (10) yang berada pada bagian depan buku sebagai penghubung *cover* depan dengan isi buku bagian depan.

6. *Front Cover*

Kertas atau board yang melindungi buku bagian luar. Dalam sebuah buku, *Cover* atau sampul depan sangat mempengaruhi persepsi tentang buku tersebut. Isi dari sampul depan ini terdiri dari judul, nama penulis, nama pemberi pengantar, atau sambutan, serta logo dan nama penerbit. Dalam hal ini desainer dan ilustrator harus memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan konten sebuah buku dalam sebuah “miniatur poster”.

7. Foredge Square

Foredge Square adalah ruang sisa bagian *foredge* buku yang berasal dari *cover* yang lebih besar dari lembaran isi buku.

8. Front Board

Board atau papan yang digunakan sebagai komponen pendukung *cover*.

9. Tail Square

Tail square adalah ruang sisa bagian bawah buku yang berasal dari *cover* yang lebih besar dari lembaran isi buku.

10. End paper

Kertas tipis yang memiliki fungsi untuk menutupi dan menyambungkan *cover board* dengan isi dari sebuah buku.

11. Head

Bagian atas dari sebuah buku.

12. Leaves

Isi dari sebuah buku (lembaran kertas).

13. Back Pastedown

Endpaper (10) yang berada pada bagian depan buku sebagai penghubung *cover* depan dengan isi buku bagian depan.

14. Back Cover

Sampul belakang dari sebuah buku yang biasanya berisi judul buku, synopsis, biografi penulis, review pembaca, ISBN (International Standard Book Number) beserta barcode-nya, dan alamat penerbit. Sampul belakang memiliki fungsi sebagai pendukung sampul depan untuk menarik persepsi pembaca.

15. *Foredge*

Bagian depan buku secara vertikal yang berseberangan dengan punggung buku.

16. *Turn in*

Kertas atau material sampul luar yang dilipat ke dalam dan ditutupi dengan *end paper* sebagai hasil akhir.

17. *Tail*

Bagian bawah sebuah buku.

18. *Fly leaf*

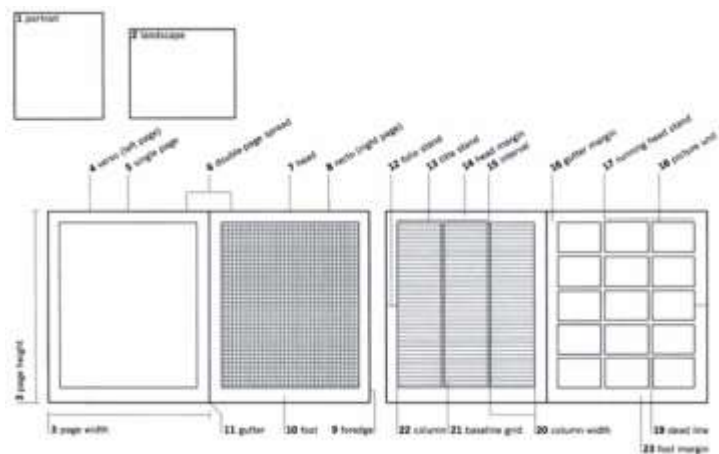
Lembaran sebaliknya yang menempel dengan *end paper*.

19. *Foot*

Bagian bawah sebuah lembaran.

2.2.2.2. Halaman Buku

Menurut Haslam (2006), berikut merupakan bagian-bagian dari halaman buku :



Gambar 2.2. *Page and Grid*

(Haslam, 2006, hlm.21)

1. *Portrait*

Sebuah format halaman dimana tinggi halaman lebih besar dari lebar halaman.

2. *Landscape*

Sebuah format halaman dimana tinggi halaman lebih kecil dibanding lebar halaman.

3. *Page height and width*

Ukuran dari sebuah halaman

4. *Verso*

Halaman sebelah kiri buku, biasanya diidentifikasi dengan nomor halaman genap.

5. *Single page*

Lembaran buku yang berada di sebelah kiri.

6. *Double page spread*

Dua halaman yang isinya berkesinambungan, melewati gutter, dan didesain seakan-akan satu halaman.

7. *Head*

Bagian atas buku.

8. *Recto*

Halaman sebelah kanan buku, biasanya diidentifikasi dengan nomor halaman ganjil.

9. *Foreedge*

Sisi depan buku

10. *Foot*

Bagian bawah buku

11. Gutter

Margin untuk menjilid buku (hlm.21)

2.2.3. Struktur Buku

Struktur buku menurut Andrew Haslam, dibagi menjadi tiga bagian dengan elemen sebagai berikut:

2.2.1.1. Binding

a. *Front Cover Element* (elemen pada cover depan)

berisi image / ilustrasi pendukung, nama lengkap pengarang, judul buku



Gambar 2.3. Cover Depan

(Haslam, 2006)

b. *Back Cover Element* (elemen pada cover belakang)

berisi ISBN/ barcode , harga yang sudah terdaftar, deskripsi buku, review quotes, biografi pengarang.

Terletak di bagian halaman kanan yang berisi judul, nama pengarang, logo penerbit, nama penerbit, kota dimana buku itu di publikasikan, dan biasanya juga terdapat ilustrasi ataupun elemen dekoratif.

c. *Title Verso*

Terletak di bagian kiri halaman yang berisi logo penerbit, nama penerbit, nama sponsor dan logo, tahun publikasi, nomor ISBN, dan kontak detail penerbit (email, alamat, *website*).

d. *Title Page*

Satu spread yang berisikan nama pengarang, judul buku, penerbit, tempat, tahun ketika buku di publikasikan, dan gambar.

e. *Contents Page* (daftar isi)

f. *Synopsis*

g. *Dedication*

Berisi kalimat singkat kepada buku tersebut dibuat / didedikasikan.

h. *Preface*

Berisi penjelasan tujuan dari buku, dan pesan singkat dari pengarang yang dikemas dalam kalimat singkat.

i. *Foreword*

Kalimat singkat yang berisikan penjelasan tujuan dari buku, dan yang menulis bukanlah pengarang.

2.2.1.3. Body of the book

a. *Chapter Opener*

Terdiri dari judul chapter, dan juga image maupun quotes yang terletak di bagian halaman kanan buku / spread.

b. *Chapter Close*

2.2.1.4. Endmatter

a. *Sources-notes*

Tampilan daftar referensi yang digunakan ketika membuat buku.

b. *Index*

Halaman ini berisi daftar istilah, sumber ilustrasi-foto, dan ucapan terima kasih kepada kontributor.

2.2.4. Format Buku

Menurut Haslam, sebuah buku dapat dirancang dengan 3 format, yaitu:

2.2.2.1. *Portrait*

Buku yang memiliki ukuran tinggi lebih besar daripada ukuran lebarnya.

2.2.2.2. *Landscape*

Buku yang memiliki ukuran lebar lebih besar daripada ukuran tingginya.

2.2.2.3. *Square*

Buku yang memiliki ukuran sama besar antara lebar dan tinggi.

2.2.5. Layout Buku

Haslam (2006) mengungkapkan bahwa dalam pembuatan layout sebuah buku, dapat dilihat dari 2 aspek yaitu:

2.2.3.1. Text-driven books

Layout buku yang lebih banyak mengandung teks dibanding gambar.

2.2.3.2. Image-driven books

Layout buku yang lebih banyak mengandung gambar dibanding teks.

Pada perancangan buku media informasi ini, penulis menggunakan beberapa prinsip layout yang diambil dari buku “Layout Dasar dan Penerapannya” karya Surianto Rustan yaitu sebagai berikut:

2.2.3.3. Sequence – urutan perhatian

Dalam penggunaan bahasa dan tulisan latin, orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah. Oleh sebab itu, untuk materi publikasi dan desain akan cenderung mengikuti urutan dan alur pembacaan.

2.2.3.4. Emphasis – penekanan tertentu

Kontras merupakan salah satu pembentuk emphasis yang dapat diciptakan dengan cara bermacam-macam, seperti melalui ukuran, posisi, warna, bentuk, hingga konsep yang berlawanan dan lain-lain.

2.2.3.5. Balance – mengatur keseimbangan

Balance memiliki dua, yaitu simetris dan asimetris. Pencerminan yang tepat secara matematis dapat dicapai melalui keseimbangan simetris, sedangkan asimetris bersifat optis atau kelihatannya seimbang. Desain yang membawa pesan konvensional, pengalaman, terpecah dan kokoh cocok digunakan dengan keseimbangan simetris, sedangkan untuk desain yang

bersifat modern, bersahabat dan muda lebih cocok menggunakan keseimbangan asimetris.

2.2.3.6. Unity – menciptakan kesatuan

Kesatuan antara penampilan dengan pesan / komunikasi yang dibawa dalam konsep desain tersebut yang diperoleh melalui elemen-elemen yang secara fisik kelihatan seperti teks, gambar, warna, ukuran, posisi, dan *style*.

2.2.6. Elemen Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa huruf, tanda baca, dan angka adalah elemen terkecil dari sebuah halaman buku yang menjadi salah satu elemen terpenting dalam buku (hlm.86).

2.2.6.1. Jenis Tipografi

Menurut Steven Heller dan Gail Anderson (2016) dalam bukunya yang berjudul "*The Typography Idea Book*". Berikut adalah beberapa jenis tipografi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan melalui sebuah desain :

1. *Pictorial*

Jenis tipografi *pictorial* bukan merupakan tipografi murni yang menjadikan sebuah gambar sebagai huruf atau simbol, namun jenis tipografi ini cukup efektif dalam desain.

2. *Environmental* (alfabet sebagai monumen)

Jenis huruf ini didesain untuk lingkungan, sehingga orang-orang yang melewati daerah tersebut bisa melihat dan memahami pesan

yang ingin disampaikan. Biasanya fungsi *environmental* lebih banyak digunakan untuk karya seni dibandingkan karya desain.

3. *Construction* (membangun sebuah adegan melalui huruf)

Fungsi konstruksi huruf ini biasanya digunakan dalam iklan koran dan poster film seperti *Ban Hur*, *El Cid*, dan *King of Kings*. Selain itu, biasanya warna yang digunakan dalam pengaplikasiannya terbatas.

4. *Transformative*

Huruf dapat dibuat menjadi objek apapun. Jenis huruf ini digunakan untuk keperluan khusus dan memiliki konsep tertentu, misalnya poster "*Unterwegs*" yang diciptakan oleh seorang desainer Turki yang membuat huruf dari bentuk kaki sang istri dan anak. Untuk membuat huruf *transformative*, diperlukan kemampuan khusus dalam mendesain, sehingga huruf dapat tetap terbaca.

5. *Conceptual*

Merupakan jenis tipografi yang tidak biasa dan tidak dapat selalu dijumpai dalam setiap buku atau majalah. Desainer tipografi konseptual biasanya mengubah bentuk kolom tulisan menjadi bentuk kolom yang tidak biasa.

6. *Comic*

Biasanya digunakan untuk membuat konten yang serius dengan pendekatan yang lebih santai atau tidak formal (hlm.10-20).

2.2.6.2. Menentukan Tipografi Dalam Desain

Menurut Strizver (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Type Rules!*”, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih huruf yang akan digunakan dalam sebuah desain, antara lain:

1. Tujuan Desain

Untuk menentukan huruf yang akan dipakai, karena penting untuk mengetahui mengapa desain tersebut diciptakan, karena setiap desain dengan tujuan berbeda memiliki pendekatan huruf yang berbeda (hlm.125).

2. Menentukan Audiens

Perlu diketahui latar belakang audiens seperti usia, minat, pekerjaan, dan demografi lainnya. Penerapan *typeface* yang berbeda akan menarik perhatian audiens yang berbeda pula. Untuk anak-anak, biasanya digunakan huruf yang besar dan mudah dibaca. Setelah menentukan audiens, pertimbangkan informasi seperti apa yang desainer harap audiens akan dapatkan, kemudian baru pilihan huruf ditentukan (hlm.125).

3. Ukuran Huruf

Sebelum melakukan eksplorasi terhadap huruf, penting untuk mengetahui jarak baca dari teks yang akan digunakan. Tentukan terlebih dahulu huruf yang akan digunakan sebagai *headline*, *sub-headline*, atau *body-text*. Selain itu perlu juga diperhatikan jarak antara huruf dan jarak antar baris (hlm.129).

4. Warna Huruf

Warna huruf ditentukan dengan memadukan warna tulisan dan background. Apabila tulisan berwarna terang atau putih, dan dipadukan dengan latar berwarna gelap, maka detail seperti garis tipis tidak akan terlihat dengan jelas (hlm.131)

5. Kemudahan dalam Membaca

Keterbacaan dalam sebuah *typeface* berkaitan dengan bagaimana huruf disusun, jarak antar baris, panjang baris, jarak antar huruf, dan jarak antar kata. Hal lain yang penting adalah untuk menentukan keterbacaan antara lain bentuk huruf, perbedaan bentuk antar huruf satu dengan yang lainnya, berat huruf, dan kontras (hlm.131).

6. Permukaan Cetak dan Penggunaan Kertas

Pemilihan huruf juga didasarkan pada media yang akan digunakan saat mencetak. Penggunaan jenis kertas dan *finishing* yang berbeda akan menghasilkan cetakan huruf yang berbeda. Pada kertas yang bertekstur dan berpori, tulisan akan terlihat lebih tipis. Namun, bila permukaan cetak memiliki lapisan, menggunakan plastik atau kaca, maka huruf yang tercetak akan terlihat lebih tebal karena bahan-bahan tersebut tidak menyerap tinta dengan sempurna. Pertimbangan ini diperlukan untuk memilih huruf yang terbaik sesuai dengan hasil yang diinginkan (hlm.135)

7. Metode Cetak

Apabila metode cetak yang digunakan adalah mesin cetak offset atau digital printing dengan tinta normal, maka hasil cetak akan sesuai dengan bentuk asli huruf. Namun, ketika menggunakan metode alin seperti termografi, *letterpress*, *screen printing*, *embossing*, atau menggunakan tinta metalik, maka bentuk huruf mungkin akan sedikit terdistorsi, garis tipis pada huruf mungkin tidak terlihat atau tidak tercetak dengan baik, atau ada beberapa bagian huruf yang tidak terisi tinta, maupun hal lain yang tak terduga (hlm.135).

2.2.7. Penjilidan Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa jenis penjilidan terdiri atas *case binding*, *loose-leaf binding*, dan *perfect binding* (hlm. 233-238).

2.2.6.1. Library Binding

Penjilidan dikerjakan secara manual yang biasanya diaplikasikan untuk buku yang disimpan dalam waktu yang lama. Penjilidan ini menggunakan teknik jahit yang memiliki beberapa rangkap dan dijahit secara vertikal dan kemudian dijahit menjadi satu kesatuan. Teknik penjilidan ini dapat memberikan efek buku yang dapat terbuka secara lebar (hlm. 233).

2.2.6.2. Case Binding

Buku dengan jenis *case binding* menggunakan material *cover* yang keras dan kaku (*hard cover*). Pada bagian *cover* dilapisi dengan kain atau kertas yang sudah dicetak dengan desain tertentu yang kemudian ditempelkan pada cover tersebut. Sedangkan, bagian dalam dari buku dijahit dan

digabungkan pada halaman sampul. Nilai yang lebih tinggi terhadap suatu buku dapat diberikan dalam jenis penjilidan seperti ini (hlm. 234).

2.2.6.3. *Perfect Binding*

Buku dengan penjilidan jenis ini merupakan jenis yang paling mudah ditemukan di buku-buku yang diterbitkan. Penjilidan ini menggunakan teknik penyatuan kertas yang dilakukan menggunakan lem dan tidak ada bagian yang dijahit sama sekali. Sedangkan kertas yang digunakan untuk halaman sampul lebih tebal dan ukurannya menyerupai halaman isi, tidak seperti jenis penjilidan *library binding* dan *case binding* yang halaman sampulnya berukuran sedikit lebih besar daripada halaman dalam (hlm. 235)

2.2.6.4. *Broken Spine Binding*

Buku dengan penjilidan jenis ini biasanya terdiri dari satu kesatuan kertas panjang yang dilipat sehingga pembaca dapat melihat buku itu secara keseluruhan dalam satu lembar kertas yang panjang (hlm.235).

2.2.6.4. *Saddle-Wire Binding*

Penjilidan ini pada dasarnya digunakan untuk mengikat majalah, pamflet, dan katalog. Jika dibuat dalam bentuk buku, buku ini terdiri dari beberapa bagian yang diikat menggunakan staples atau benang (hlm 236).

2.2.6.4. *Spiral Binding*

Buku dengan penjilidan jenis ini dapat dibuka secara bebas dan menyeluruh. Halaman pada buku dengan jenis jilid ini merupakan kumpulan dari

lembaran kertas yang disatukan dengan kawat yang masuk bolongan pada lembaran kertas. Kawat ini dibuat mengelilingi bolongan kertas dan menyatukan kertas-kertas yang lain (hlm. 237).

2.2.6.1. *Loose-leaf binding*

Buku dengan penjilidan jenis ini memiliki ciri khas seperti *spiral binding* yaitu halaman isi harus dibolongkan dan dikaitkan dengan sebuah kawat atau besi. Penjilidan *loose-leaf binding* mengharuskan besi pengait dapat dibuka dan ditutup sesuai dengan keinginan pemilik buku tersebut. Buku jenis ini dapat ditemukan khususnya pada buku catatan sekolah. Pengguna dapat melepas atau menambahkan halaman-halamn tersebut sesuai keinginannya (hlm.238).

2.2.8. Teori *Grid*

Samara (2007) menyatakan bahwa semua pekerjaan desain yang melibatkan pemecahan masalah dan pemberian solusi, semua memiliki perannya masing-masing melalui visual, simbol, kumpulan teks, dan headlines. Dalam penyatuan semua elemen tersebut, grid hadir untuk memudahkan kebutuhan desain yang memuat begitu banyak informasi yang nantinya akan mempercepat pengerjaan. Dalam pembagian jenis sistem grid, secara umum akan dijabarkan sebagai berikut:

2.2.5.1. Manuscript Grid

Manuscript grid merupakan tipe grid yang paling umum digunakan pada media. Biasanya hadir sebagai persegi panjang yang berisi konten pada

halaman dan layar atau hanya menggunakan satu kolom saja pada halaman tertentu.

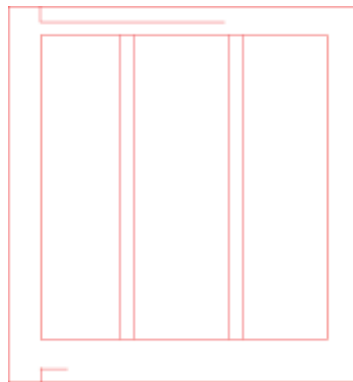


Gambar 2. 6 *Manuscript Grid*

(Samara, 2007)

2.2.5.2. Column Grid

Column grid merupakan tipe grid yang sering digunakan dalam mendesain sebuah website karena terbatasnya lebar layar.

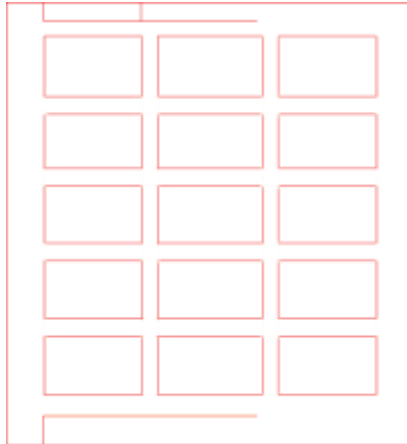


Gambar 2. 7 *Column Grid*

(Samara, 2007)

2.2.5.3. Modular Grid

Modular grid merupakan tipe grid yang dirancang oleh baris dan kolom yang membentuk tumpang tindih antara satu sama lain. Jenis grid ini populer digunakan di media digital.

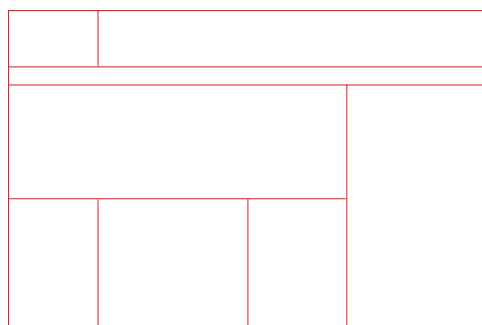


Gambar 2. 8 *Modular Grid*

(Samara, 2007)

2.2.5.4. Hierarchical Grid

Hierarchical grid merupakan tipe grid yang dibangun untuk fokus pada proporsi unsur dalam sebuah desain. Jenis grid ini digunakan untuk konten yang tidak standar dan berulang-ulang dan sering dipakai saat sebuah informasi dan visual yang ditujukan membutuhkan grid yang berbeda dari biasanya.



Gambar 2. 9 *Hierarchial Grid*

(Samara, 2007)

Menurut Landa (2011) dalam hal pembuatan grid, seorang desainer tidak dibatasi oleh peraturan yang ada, sehingga desainer boleh melanggar aturan-aturan

yang ada pada grid sendiri. Grid memiliki beberapa anatomi yang penting untuk digunakan, diantaranya sebagai berikut:

2.2.5.5. Margin

Space kosong yang ada pada sebuah halaman yang memiliki fungsi agar konten tidak keluar dari lingkup yang sudah dibuat. Hal ini akan membuat elemen didalam sebuah halaman terlihat rapi dan terstruktur. Posisi margin untuk menyediakan isi yang jelas, batas keterbacaan, keseimbangan dan memberikan batasan pada beberapa bagian menentukan sebuah margin.

2.2.5.6. Kolom dan Interval Kolom

Lebar dan beragam isi dari sebuah halaman yang bisa diisi dengan tulisan atau gambar akan menentukan banyaknya kolom. Sedangkan pada interval kolom merupakan jenjang antara kolom yang bersebelahan.

2.2.5.7. Flowlines

Flowline biasanya digunakan untuk memecah bagian dari komposisi yang dibagi oleh garis horizontal dan berfungsi untuk membantu arah mata secara visual agar tidak kesulitan dalam membaca elemen dalam sebuah halaman.

2.2.5.8. Grid Modules

Grid modules yang dibentuk dari komposisi garis dan blok yang digabungkan dalam sebuah grid.

2.2.5.9. Spatial Zones

Berfungsi untuk mengatur penempatan dari berbagai elemen desain seperti tulisan dan gambar dengan memperhatikan posisi halaman dan berapa banyak benda visual yang akan dimasukkan dalam sebuah halaman.

2.2.5.10. Gutter

Kolom dan baris yang dibagi dengan sebuah jarak sehingga menghasilkan layout yang tenang karena unsur komposisi yang ada di dalam sebuah halaman menjadi tidak terlalu tegang atau terlalu rapat.

2.3. Finishing

Dameria (2008) menyatakan bahwa *finishing* memiliki peran yang sangat penting sebagai proses akhir dari proses cetak supaya terlihat cantik dan menarik. Proses penyelesaian pada industri percetakan tergantung fokus dari percetakan tersebut. Percetakan buku, percetakan *offset packaging*, percetakan *flexible packaging* (berbahan plastik), dan label akan memiliki proses *finishing* yang berbeda pula (hlm. 136).

2.3.1. Efek Finishing

Dameria (2008) menyatakan ada bermacam-macam bentuk efek *finishing* yang akan dijabarkan sebagai berikut.

1. *Foil Stamping*, teknik cetak dengan panas yang menghasilkan detail lapisan warna metalik.
2. *UV Varnish*, lapisan yang membuat detail bahan cetakan terlihat mengkilap, *doff* semi transparan, atau *matte*.

3. *Die Cutting*, cetakan yang menghasilkan bentuk dan ukuran yang khusus.
4. *Blind Emboss / Deboss*, efek tekanan kuat yang dipergunakan pada permukaan cetakan sehingga menghasilkan efek timbul (*emboss*) atau sebaliknya (*deboss*).

2.4. Ilustrasi

Supriyono (2010) menyatakan bahwa pengertian ilustrasi tidak hanya sebatas pada foto dan gambar, namun bisa berupa garis, bidang hingga susunan huruf. Ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas pesan / informasi yang akan disampaikan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca.

2.4.1. Manfaat Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 52) ilustrasi memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Ilustrasi menangkap perhatian pembaca
2. Ilustrasi memperjelas isi yang ada dalam teks
3. Ilustrasi menunjukkan identitas
4. Ilustrasi menyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan
5. Ilustrasi membuat pembaca tertarik untuk membaca
6. Ilustrasi menonjolkan keunikan
7. Ilustrasi menciptakan kesan yang mendalam

2.4.2. Kriteria Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010, hlm. 51) terdapat lima poin kriteria untuk menciptakan sebuah ilustrasi yang menarik perhatian sebagai berikut:

1. Ilustrasi harus komunikatif, informatif, dan mudah dipahami
2. Ilustrasi harus menggugah perasaan, hasrat, dan minat membaca
3. Ilustrasi harus merupakan ide baru, orisinal, dan bukan hasil plagiat
4. Ilustrasi harus memiliki daya paku yang kuat
5. Jika ilustrasi berupa foto atau gambar, harus memiliki kualitas yang memadai, baik dalam aspek seni maupun teknik pengerjaan.

2.4.3. Jenis Ilustrasi

Menurut Haslam (2006), ilustrasi memiliki peranan penting dalam membantu pembaca mengenali objek, orang, maupun ide. Jenis-jenis ilustrasi pada sebuah buku, antara lain sebagai berikut:

1. Ilustrasi foto
2. Ilustrasi gambar
3. *Graphs and Charts*
4. Proyeksi
5. Diagram dan Tabel
6. Simbol *pictograms* dan *ideograms*
7. Sistem Notasi

2.5. Desain Komunikasi Visual

Kusrianto (2007) menyatakan bahwa desain komunikasi visual adalah ilmu yang mengelola berbagai elemen grafis (bentuk, gambar, tatanan huruf, komposisi warna dan layout) untuk menyampaikan komunikasi secara kreatif melalui media sehingga bisa diterima oleh orang atau kelompok yang menjadi sasaran penerima pesan tersebut.

2.5.1. Prinsip Desain

Dalam ilmu desain grafis, karya dapat disebut baik jika dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan tersebut dan memenuhi prinsip-prinsip desain.

2.2.4.1. Kesatuan (Unity)



Gambar 2. 10 Peter Arno

(The New Yorker Collection from cartoonbank.com, 1970)

Dalam desain grafis, kesatuan adalah prinsip desain yang paling penting. Tanpa kesatuan, karya desain mungkin akan terlihat menarik, tapi tidak dapat disebut karya desain yang baik.

2.2.4.2. Penekanan (Emphasis / Focal Point)



Gambar 2. 11 Whitney Darrow Jr.,
(The New Yorker Collection from cartoonbank.com, 1946)

Penekanan dalam desain grafis merupakan salah satu prinsip desain yang penting. Penekanan ini bertujuan agar mendapatkan perhatian penerima pesan tersebut dan dapat fokus terhadap pesan atau maksud yang akan disampaikan oleh desainer tersebut. Untuk meraih penekanan atau Emphasis tersebut dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1. Kontras (*Contrast*)



Gambar 2.12. Zebra

(George Stubbs, Yale Center for British Art, Paul Mellon Collection, 1763)

Hasil penekanan dapat semakin terlihat ketika 1 elemen sedikit berbeda dari objek disekitarnya. Dengan menggunakan kontras, objek yang tidak terkena kontras tersebut secara otomatis menjadi titik fokus.

2. Isolasi (*Isolation*)



Gambar 2. 13 The Agnew Clinic

(Thomas Eakins, University of Pennsylvania Art Collection, Philadelphia, 1889)

Variasi penekanan menggunakan kontras semakin baik dengan menggunakan teknik isolasi. Contoh foto 2.4, hal pertama yang kita akan lihat adalah objek yang terletak di depan lukisan.

3. Penempatan (*Placement*)



Gambar 2. 14 Adam and Eve

(Lucas Cranach the Elder, Courtauld Gallery, Courtauld Institute, London, 1526)

Penempatan objek dalam sebuah desain juga menjadi salah satu cara untuk menciptakan titik fokus kepada penerima pesan. Desain radial adalah cara yang paling umum dan mudah untuk mendapatkan perhatian dari penerima pesan. Dengan demikian, penempatan objek tersebut tidak akan bertentangan dengan objek-objek lain yang ada di dalam satu karya desain.

4. Skala / Proporsi (*Scale / Proportion*)



Gambar 2. 15 Sweet & Sour

(Glen Holland, Fischbach Gallery, 1526)

Untuk memperoleh keserasian dan mendapatkan perhatian audience terhadap desain maka skala dan proporsi juga dapat menjadi salah satu opsi untuk mencapai titik fokus pada suatu desain yang baik.

2.2.4.3. Proporsi (*Proportion*)



Gambar 2.16. The Fifer
(Edouard Marit, Musée d'Orsay, Paris, 1886)

Untuk menghasilkan karya desain yang baik, proporsi sebagai prinsip desain juga menjadi pegangan yang penting untuk menciptakan keserasian. Semua unsur yang terlibat dalam karya desain juga harus diperhatikan proporsinya. Ini untuk menunjukkan hubungan antara suatu elemen dengan elemen lainnya.

2.2.4.4. Keseimbangan (*Balance*)

Dalam pembuatan karya desain yang baik, salah satu prinsip supaya karya tidak terkesan berat sebelah adalah dengan menggunakan keseimbangan. Akan tetapi, tidak berarti karya yang berat sebelah merupakan desain yang baik. Ada beberapa jenis prinsip keseimbangan yang dapat digunakan untuk menjadikan karya desain tersebut menjadi baik. Tergantung penggunaan dan topik yang dipakai.

1. Keseimbangan Simetris (*Symmetrical Balance*)



Gambar 2. 17 Man's shirt

(National Museum of the American Indian. Smithsonian Institution, 1890-1900)

Ini adalah keseimbangan yang paling simpel dari semua jenis prinsip keseimbangan. Tipe ini juga biasa disebut sebagai Simetri Bilateral (*bilateral symmetry*).

2. Keseimbangan Asimetris (*Asymmetrical Balance*)



Gambar 2. 18 Supremely Black

(Sonnabend Gallery and Jay Gorney Modern Art, New York, 1985)

Keseimbangan ini dapat dengan mudah kita lihat dengan karya yang terkesan berat sebelah saat kita memandangnya. Seperti dalam contoh gambar 2.7. Saat kita melihat objek tersebut, maka secara otomatis mata kita tertuju pada sebelah kanan objek.

3. Keseimbangan Radial (*Radial Balance*)

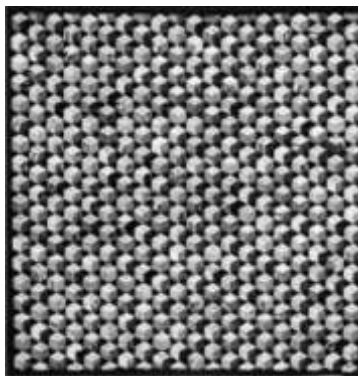


Gambar 2. 19 Queen Anne's Lace

(Design Basics)

Keseimbangan ini terlihat dengan adanya pusat sentral di titik tengah objek atau karya tersebut. Keseimbangan ini tidak jauh berbeda dengan keseimbangan simetris maupun asimetris, ini tergantung pada fokus posisi objek.

4. Keseimbangan Kristalografi (*Crystallographic Balance*)



Gambar 2. 20 Signature Quilt

(Adeline Harris Sears, The Metropolitan Museum of Art, NY, 1996)

Keseimbangan ini identik dengan titik fokus yang ada di semua bagian dalam suatu karya. Tipe ini biasa disebut dengan pola allover (*allover pattern*).

2.2.4.5. Irama (*Rhythm*)



Gambar 2. 21 Drift No.2

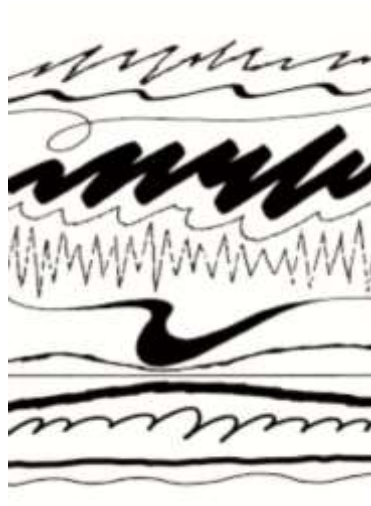
(Bridget Riley, Albright-Knox Art Gallery Buffalo, NY, 1966)

Irama sebagai salah satu prinsip desain yang berdasarkan pada repetisi dengan menggabungkan kesatuan visual yang hampir ada di setiap karya desain.

2.5.2. Elemen Desain

Pada setiap karya desain dua dimensi akan selalu ada unsur sebagai berikut :

2.3.2.1. Garis (Line)



Gambar 2. 22 Variations of Line

(Design Basics)

Titik adalah satuan terkecil dari suatu garis dan biasanya dikenal sebagai lingkaran. Dalam dunia digital semua elemen terdiri dari piksel, sedangkan dalam gambar berbasis layar, sebuah titik adalah piksel tunggal yang terlihat seperti persegi daripada lingkaran. Sebuah garis juga memiliki bentuk variasi yang tidak terhingga.

2.3.2.2. Bentuk (*Shapes*)

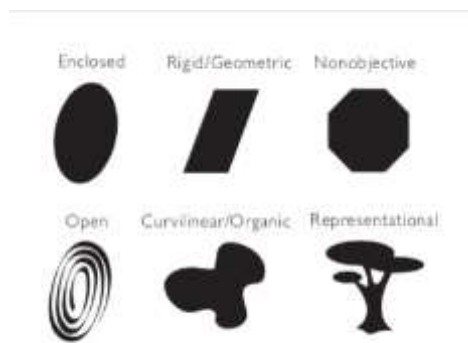


Gambar 2. 23 Depicts the edges of Shapes

(Design Basics)

Bentuk dan garis menjadi elemen desain yang sangat penting bagi seorang desainer. Karena dengan bentuk kita dapat mengenali objek yang kita maksud.

2.3.2.3. Figur / Dasar (*Figure and Ground*)



Gambar 2. 24 Figure / Ground

(Design Basics)

Figur atau dasar juga dapat disebut sebagai ruang positif / negatif dalam bidang dua dimensi. Untuk mengetahuinya kita dapat menggunakan pikiran kita untuk memisahkan elemen grafis yang kita sebut dengan figur dari dasar tersebut, atau sebaliknya. Figur / bentuk positif merujuk pada suatu bentuk.

2.3.2.4. Tekstur (*Texture*)



Gambar 2. 25 Portrait of the Artist
(Vincent van Gogh, Musée d'Orsay, Paris, 1889)

Walaupun kita tidak dapat merasakannya secara nyata dalam sebuah karya desain. Tekstur amat diperlukan untuk merangsang sensasi sensorik yang ada di otak kita. Dengan adanya tekstur dalam sebuah karya, kita dapat menikmati secara tidak langsung dan memahami pesan apa yang hendak disampaikan oleh desainer.

2.3.2.5. Warna (*Colour*)

Menurut Fraser dan Banks dalam bukunya yang berjudul *The Complete Guide to Colour*. Warna sebagai kesan yang ditangkap oleh mata manusia karena adanya pengaruh pantulan cahaya dari sebuah objek. Menurut Morioka dan Stone dalam bukunya yang berjudul *Colour Design Workbook*. Warna mempengaruhi beberapa aspek, yaitu:

1. Convey Information

Warna memiliki kemampuan untuk membangkitkan sebuah respon yang dapat membangkitkan mood tertentu muncul, simbol dari sebuah ide, dan juga ekspresi dari sebuah emosi, baik positif maupun negatif.

2. Sources of Colour Meanings

Warna memiliki makna yang sifatnya relatif. Interpretasi dari sebuah warna dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, misalnya umur, jenis kelamin, mood, pengalaman, latar belakang hingga tradisi.

3. Hold and Attract Attention

4. Context is everything

Warna mempengaruhi konteks yang ada, maka diperlukan eksperimen yang bertahap untuk mengevaluasi warna-warna yang akan digunakan.

Sedangkan ada 2 macam cara bagaimana mata bisa melihat cahaya warna, dan cahaya hasil pantulan sebagai berikut :

1. Warna Additive

Warna yang berasal dari cahaya yang langsung masuk ke mata.

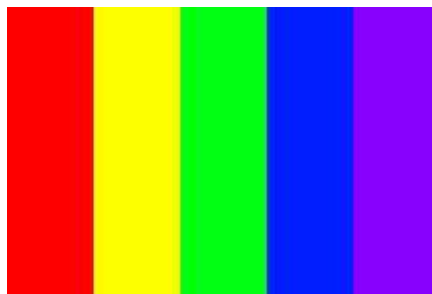
Contoh : telepon genggam, TV, laptop, lampu, matahari, dll

2. Warna Subtractive

Warna yang berasal dari pantulan benda lain. Contohnya : saat kita membaca buku, warna yang kita lihat sesungguhnya adalah warna pantulan dari cahaya lampu / matahari yang mengenai buku, lalu masuk ke mata.

Warna juga pasti memiliki beberapa properti yang disebut Atribut warna atau Dimensi warna, karena ini dapat menimbulkan kesan seperti kusam, lembut, cerah. Maka sering disebut sebagai sifat / karakteristik warna sebagai berikut.

1. Hue



Gambar 3.7. Hue
(sumber : google.com)

Warna murni tanpa campuran putih / hitam. Putih dan hitam tidak dapat disebut Hue.

2. Value (Brightness/Lightness/Luminance)



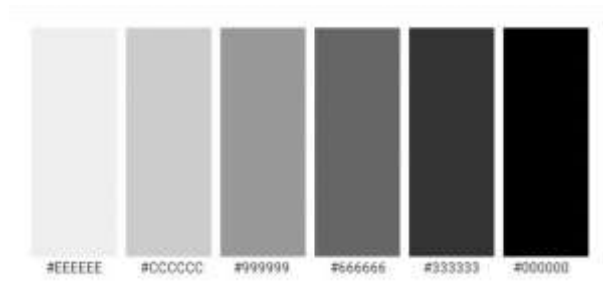
Gambar 3.8. Value
(sumber : google.com)

Value diatur dengan cara mencampurkan Hue dengan warna putih atau hitam. Pencampuran dengan warna putih disebut dengan *tint*. Semakin banyak putihnya, maka warna akan semakin muda. Pencampuran dengan warna hitam disebut dengan *shade*. Semakin banyak warna hitamnya, maka warna akan semakin gelap. Sedangkan pencampuran dengan warna abu-abu disebut dengan *tone*.

3. Saturation (Intensity/Luma/Luminosity)

Tingkat kekuatan / kecerahan warna / saturation diatur dengan mencampur hue dengan abu-abu. Semakin banyak abu-abunya, warna tampak makin lemah dan kusam.

4. Greyscale



Gambar 3.9. Value
(sumber : google.com)

Greyscale atau yang sering disebut dengan Achromatic Scale/Value Scale adalah istilah untuk deret / baris abu-abu mulai dari yang paling terang hingga yang paling gelap.

Dalam pemilihan warna juga, sulit sekali menguraikan warna satu persatu dan membedakan garis batas yang satu dengan yang lainnya. Maka muncullah yang sekarang kita kenal dengan Colour Wheel, dan yang umum digunakan saat ini adalah Colour Wheel modifikasi dari karya Johann Wolfgang von Goethe (Warna, hlm. 28) serta dibedakan menjadi 3 golongan yaitu sebagai berikut :

1. Warna Primer (Primary)

Warna yang paling murni karena tidak mengandung warna lain selain warna itu sendiri serta tidak memiliki persamaan satu sama lain.

2. Warna Sekunder (Secondary)

Merupakan campuran 2 warna Primer, sehingga menjadi 1 warna sekunder. Tingkat kekontrasan antar hue warna sekunder tidak sekontras antar hue warna primer.

3. Warna Intermediate

Merupakan pencampuran antara warna primer dan sekunder.

2.5.3. Tipografi

Tipografi adalah sebuah proses yang membuat sebuah arti dalam suatu karya. Dalam penyampaian informasi, kata-kata, baris dan paragraf dapat memancing sebuah emosi. (2012, hlm. 12)

2.3.3.1. Bagian dari Tipografi



Gambar 4.0. The Parts of Type
(sumber : Design Elements – Typography Fundamentals)

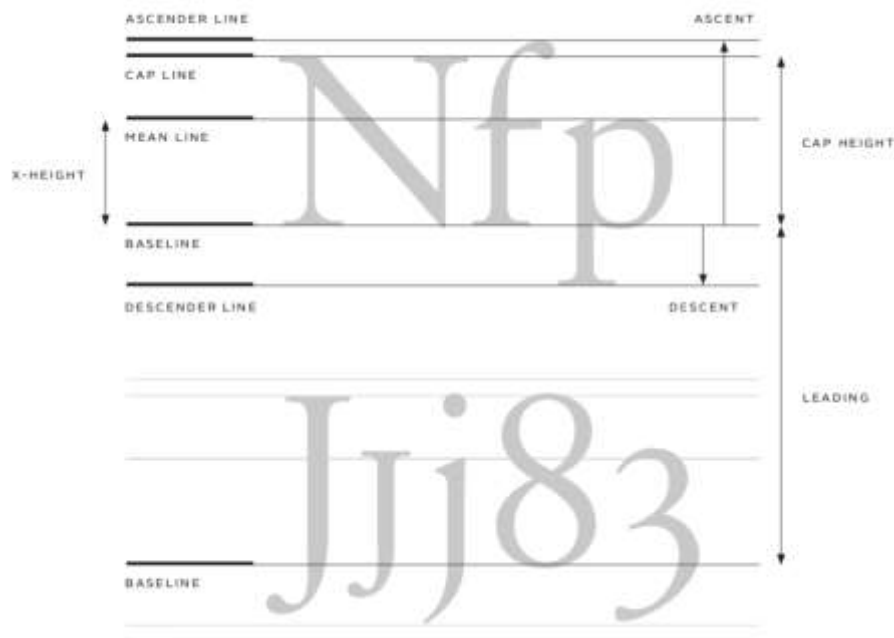
1. Aperture adalah besar kecilnya bukaan atau celah pada sebuah *opened counter*, Contohnya: C, a, c, e, s.
2. Apex / Apices adalah pertemuan dua stroke diagonal yang membentuk sebuah puncak, sesuai dengan Namanya. Contohnya pada bagian atas huruf A dan M.
3. Art of Stem adalah bagian transisi pada sebuah huruf yang berbentuk melengkung dari sebuah stroke vertikal. Contohnya pada huruf a, f, h, j, m, n, t, u.
4. Arm adalah stroke yang dimana salah satu ujungnya menempel pada stem atau stroke lain, sedangkan ujung lainnya bebas. Dapat berbentuk horizontal maupun mengarah ke atas. Contohnya pada huruf E, F, K, T, X, Y.
5. Ascender adalah garis ukur teratas dari sebuah huruf lowercase yang dapat ditemukan di huruf b, d, f, h, k dan l.
6. Axis adalah garis sumbu semu pada huruf untuk mengetahui angle of stress-nya dengan cara menarik garis pada bagian stroke yang paling tipis dari karakter yang memiliki bowl seperti pada huruf O, o.
7. Bowl adalah stroke yang berbentuk melengkung atau melingkar membuat sebuah ruang kosong yang di sebut counter, contohnya pada huruf B, C, D, G, O, P, Q, R, a, b, c, d, e, g, o, p, q di sebagian besar typeface.

8. Chin adalah terminal yang membentuk sudut pada huruf G, istilah ini hanya dimiliki oleh huruf G saja.
9. Counter merupakan negative space / whitespace, seperti pada huruf b, d, dan o. Dibagi 2 macam yaitu opened counter, dan close counter.
10. Crossbar adalah stroke yang berbentuk horizontal yang menghubungkan dua stem atau stroke yang dapat ditemukan di huruf A, H, dan e.
11. Crotch adalah celah bagian dalam dari sebuah sudut pada huruf seperti pada huruf V.
12. Descender adalah bagian huruf lowercase yang mencuat kebawah keluar dari baseline yang dapat ditemukan pada huruf j, p, q, g dan y.
13. Dot adalah titik pada huruf I dan j yang sering disebut dengan ball.
14. Ear adalah stroke yang berukuran kecil seperti telinga yang dapat ditemukan pada huruf g.
15. Eye adalah closed counter pada huruf e yang menyerupai mata sesuai dengan namanya.
16. Flag adalah tambahan semacam swash yang bersifat dekoratif pada huruf jenis kaligrafis yang dapat ditemukan di angka 5.

17. Finial adalah bagian terminal yang penyelesaiannya bukan berbentuk serif tetapi umumnya dapat ditemukan pada huruf yang berjenis serif. Seperti huruf a, c, dan e.
18. Leg adalah arm yang berbentuk diagonal mengarah kebawah, contohnya huruf K, R, X.
19. Link adalah stroke pendek yang menghubungkan bagian atas dan bagian bawah pada huruf g.
20. Loop adalah bowl sebelah bawah yang terdapat di bagian huruf g. Istilah ini hanya untuk huruf g.
21. Overshoot adalah huruf-huruf yang dibuat secara optis agar memiliki tinggi yang sama, sehingga bagian huruf yang melengkung atau runcing dibuat overshoot. Contohnya pada huruf A, C, G, M, N, O, Q, S, U, V, W.
22. Stem adalah garis yang paling utama dan paling tebal dalam sebuah huruf, contohnya N, H, F, K.
23. Swash adalah tambahan pada terminal yang bersifat dekoratif baik di arm maupun tail. Dapat ditemukan pada huruf yang berjenis script dan kaligrafis seperti font Bickham Script, Arcana Script, dan Balmoral.
24. Tail adalah stroke yang mengarah kebawah pada huruf Q di typeface tertentu.

25. Terminal adalah bagian dari ujung stroke, seperti di huruf a, c, f, j, r, dan y.

2.3.3.2. Anatomi Huruf



Gambar 2.1. The Framework of Type
(sumber : Design Elements – Typography Fundamentals)

1. Ascender line adalah garis ukur teratas dari sebuah huruf lowercase yang dapat ditemukan pada huruf b, d, f, h.
2. Baseline adalah garis maya yang menjadi lantai sebagian besar typeface.
3. Cap Height adalah jarak antara baseline hingga bagian paling atas dari sebuah huruf kapital.

4. Cap line adalah garis ukur dibawah dari ascender line, yang berguna untuk pengukuran huruf kapital contohnya huruf A, B, C.
5. Descender line adalah garis ukur terbawah dari sebuah huruf lowercase yang dapat ditemukan pada huruf j, p, q.
6. Descent adalah bagian huruf lowercase yang mencuat kebawah keluar dari baseline. Seperti pada huruf j, p, q.
7. Leading adalah istilah untuk jarak antar baris teks.
8. Mean line adalah garis bayangan yang berjalan di bagian atas huruf kecil.
9. X-height adalah jarak antara mean line dan baseline yang didalamnya tidak termasuk ascenders atau descenders.

2.3.3.3. Serif dan Sans Serif



Gambar 4.2. Serif
(sumber : Design Elements – Typography Fundamentals)

Serif adalah typeface yang memiliki sirip / kaki / serif yang berbentuk lancip pada ujungnya, dan juga memiliki ketebalan maupun ketipisan yang kontras pada garis hurufnya. Serif memberikan kesan tulisan yang klasik, anggun, lemah gemulai.



Gambar 4.3. Sans Serif
(sumber : Design Elements – Typography Fundamentals)

Sans Serif adalah typeface yang tidak memiliki sirip / kaki / serif. Namun memiliki tangkai yang tebal, sederhana dan tingkat keterbacaan yang tinggi.

Sans serif memberikan kesan tulisan yang kokoh, kuat, dan stabil.

2.6. Psikologi Remaja

Gunarasa dan Gunarasa (2012) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan antara kehidupan dalam kehidupan seseorang dari anak dan dewasa pada kisaran umur 12 sampai 22 tahun. Remaja biasanya seringkali mengalami kegelisahan dalam hidup, mengalami perbedaan pendapat dan pandangan, memiliki keingintahuan yang besar akan sesuatu, dan sering melakukan aktivitas berkelompok. Remaja membutuhkan sosok yang teladan serta dikagumi dan mampu membawa remaja kearah yang positif dan konstruktif dalam pembentukan kehidupan remaja tersebut (hlm. 67).

2.6.1. Perkembangan Kognitif Remaja

Yusuf (2005) menjelaskan bahwa tahap berfikir remaja dicirikan dengan kemampuan berfikir secara hipotetis, logis, abstrak dan ilmiah. Penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya perbedaan yang konsisten antara kemampuan kognitif anak-anak dan remaja. Pembagian usia remaja berdasarkan proses berkembangnya dijabarkan sebagai berikut:

1. 11-17 tahun. Tahap remaja awal yang perkembangannya dapat terlihat dari fisik serta emosi, namun pada masa ini masih berprioritas pada lingkungan sekolah.
2. 18-22 tahun. Tahap remaja akhir yang sudah memiliki rasa tanggung jawab serta senang berkegiatan kelompok sebagai sumber referensi dan gaya hidup, pada masa

ini juga terjadi proses pencarian identitas dan bisa menangkap obyek-obyek yang abstrak dan logis.

2.7. Instrumen yang ada di dalam Gereja

Dalam Gereja Katolik ada berbagai elemen yang antara lain sebagai berikut:

2.7.1. Pengertian Umat

Menurut Kitab Hukum Kanonik 204 – 205, Umat adalah orang-orang yang secara penuh ada dalam persekutuan Gereja Katolik yang dibaptis dan dengan caranya sendiri mengambil tugas dan sesuai kenabiannya masing-masing dan terikat dalam ikatan pengakuan iman, sakramen, dan pemerintahan gerejawi.

2.7.2. Pengertian Orang Muda Katolik

Orang Muda Katolik yang dimaksud adalah orang-orang yang berusia dari rentang 12 – 35 tahun atau belum menikah.

2.7.3. Pengertian Misdinar / Putra-Putri Altar

Putra putri altar adalah orang-orang yang memahami tata perayaan liturgi, yang membebaskan pemimpin misa (Pastor) dari berbagai hal kecil supaya beliau dapat berkonsentrasi dengan baik, seperti menyiapkan buku doa (*sakramentarium*); membantu menyiapkan roti dan anggur di meja altar, membereskan patena dan piala sesudah komuni; dan juga melihat apakah perlengkapan yang diperlukan sudah bersih atau belum. (Liturgi, hlm.113)

2.7.4. Pengertian Kongregasi / Tarekat Religius

Dalam Kitab Hukum Kanonik 607, disebutkan bahwa Tarekat religius adalah serikat dimana para anggotanya masing-masing mengucapkan kaul publik kekal maupun sementara yang pada waktunya harus diperbaharui, dan melaksanakan hidup persaudaraan dalam kebersamaan.

2.7.5. Pengertian Tarekat Sekular

Dalam Kitab Hukum Kanonik 710 disebutkan bahwa tarekat sekular ialah tarekat hidup bakti dimana umat beriman Kristiani mengusahakan penyempurnaan cinta kasih dan juga berusaha memberikan sumbangan bagi pengudusan dunia dari dalam. Merumuskan kewajiban yang muncul dari ikatan tersebut namun dalam gaya hidup tetap harus selalu mempertahankan unsur sekularitas sebagai khas tarekat ini