

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kulit

Kulit adalah organ terbesar pada tubuh manusia. Pada rata-rata orang dewasa, beratnya dapat mencapai 4-5 kg, menyita kurang lebih 7% dari total berat tubuh manusia (Light, 2003).

2.2. Fungsi Kulit

Kulit berfungsi sebagai pelindung tubuh dari cedera mekanis (benturan, goresan, luka) dan cedera akibat bahan kimia (asam dan basa). Beberapa fungsi lainnya terdiri dari:

1. Melindungi tubuh dari serangan bakteri;
2. Meregulasi suhu tubuh;
3. Memproduksi vitamin D.S

2.3. Struktur Kulit

Light (2003) menjelaskan bahwa kulit memiliki lapisan jaringan yang terdiri dari epidermis dan dermis.

1. Epidermis

Bagian terluar kulit yang terdiri dari 4 sel yang berbeda dan dikelompokkan kembali ke dalam 4 bagian yang disebut *strata*.

- a. Sel Melanosit

Sel yang berfungsi dalam produksi pigmen, yaitu melanin.

b. Sel *Langerhans*

Sel yang berfungsi dalam imunitas. Ia melindungi kulit dari zat asing, seperti bakteri.

c. Sel Merkel

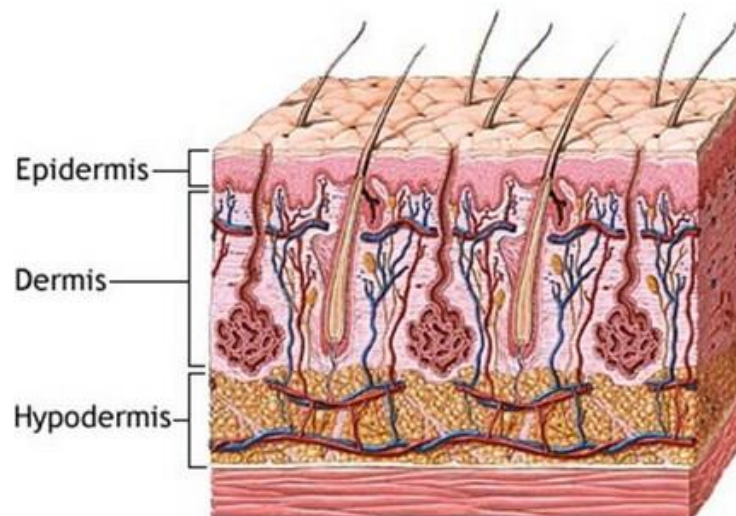
Sel yang berfungsi sebagai reseptor sensorik (sentuh).

d. Sel Keratinosit

Sel yang berfungsi dalam produksi keratin dan memberi sifat pelindung pada epidermis.

2. Dermis

Bagian di bawah epidermis yang terdiri dari jaringan ikat (hlm. 97).



Gambar 2.1. Struktur Kulit

(<https://www.materi.carageo.com/wp-content/uploads/2019/01/struktur-kulit.jpg>)

2.4. Penyakit Kulit pada Anak

Menurut Putri, Furqon & Perdana (2018) penyakit kulit adalah peradangan yang terjadi pada kulit akibat adanya serangan virus, bakteri, parasit, atau infeksi. Faktor-faktor yang menyebabkan penyakit kulit disebabkan oleh berbagai hal seperti kondisi iklim, lingkungan, tempat tinggal, pola hidup sehat, dan alergi (hlm. 216).

Penyakit kulit manusia terdiri dari beberapa jenis (Fernando & Rico, 2016; Luvilla, Widyawati & Armalina, 2019):

1. Cacar air (*Varisella*)

Cacar air atau varisella adalah penyakit kulit yang sangat menular akibat infeksi virus varisella zoster melalui nasofaring. Umumnya, penyakit ini sering terjadi pada anak-anak. Tanda munculnya penyakit ini adalah lesi yang menyebar disertai rasa gatal pada tubuh penderita (Putra, 2013, hlm. 111).



Gambar 2.2. Cacar Air
(<https://d1bpj0tv6vfxyp.cloudfront.net/inialasancacarairmudahmenular.jpg>)

2. Biang Keringat (*Miliaria*)

Biang keringat atau *miliaria* adalah penyakit kulit yang disebabkan oleh tersumbatnya saluran kelenjar keringat (Luvilla, Widyawati & Armalina, 2019). Kondisi ini umumnya terjadi pada saat seseorang memakai pakaian yang terlalu tebal atau pakaian yang tidak memiliki kemampuan untuk menyerap keringat (hlm. 942).



Gambar 2.3. Biang Keringat

(<https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/3/0/301ddb8b3011031a4fb46a68958cfbaccdf2b90.jpg>)

3. Bisul (Furunkel)

Bisul atau furunkel merupakan penyakit kulit yang disebabkan oleh bakteri *staphylococcus aureus*. Penyakit ini ditandai dengan adanya benjolan merah berisi nanah. Bagian kulit yang lembab dapat memicu munculnya bisul, seperti leher, lipatan lengan, paha, hingga kulit kepala (Fernando & Rico, 2016, hlm. 216).



Gambar 2.4. Bisul

([https://image-cdn.medkomtek.com/uyqyks6bWx7P3BHW6ZiPd8U-5vs=/673x373/smart/filters:quality\(75\):strip_icc\(\):format\(jpeg\)/klikdokter-media-buckets/medias/1724187/original/034100700_1506664691-Bisul.jpg](https://image-cdn.medkomtek.com/uyqyks6bWx7P3BHW6ZiPd8U-5vs=/673x373/smart/filters:quality(75):strip_icc():format(jpeg)/klikdokter-media-buckets/medias/1724187/original/034100700_1506664691-Bisul.jpg))

4. Campak (*Rubeola*)

Campak adalah penyakit kulit yang sangat menular akibat virus *paramyxoviridae*. Penyakit ini biasanya terjadi pada anak-anak yang baru memasuki usia sekolah hingga tamat SD. Kemunculan penyakit ini ditandai bercak merah keabuan di daerah pipi (*koplik's spot*) disertai pilek, batuk, demam, dan bercak merah yang menyebar di sekujur tubuh (Eka, 2018, hlm. 167)



Gambar 2.5. Campak
(<https://images.emedicinehealth.com/images/slideshow/emss-topper/measles-a.jpg>)

5. Kurap (*Tinea corporis*)

Kurap atau *tinea corporis* merupakan penyakit kulit yang disebabkan oleh jamur. Penyakit ini timbul dengan munculnya permukaan kecil yang kasar dikelilingi lingkaran merah muda. Penyakit kurap bersifat menular, di mana bisa ditularkan melalui hewan, manusia, atau tanah (Fernando & Rico, 2016, hlm. 216).



Gambar 2.6. Kurap

([https://image-](https://image-cdn.medkomtek.com/7zv9hQvEIDdo4sdGv6hF3PV1raw=/1200x675/smart/klikdokter-media-buckets/medias/2306810/original/093861900_1562581886-Kenali-Bedanya-Kadas-dan-Kurap-By-frank60-Shutterstock.jpg)

[cdn.medkomtek.com/7zv9hQvEIDdo4sdGv6hF3PV1raw=/1200x675/smart/klikdokter-media-buckets/medias/2306810/original/093861900_1562581886-Kenali-Bedanya-Kadas-dan-Kurap-By-frank60-Shutterstock.jpg](https://image-cdn.medkomtek.com/7zv9hQvEIDdo4sdGv6hF3PV1raw=/1200x675/smart/klikdokter-media-buckets/medias/2306810/original/093861900_1562581886-Kenali-Bedanya-Kadas-dan-Kurap-By-frank60-Shutterstock.jpg))

2.5. Penanganan Penyakit Kulit pada Anak

Penanganan obat penyakit kulit pada anak menurut Panduan Keterampilan Klinis Bagi Dokter Spesialis Kulit dan Kelamin di Indonesia Perhimpunan Dokter Spesialis Kulit dan Kelamin Indonesia (PERDOSKI) tahun 2017:

1. Cacar air (*varisella*)

Pengobatan topikal dapat diberikan bedak supaya lesi tidak pecah dan menambah mentol 2%. Alternatif lainnya adalah penggunaan salep antibiotik. Beberapa hal yang perlu diedukasi:

- a. Hati-hati ketika mandi supaya vesikel tidak pecah;
- b. Biarkan vesikel kering dan jangan menggaruk;
- c. Istirahat yang cukup;
- d. Konsumsi makanan yang lunak apabila terdapat lesi di mulut (hlm 148-149).

2. Biang Keringat (*Miliaria*)

Pengobatan nonmedikamentosa, yaitu mandi setiap berkeringat. Lalu, penggunaan bedak yang mengandung kalamina atau ditambah antipruritus (mentol). Penanganan

miliaria rubra dapat menggunakan kortikosteroid topikal. Pemberian anti biotik pun disertai apabila ada infeksi sekunder. Beberapa hal yang perlu diedukasi:

- a. Menghindari aktivitas yang membuat tubuh berkeringat;
- b. Pastikan untuk berada dalam lingkungan yang sejuk dan memiliki sirkulasi udara yang cukup;
- c. Mandi memakai sabun;
- d. Gunakan pakaian tipis dan menyerap keringat (hlm. 26-27).

3. Bisul (Furunkel)

Pengobatan non medis bisa dilakukan dengan mandi 2 kali sehari memakai sabun.

Edukasi yang perlu disampaikan adalah menjaga kebersihan tubuh (hlm. 124).

4. Campak (Rubeola)

Penderita membutuhkan cairan serta suplemen nutrisi dan vitamin yang cukup.

Vitamin A dapat membantu untuk meningkatkan respon antibodi terhadap campak.

Pemberian dapat dilakukan 2 hari sekali. Apabila terjadi komplikasi sekunder dapat memberikan antibiotik (Halim, 2016, hlm. 188).

5. Kurap (*Tinea corporis*)

Pengobatan dengan golongan aliamin, yaitu krim terbinafin, butenafin.

Alternatifnya dapat menggunakan krim mikonazol atau klotrimazol. Beberapa hal yang perlu diedukasi:

- a. Menjaga kebersihan tubuh;
- b. Tidak menggunakan pakaian ketat;
- c. Gunakan pakaian yang menyerap keringat;
- d. Pastikan kulit kering di tempat yang rawan terkena jamur;

- e. Hindari penggunaan handuk atau pakaian bersamaan orang lain;
- f. Gunakan *sodium hipoklorit* untuk merendam pakaian, spreng, handuk (membunuh jamur).
- g. *Skrinning* keluarga (hlm. 54-55).

2.6. Menjaga Kesehatan Kulit Anak

Dalam Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS), beberapa penerapan yang dapat dilakukan agar dapat terhindar dari penyakit, yaitu:

1. Mandi dengan air bersih

Mandi minimal 2 kali sehari setiap pagi dan sore untuk menjaga kebersihan kulit, mencegah penyakit kulit atau gatal, menghilangkan bau badan, serta membasmi kuman dan virus.

2. Mencuci tangan

Tangan yang kotor adalah media penyebaran penyakit. Perilaku mencuci tangan di waktu-waktu, seperti sebelum makan, sesudah BAK/BAB, sesudah melakukan aktivitas, atau memegang benda yang belum terjamin kebersihannya.

3. Potong kuku

Memotong kuku bisa dilakukan dalam waktu seminggu sekali untuk mencegah penyakit yang ditularkan dari sisa kotoran di kuku serta mencegah luka akibat garukan kuku.

4. Kebersihan pakaian

Pakaian harus selalu bersih dan diganti untuk meminimalisir terjadinya penyakit kulit akibat pakaian basah atau kotor.

5. Makanan yang memiliki gizi yang seimbang

Nutrisi yang ada di dalam makanan akan membantu dalam melakukan aktivitas sehari-hari, membangun atau mengganti sel yang telah rusak dari protein, dan mengatur proses kimia dalam pencernaan.

2.6.1. *Personal Hygiene*

Personal hygiene adalah salah satu kebutuhan dasar manusia dalam menjaga kebersihan serta kesehatannya untuk mencegah timbulnya penyakit (Tarwoto & Martonah dalam Nurjannah, Rakhmawati & Nurlita, 2012). Hal ini meliputi perawatan kebersihan kulit, rambut, mata, hidung, kuku, dan tubuh secara keseluruhan. Dalam UU No. 23 tahun 1992 pasal 3 pun disebutkan bahwa, “Setiap orang wajib ikut serta dalam memelihara dan meningkatkan derajat kesehatan perorangan, keluarga, dan lingkungannya.” (hlm. 2).

Dampak yang terjadi apabila seseorang tidak menjalankan *personal hygiene* meliputi:

1. Dampak fisik

Beberapa gangguan pada tubuh, seperti gangguan kulit, membrane mukosa mulut, infeksi mata dan telinga, serta gangguan fisik pada kuku.

2. Dampak psikososial

Gangguan rasa nyaman, kebutuhan dicintai dan dicintai, serta interaksi dengan orang-orang lain (Rudi dalam Anjarsari, 2018, hlm. 444).

2.7. Desain Komunikasi Visual

Desain berasal dari kata bahasa Italia “Designo” yang berarti gambar. Pada kata kerja, desain diartikan sebagai proses menciptakan sebuah hal yang baru. Dalam kata benda, desain disebut sebagai hasil akhir dari proses kreatif berbentuk karya. Sementara itu, komunikasi visual adalah penyampaian informasi ke orang lain menggunakan bahasa visual.

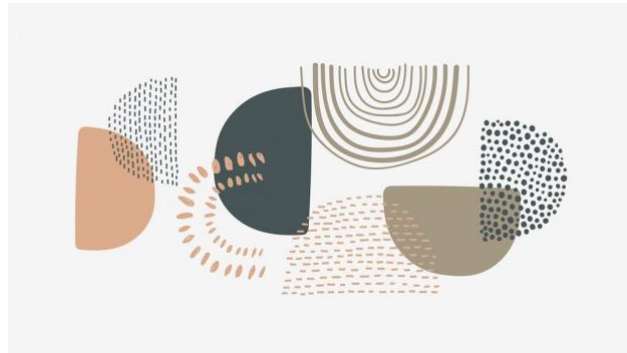
Ketiga kata tersebut digabungkan menjadi “Desain Komunikasi Visual” diartikan sebagai penyampaian informasi, gagasan, atau pesan yang menggunakan bahasa visual melalui desain (Anggraini & Nathalia, 2014, hlm. 7).

2.7.1. Elemen Desain

Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “Graphic Design Solutions” mengelompokkan elemen-elemen desain menjadi:

1. Garis

Garis adalah kumpulan titik yang saling menyambung dengan titik lainnya. Beberapa alat dapat digunakan untuk memvisualisasikan garis, seperti pensil, kuas, software, stylus, atau benda lainnya yang dapat meninggalkan jejak. Bentuknya dapat berupa lurus, miring, maupun lengkung. Variasi kualitasnya terbilang spesifik, yaitu tipis atau tebal, halus atau tegas, dan lain-lain. Garis memiliki berbagai fungsi untuk memberikan bentuk, menyusun komposisi, dan mengatur arah pandang (Landa, 2014, hlm. 16).



Gambar 2.7. Garis

(https://img.rawpixel.com/s3fs-private/rawpixel_images/website_content/v453batch3-fah-40-handdrawnelements_1.jpg?bg=transparent&con=3&cs=srgb&dpr=1&fm=jpg&ixlib=php-3.1.0&q=65&usm=15&vib=3&w=600&s=8203a2d131499931b2e98c0754ebbe02)

2. Bentuk

Sesuatu yang memiliki dimensi (panjang dan lebar). Bentuk diturunkan menjadi tiga variasi dasar, seperti lingkaran, kotak, dan segitiga (Landa, 2014). Anggraini dan Nathalia (2014) menjelaskan sifat-sifat bentuk dikategorikan menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Bentuk Geometrik

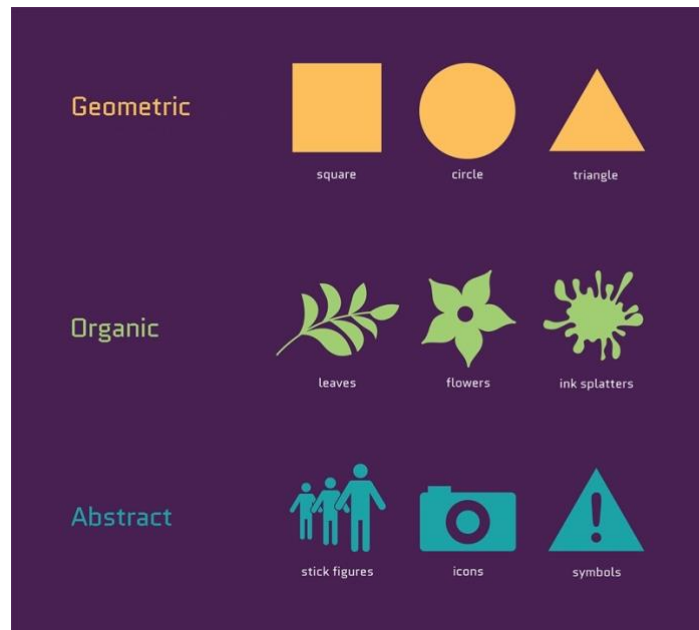
Bentuk yang memiliki volume dan berbagai variasi bentuk. Misalnya, kubus, limas, silinder, kerucut, dan lain-lain.

b. Bentuk Natural

Bentuk yang bersifat terus bertumbuh dan berkembang, seperti tumbuhan.

c. Bentuk Abstrak

Bentuk yang tidak jelas atau tidak sesuai dengan bentuk aslinya (hlm. 33).



Gambar 2.8. Bentuk

(<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fvisme.co%2Fblog%2Fgeometric-meanings%2F&psig=AOvVaw1JuXWoguobLIHHRXUGL3Ko&ust=1603805976013000&source=images&cd=vfe&ved=0CAIQjRxqFwoTCOitlf6w0uwCFQAAAAAdAAAAABAD>)

3. Warna

Warna yang tampak pada hal-hal di sekitar disebut refleksi cahaya atau refleksi warna. Setiap warna memiliki arti dan sifat yang berbeda. Berikut arti warna secara universal menurut Anggraini dan Nathalia (2014):

- a. Warna merah menyimbolkan keberanian, semangat, percaya diri, dan vitalitas.
- b. Warna oranye menyimbolkan keceriaan, sosialisasi, segar, dan keseimbangan.
- c. Warna pink menyimbolkan cinta, lembut, feminim, dan kasih.
- d. Warna ungu menyimbolkan sesuatu yang mistis, misterius, kekayaan, dan kebangsawanan.

- e. Warna biru menyimbolkan keharmonisan, kesetiaan, ketenangan, dan kepercayaan.
- f. Warna coklat menyimbolkan sesuatu yang natural, hangat, anggun, kesejahteraan, dan elegan.
- g. Warna kuning menyimbolkan persahabatan, optimisme, gembira, menonjol, dan eksentrik.
- h. Warna abu-abu menyimbolkan kesederhanaan, intelek, futuristik, dan milenium.
- i. Warna hitam menyimbolkan kuat, percaya diri, dramatis, dan misterius.
- j. Warna hijau menyimbolkan fertilitas, alam, sehat, dan natural (hlm. 38)

Menurut White (2011), warna digolongkan menjadi 3 jenis:

- a. Warna primer

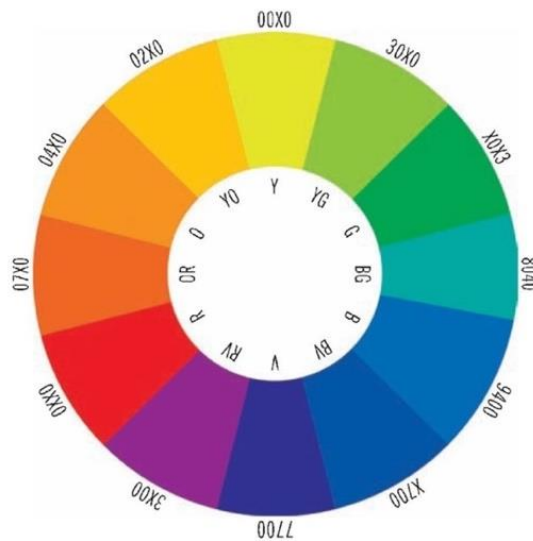
Warna yang tidak dapat diciptakan dan jaraknya terbagi rata di *color wheel*, seperti kuning, merah, dan biru.

- b. Warna sekunder

Warna yang tercipta dari campuran warna primer. Misalnya, hijau, oranye, dan violet.

- c. Warna tersier

Warna yang terletak di antara warna primer dan sekunder. Misalnya, kuning-hijau, merah-violet, kuning-oranye (hlm. 386).



Gambar 2.9. Penggolongan Warna
(White, 2011)

DiMarco (2010) menjelaskan pembagian sifat warna menjadi, *warm color* dan *cool color*:

- a. *Warm primary color*, yaitu merah dan kuning.
- b. *Cool primary color*, yaitu biru.
- c. *Warm secondary color*, yaitu oranye.
- d. *Cool secondary color*, yaitu ungu dan hijau (hlm. 70)



Gambar 2.10. Warna *warm* dan *cool*
(DiMarco, 2017)

Menurut Eiseman (2017), ada 3 terminologi dalam mendefinisikan dan memperjelas warna:

a. *Hue*

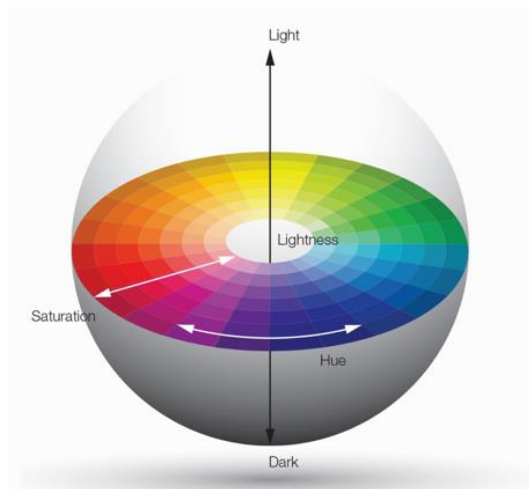
Hue membedakan satu warna dengan warna lainnya. Warna merah, jingga, kuning, hijau, biru, dan ungu disebut warna *chromatic*. Di sisi lain, warna hitam, putih, abu-abu, serta warna netral lainnya disebut *achromatic* (tidak berwarna).

b. *Value*

Konsentrasi gelap terang yang bergantung dari refleksi atau pantulan cahaya dari warna. Ketika sebuah warna dicampur atau direfleksikan dengan cahaya unsur berwarna putih maka warna itu disebut *tint* atau *high value color*, seperti warna pastel atau pucat. Penggabungan dengan unsur warna hitam disebut *shade*. Lalu, penggabungan keduanya dengan warna yang sama menghasilkan sebuah *medium value*.

c. *Saturation*

Saturasi atau chroma menjelaskan intensitas dan ketegasan dari sebuah warna. Pengertian lainnya, intensitas warna abu-abu yang terkandung di dalam sebuah warna. Saturasi yang maksimal mendefinisikan *hue* yang murni atau semakin mendekati spektrum warna (hlm. 30-34).



Gambar 2.11. Penggolongan Warna
(Eiseman, 2017)

4. Tekstur

Tekstur adalah representasi dari permukaan. Dalam seni visual, tekstur dibagi menjadi dua kategori: tekstur taktil dan tekstur visual.

- a. Tekstur taktil adalah tekstur nyata yang dapat dipegang dan dirasakan oleh indra peraba, seperti *emboss*, *deboss*, dan seni pahat.
- b. Tekstur visual adalah ilusi tekstur yang diambil dari benda nyata atau difoto. Umumnya tekstur visual dapat berupa karya gambar, fotografi, dan lukisan.

2.7.2. Prinsip Desain

Anggraini & Nathalia (2014) menuliskan prinsip desain harus diterapkan ke dalam karya untuk menghasilkan pesan yang kreatif, komunikatif, efisien, dan efektif.

Prinsip-prinsip itu terbagi menjadi beberapa bagian:

1. Keseimbangan

Penyebaran bagian yang sama beratnya secara visual maupun optik. Desain yang baik perlu memiliki keseimbangan (kiri-kanan atau atas-bawah) supaya nyaman

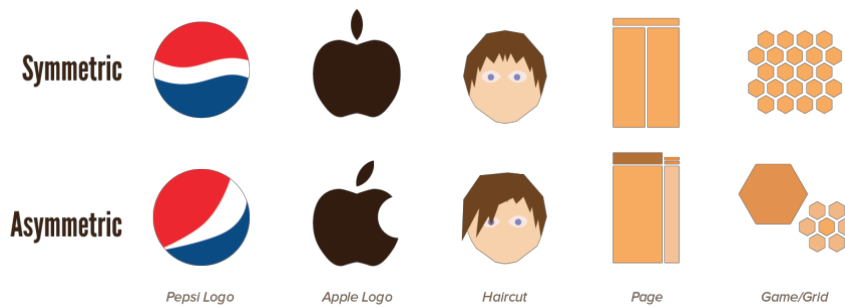
dipandang. Namun, keseimbangan dalam desain tidak dapat ditentukan secara pasti, tetapi dapat dirasakan. Terdapat dua pendekatan dalam mencapai keseimbangan:

a. Keseimbangan simetris

Penyusunan elemen yang sama beratnya (simetris) pada bagian atas-bawah atau kiri-kanan.

b. Keseimbangan asimetris

Keseimbangan yang pembagian tidak sesuai pada satu sisi dan yang lainnya. Biasanya dapat ditentukan melalui warna atau bentuk sehingga tampak lebih dinamis dan bervariasi (hlm. 41-42).



Gambar 2.12. Keseimbangan

(<https://res.cloudinary.com/dno0vkynk/image/upload/v1475392871/DesignSymmetryAsymmetry.png>)

2. Irama

Elemen repetisi yang dilakukan secara konsisten dari gerak, ukuran, atau posisi. Bentuk repetisi yang konsisten dan berulang dapat dilihat dari motif parang. Di sisi lain, bentuk repetisi yang bervariasi biasanya dapat dilihat dari alam, misalnya gerak ombak laut, gerak daun, dan lain-lain (hlm. 43).



Gambar 2.13. Irama

(https://uh8yh30148rpize52xh0q1o6i-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2013/04/51117_09a33e0a6cbd46c3_z.jpg)

3. Penekanan

Penekanan berfungsi menonjolkan unsur yang akan menjadi pusat perhatian. Tujuan lainnya dapat menghilangkan rasa semu dan memecah keteraturan. Biasanya, informasi yang penting akan diberi penekanan supaya pesan yang tersampaikan dapat diterima baik oleh audiens. Istilah lain penekanan dalam dunia desain komunikasi visual beragam, seperti *point of interest*, *focal point*, dan *eye catcher*. Beberapa hal di bawah ini dapat dilakukan untuk memberi penekanan:

a. Kontras

Objek utama diberikan ciri khas dibanding elemen lainnya. Misalnya, garis horizontal menonjol di kumpulan garis vertikal.

b. Isolasi Objek

Objek utama dipisah dengan unsur desain yang lain.

c. Penempatan Objek

Penempatan objek di tengah dan harus memiliki *stopping power* untuk menarik perhatian audiens.

4. Kesatuan

Adanya kesatuan dalam sebuah desain membuat karya terkesan harmonis dan nyaman dipandang. Pada dasarnya, prinsip ini memiliki inti “saling berhubungan” antara satu unsur dan unsur lainnya. Misalnya, penggunaan warna, tema, tipografi, ilustrasi, atau foto (hlm. 45-46).

2.7.3. Metode Perancangan Desain

Metode perancangan desain menurut Landa (2014) terdiri dari:

1. Orientasi (*Orientation*)

Orientasi adalah masa desainer mengenal hal yang akan dibuatnya. Proses awal dimulai dengan pembuatan *brief* yang bersangkutan dengan kebutuhan target audiens. Pengumpulan material ini akan disatukan dan beberapa pertanyaan menyangkut tema yang akan dibuat. Misalnya, dalam pembuatan desain informasi, media apa yang perlu dipakai, hal apa yang merupakan keterbatasan dari media ini, atau cara terbaik dalam penyampaian informasi.

2. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, desainer melakukan identifikasi, menyatukan beberapa elemen, mengatur informasi (menjabarkan material supaya mudah dianalisa), dan menetapkan konklusi dari hasil analisa menuju proses selanjutnya. Kemudian, barulah desainer dapat melakukan strategi yang sesuai kebutuhan target audiens. Misalnya, menentukan pesan yang akan disampaikan dan *call-to-action* yang diharapkan.

3. Konsep (*Concept*)

Pondasi dari pembuatan desain, yaitu konsep. Dalam proses ini, desainer memiliki gambaran dalam memilih elemen-elemen desain yang akan digunakan.

4. Desain (*Design*)

Setiap desainer memiliki caranya sendiri dalam melakukan tahap desain. Misalnya, awal pembuatan desain dimulai dengan sketsa, *moodboard*, atau kata kunci. Pembuatan sketsa sangat membantu untuk visualisasi dan mengeksplor beberapa bentuk alternatif yang bisa didapatkan.

5. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi, hasil akhir desainer dapat berupa *mockup* atau hasil cetak desain. Hal ini meliputi penggunaan material hasil karya, teknik cetak, serta *finishing* (hlm. 78-87).

2.8. Buku

Menurut Cambridge (2020), buku adalah kumpulan lembar kertas yang dijilid untuk dibaca. Bentuk buku dapat berupa buku fisik atau buku elektronik. Di sisi lain, Haslam (2006) menjelaskan buku adalah sebuah media cetak atas kumpulan lembar yang menjaga, mengabarkan, menjelaskan, serta menyalurkan pengetahuan pada pembaca tanpa ada batasan ruang dan waktu (hlm. 9). Jumlah informasi yang sedikit maupun banyak bergantung pada jumlah halaman buku (Rustan, 2009).

Oleh karena itu, buku dapat diartikan sebagai sebuah kumpulan lembar kertas yang dicetak untuk memberi atau menyalurkan informasi bagi para pembaca. Buku pun masih menjadi media penulisan utama untuk komunikasi luas meskipun sekarang ada berbagai *platform* komunikasi lain (Haslam, 2006, hlm. 12).

2.8.1. Jenis-jenis Buku

Menurut Turow (2019), dalam industri buku terdapat beberapa variasi yang membedakan satu buku dengan yang lainnya. Secara garis besarnya, pembagian jenis buku terletak di antara buku profesional, buku edukasi, dan *consumer book*. Berikut merupakan penjelasan dari pembagian jenis buku:

1. Buku edukasi dan profesional

Karakteristik buku profesional dan edukasi menjabarkan langkah pembelajaran, diskusi, ulasan pembelajaran sebelumnya, dan semacamnya. Tipe buku yang dikenal di dalam industri buku, yaitu buku K-12, *higher-education books and material*, dan buku profesional.

a. Buku K-12

Material yang dibawakan dalam buku K-12 ditujukan pada anak-anak hingga siswa SMA.

b. *Higher-education books and material*

Material yang dibahas ditujukan sebagai bahan pembelajaran mahasiswa.

c. Buku profesional

Buku profesional membantu atau memberikan informasi yang lebih mendalam kepada pembaca yang berada dalam bekerja pada bidangnya.

2. *Consumer book*

Consumer book adalah buku yang ditujukan untuk konsumsi publik. Pemilihan target yang dipilih lebih spesifik, tidak terpaku terhadap pekerjaan yang ditekuni. Area pembahasan *consumer book* yang dibahas Association of American Publisher (AAP) terbagi menjadi 8 bagian:

a. *Trade*

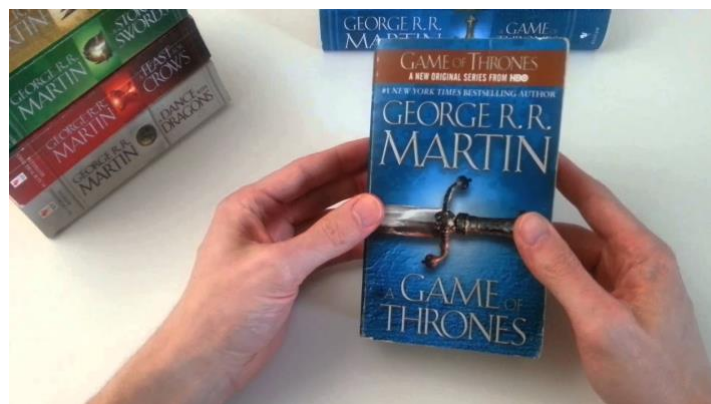
Buku yang membahas tentang judul atau minat umum, seperti buku fiksi dan non fiksi. Umumnya, jenis buku ini dijual bebas di toko buku dan terdapat di perpustakaan.



Gambar 2.14. Jenis Buku *Trade*
(<https://www.heinemann.com/shared/covers/9780325078373.png>)

b. *Mass market paperback*

Buku *bestseller* yang dicetak lebih kecil dibanding ukuran aslinya, seperti novel romansa dan *sci-fi*. Buku ini umumnya dapat ditemukan di toko, seperti *drugstore*, supermarket, atau toko diskon.



Gambar 2.15. Jenis Buku *Mass market paperback*
(<https://i.ytimg.com/vi/Aw9KhQDHMNU/maxresdefault.jpg>)

c. *Religious*

Tipe buku *religious* adalah buku yang membahas konten religi. Biasanya, buku religi dapat ditemukan di beberapa toko buku atau toko yang khusus menjual buku religi.

d. *Professional*

Buku profesional membantu atau memberikan informasi yang lebih mendalam kepada pembaca yang berada dalam bekerja pada bidangnya. Tipe buku ini identik dengan akademik, di mana konten buku akan berisikan objektif pembelajaran, pengulangan materi, serta pertanyaan untuk diskusi.

e. *Book club*

Book club adalah tipe buku yang khusus ditujukan atau dijual secara eksklusif bagi sebuah organisasi yang memiliki minat yang sama. Pembelian buku ini dapat dilihat melalui katalog serta dibeli melalui *mail* dan *website* dengan harga yang umumnya dipotong.

f. *Mail-order*

Mail-order adalah buku yang dipromosikan melalui beberapa media promosi, seperti televisi atau media lainnya. Buku ini biasanya akan dikirim oleh pihak penerbit ke rumah konsumen.

g. *University press*

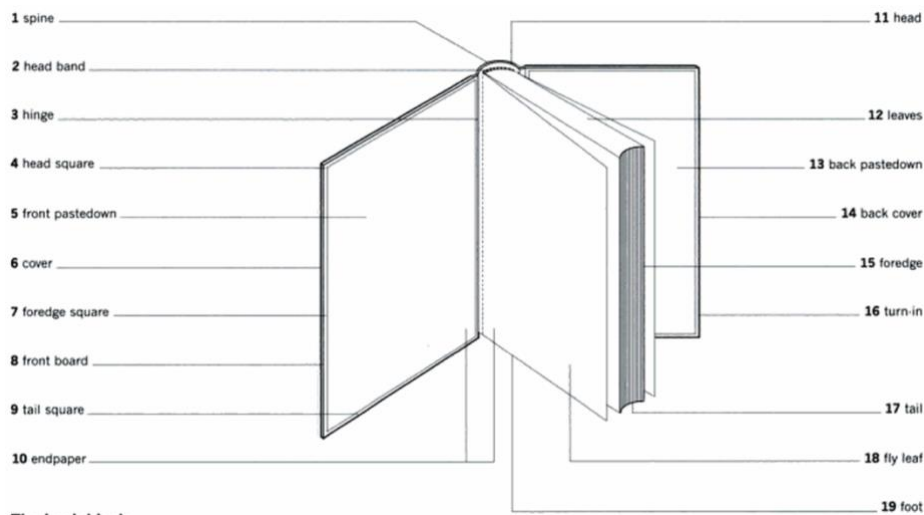
Topik pembahasan buku yang diangkat merupakan jurnal ilmiah oleh universitas, museum, atau institusi penelitian. Buku ini umumnya ditujukan sebagai bahan pembelajaran dosen dan mahasiswa. Tidak hanya dalam

bentuk buku fisik, ada pula bentuk buku elektronik yang dapat diakses melalui internet.

h. *Subscription reference*

Buku *subscription reference* mengacu pada kamus, atlas, atau ensiklopedia yang ditujukan pada konsumen melalui *door-to-door* atau pengiriman langsung melalui pos (hlm. 204-207).

2.8.2. Komponen Buku



Gambar 2.16. Komponen Buku
(Haslam, 2006)

Buku memiliki beberapa komponen teknis yang digunakan dalam dunia percetakan. Pemahaman dengan penamaan teknis komponen-komponen tersebut akan memberikan pemahaman mendalam terhadap isinya. Menurut Haslam (2006), buku memiliki beberapa komponen yang terdiri atas beberapa bagian, yaitu:

1. *Spine* adalah bagian yang menyelimuti atau menutup jilid buku.
2. *Head band* adalah kumpulan utasan benang berwarna yang mengikat lembar halaman.

3. *Hinge* adalah lipatan *endpaper* yang diapit *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square* adalah pelindung bagian atas buku akibat sampul buku yang ukurannya lebih besar dibanding lembaran halaman.
5. *Front pastedown* adalah kertas tebal yang ditempel di dalam *front board*.
6. *Cover* adalah kertas tebal atau papan yang berfungsi untuk melindungi buku.
7. *Foredge square* adalah pelindung pinggiran buku yang tercipta oleh sampul depan dan belakang.
8. *Front board* adalah *cover board* yang melindungi bagian sampul depan.
9. *Tail square* adalah bagian pelindung kecil yang terletak di bagian bawah buku.
10. *Endpaper* adalah kertas tebal yang menutup *cover board*.
11. *Head* adalah bagian atas buku.
12. *Leaves* adalah lembaran yang terikat pada buku.
13. *Back pastedown* adalah *endpaper* yang menempel di dalam bagian *back board*.
14. *Back cover* adalah *cover board* di bagian belakang buku.
15. *Foredge* adalah tepian lembar buku.
16. *Turn-in* adalah pinggiran kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam sampul.
17. *Tail* adalah bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* adalah lembaran kosong di bagian *endpaper*.
19. *Foot* adalah bagian bawah dari sebuah halaman buku (hlm. 20).

2.8.3. Teknik Jilid

Menurut Ambrose & Harris (2009), teknik jilid atau *binding* adalah sebuah proses yang merekat atau menggabungkan lembaran kertas sehingga bisa berfungsi sebagai publikasi. Tipe teknik jilid terbagi menjadi beberapa jenis, antara lain:

1. *Comb binding*

Teknik jilid melingkar yang umumnya terbuat dari plastik. Pada saat dibuka, buku atau dokumen dapat dilihat secara keseluruhan (terbuka rata).

2. *Spiral binding*

Jilid spiral yang terbuat dari besi atau logam. Pada saat dibuka, buku atau dokumen dapat dilihat secara keseluruhan (terbuka rata).

3. *Wiro binding*

Teknik jilid melingkar oleh kabel wiro. Pada saat dibuka, buku atau dokumen dapat dilihat secara keseluruhan (terbuka rata).

4. *Open bind*

Kumpulan lembar kertas yang sudah dijilid tanpa sampul, menyisakan tulang buku yang kosong.

5. *Belly band*

Teknik jilid *band* yang telah didesain dan membungkus media publikasi, seperti majalah.

6. *Singer stitch*

Teknik jilid yang menggunakan metode menjahit kertas dengan satu utas benang.

7. *Elastic bands*

Penjilidan non formal yang menggunakan *band* elastis di tengah untuk menggabungkan kumpulan kertas.

8. *Clips and bolts*

Teknik jilid yang melubangi pinggiran kertas supaya *clips* dan *bolts* dapat masuk dan mengikat kumpulan kertas.

9. *Perfect bound*

Penjilidan kumpulan kertas dengan lem dan bagian tulang bukunya direkatkan dengan sampul buku sehingga menjadi satu kesatuan. Tipe jilid ini biasanya digunakan untuk *paperback books*.

10. *Case or edition binding*

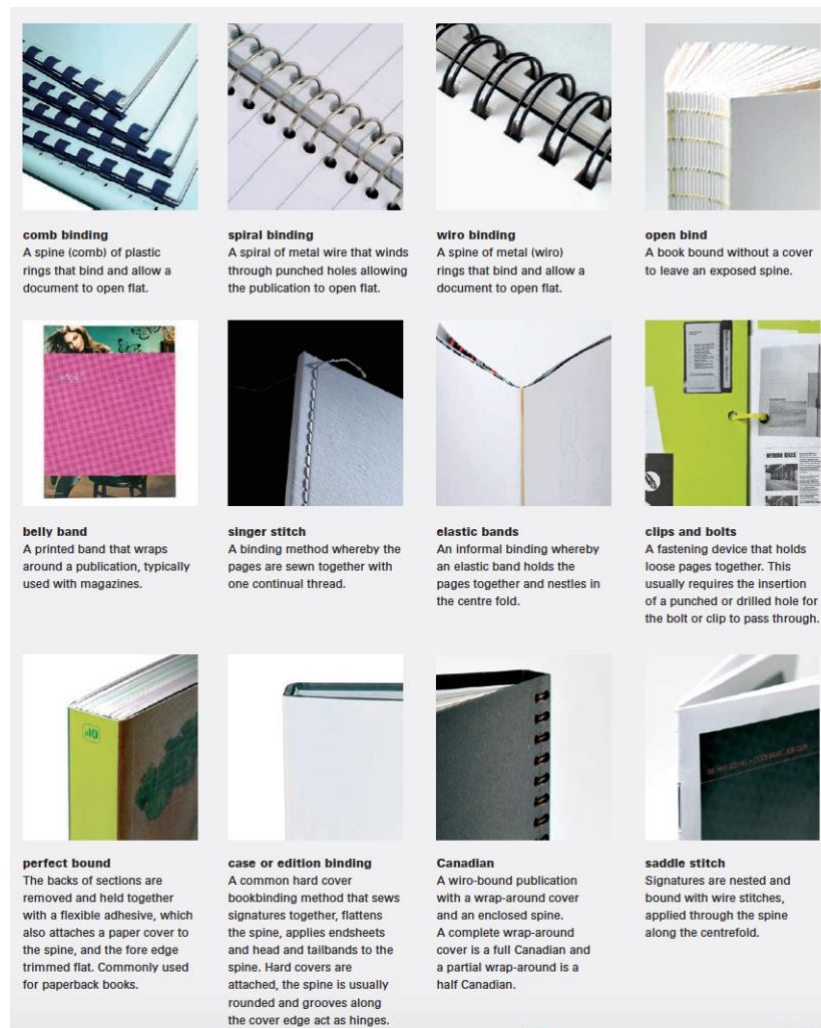
Teknik jilid yang umumnya digunakan untuk sampul *hard cover*. Bagian tulang buku, *end sheets*, *head*, dan *tailbands* diratakan menjadi satu kesatuan terpisah dengan lembar halaman lainnya.

11. *Canadian*

Teknik jilid dengan kabel wiro yang membungkus sampul dengan tulang buku yang tertutup. Apabila sampul ikut terbungkus disebut jilid *full Canadian*. Sebaliknya, penjilidan yang tidak meliputi sampul buku disebut jilid *half Canadian*.

12. *Saddle stitch*

Teknik jilid yang menjahit kumpulan kertas di bagian tengah halaman ke tulang buku dengan kawat (hlm. 165).



Gambar 2.17. Teknik Jilid
(Ambrose & Harris, 2009)

2.9. Ilustrasi

Ilustrasi dalam buku “The Fundamentals of Illustration” disebutkan sebagai ilmu di antara seni dan desain grafis (Zeegen, 2009). Hal ini mempermudah komunikasi melalui bentuk visual dalam menerima sebuah ide atau pesan yang sederhana maupun kompleks. Beberapa fungsi ilustrasi, antara lain memahami dunia, merekam, memperjelas, dan berkomunikasi hal-hal yang hidup (hlm. 6). Menurut Male (2017), ilustrasi memiliki fungsi:

1. Dokumentasi, referensi, dan instruksi

Adanya ilustrasi membantu pembacanya dalam menyediakan referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi yang meluas terhadap subjek apapun. Contohnya, buku pelajaran dan ilustrasi medis.



Gambar 2.18. Penggambaran Buku Sejarah (Male, 2017)

2. Komentar

Gambaran umum ilustrasi editorial yang bersimbiosis dengan dunia jurnalisme, seperti koran dan majalah. Potensi penggunaan ilustrasi komentar dan pengaplikasiannya sangat luas karena dapat mengangkat beberapa tema. Umumnya, ilustrasi komentar bersifat eksklusif pada sebuah kategori tertentu dan *niche market*.



Gambar 2.19. Ilustrasi Isu Kemerdekaan Skotlandia (Male, 2017)

3. *Storytelling*

Kajian ilustrasi yang digunakan dalam cerita fiksi. Ilustrasi yang digambarkan menggabungkan kata dan gambar untuk menceritakan sebuah kisah yang mempermudah visualisasi pembaca. Umumnya, jenis ilustrasi ini dapat ditemukan di buku cerita, novel, dan sebagainya.



Gambar 2.20. Ilustrasi *Storytelling*
(Male, 2017)

4. Persuasi

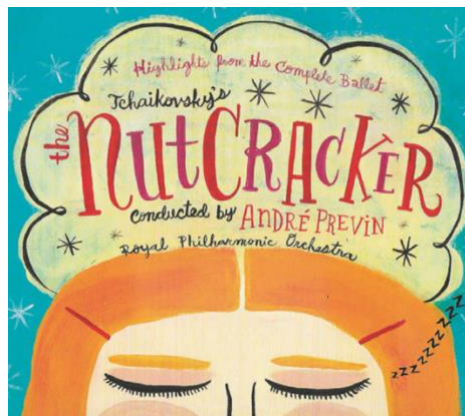
Aplikasi ilustrasi dalam bidang promosi, yaitu persuasi terhadap target untuk melakukan sebuah aksi. Namun, ada pula pendekatan persuasi lain untuk menjawab pertanyaan atau moralitas yang berhubungan dengan kampanye. Misalnya, sebuah produk atau layanan tertentu yang dianggap merugikan lingkungan atau isu yang terkait hewan, agama, dan isu lainnya (hlm. 499-500).



Gambar 2.21. Ilustrasi Persuasi
(Male, 2017)

5. Identitas

Pengaplikasian ilustrasi dalam pembangunan merek, citra, atau *merchandise* dari sebuah perusahaan. Selain pengenalan merek produk dan layanan, ada pula pendekatan lain yang mengacu pada kepemilikan: perusahaan, produsen, atau organisasi. Identitas ini akan membantu konsumen mengenali perusahaan tersebut (hlm. 534).



Gambar 2.22. Sampul CD “Ballet Nutcracker”
(Male, 2017)

2.9.2. Gaya Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa gaya visual yang berbeda-beda. Menurut Male (2017), tiap ilustrator memiliki gaya visual atau *style* yang merepresentasikan tanda atau ikonografi. Berikut merupakan beberapa gaya ilustrasi:

1. Surealisme

Gaya ilustrasi yang melebih-lebihkan dengan konsep tertentu yang mulai berkembang tahun 1950 di Amerika. Penggambaran surealisme menggunakan metode komunikatif, simbolis, dan ekspresi. Ada pula jajaran elemen komposisi yang membuat sebuah karya surealisme tampak seperti ilusi atau *dream-like*. Hal ini menyebabkan timbulnya komentar, identitas, dan promosi yang bersifat *thought-provoking* (hlm. 175-177).

2. *Conceptual imagery*

Umumnya, gaya ilustrasi ini disebut sebagai sebuah salah satu proses dalam pembuatan ilustrasi karena berkaitan dengan penciptanya secara langsung. Ilustrasi konseptual memiliki dua tujuan, yaitu memberikan sebuah pemaknaan dan komentar serta memberikan publikasi pada *visual personality*-nya (hlm. 187-188).

3. Diagram

Gaya ilustrasi yang menjelaskan fitur, sistem, dan proses pada sebuah objek. Bahasa visualnya terdiri atas representasi grafis atau secara simbolik dan tidak dapat dipahami secara kontekstual apabila informasinya tidak tersalurkan dengan baik. Penerapan diagram biasanya digunakan dalam perancangan map, fitur interaktif, dan kebutuhan periklanan (hlm. 188-189).

4. Abstrak

Gaya ilustrasi abstrak melanggar aturan dengan tidak mengikuti bentuk pada kehidupan nyata. Ilustrasi abstrak timbul sebagai aksi sabotase gambar dan bentuk figuratif yang dihasilkan dari fotografi. Salah satu contohnya, gaya ini menggunakan warna yang tergolong tidak umum berdasarkan orang yang membuatnya sehingga menimbulkan kesan rumit serta tidak terduga (hlm. 195-196).

5. Hiperrealisme

Gaya ilustrasi yang mendekati bentuk asli dari sebuah objek, biasanya berhubungan dengan ilustrasi kontemporer. Meskipun tampak seperti sebuah karya yang tampak seperti hasil fotografi, salah satu hal yang membuat hiperrealisme berbeda adalah penunjukkan detail intens pada beberapa sudut dan komponen yang tajam (hlm. 213-215).

6. *Stylized realism*

Gaya ilustrasi ini merupakan sebuah citra di mana sebetulnya karya tampak realistis dan tidak pada saat bersamaan. Umumnya, gaya ilustrasi memiliki kecenderungan yang melebih-lebihkan, seperti melibatkan proses distorsi berat dan penggunaan warna cerah yang bernilai kuat dan energik (hlm. 226-227).



Gambar 2.23. *Stylized Realism*
(Male, 2017)

7. *Sequential imagery*

Gaya ilustrasi yang memiliki karakteristik beruntun mengikuti dari gambar sebelumnya untuk memberikan esensi dan pesan yang ingin disampaikan. Penggambaran *sequential imagery* dapat direpresentasikan dalam bentuk animasi atau komik (hlm. 234-236).

2.10. *Grid*

Tondreau (2009) menuliskan dalam bukunya yang berjudul “Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids” bahwa *grid* mengatur keteraturan ruang dan informasi bagi pembaca (hlm. 8). Sebuah *grid* yang baik berfungsi untuk membedakan satu informasi dengan yang lainnya dan mempermudah arah baca pembaca. Tidak hanya itu, *grid* pun berperan penting sebagai sebuah elemen yang menyelaraskan komponen desain yang ada di dalamnya (Samara, 2017).

2.10.1. Anatomi *Grid*

Poulin (2011) menyebutkan sebuah halaman yang memiliki *grid* terbagi menjadi beberapa bagian:

1. *Margin (A)*

Margin adalah ruang kosong atau ruang negatif yang ada di sekeliling format halaman.

2. *Flow Lines (B)*

Komponen horizontal yang mengatur konten ke area yang ditentukan. *Flow lines* pun berfungsi untuk membantu arah baca pembaca.

3. *Modules (C)*

Sebuah ruang yang terpisah oleh beberapa interval yang konsisten. Ketika *modules* direpetisi, maka akan tercipta kolom dan baris.

4. *Column (D)*

Komponen vertikal yang membentuk bagian horizontal di antara halaman dan margin. Dalam sebuah halaman dapat terisi oleh banyak kolom dengan ukuran yang bervariasi menyesuaikan konten informasi.

5. *Spatial zones (E)*

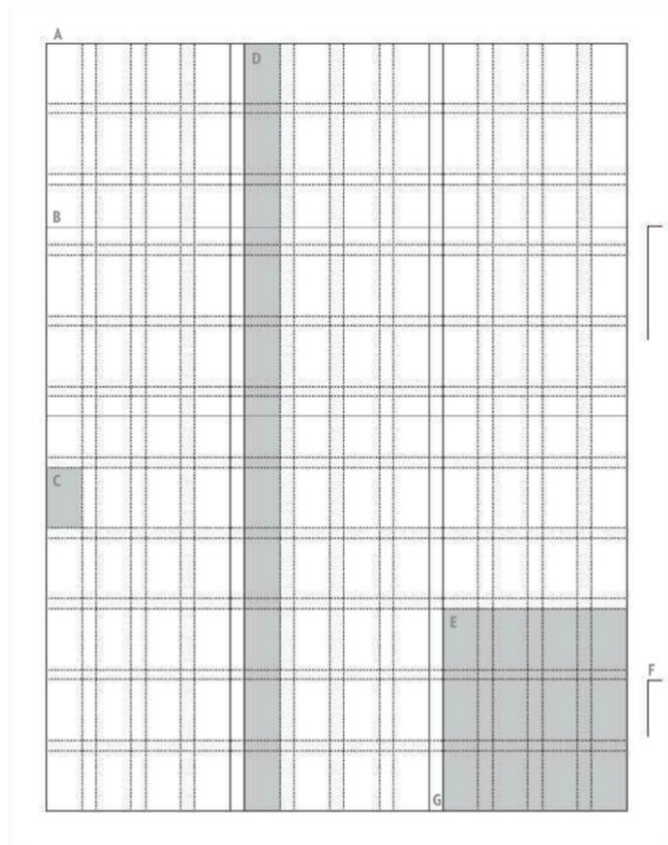
Kumpulan *modules* yang membentuk sebuah area yang akan menampung informasi, seperti gambar dan kumpulan teks.

6. *Marker (F)*

Indikator grafis yang menunjukkan *header*, *footer*, atau elemen lainnya yang hanya membutuhkan satu area di sebuah halaman.

7. *Gutter* (G)

Ruang vertikal yang berada di tengah kolom.



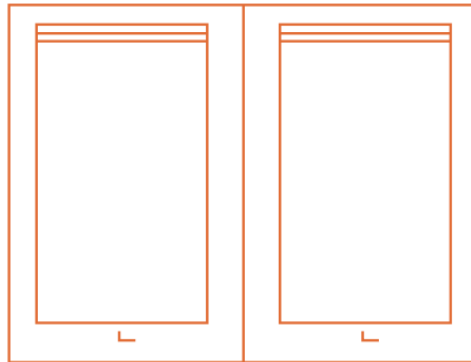
Gambar 2.24. Anatomi *Grid*
(Tondreau, 2009)

2.10.2. Struktur *Grid*

Tondreau (2009) menjabarkan lima struktur dasar dalam sebuah *grid*:

1. *Single-column grid*

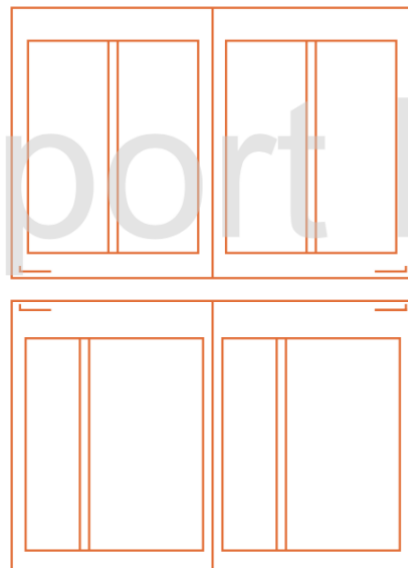
Grid yang biasa digunakan untuk teks yang bersinambung, seperti esai, laporan, atau buku. Fitur yang umumnya akan paling menonjol dalam *grid* ini adalah teks yang banyak dalam satu blok.



Gambar 2.25. *Single-column Grid*
(Tondreau, 2009)

2. *Two-column grid*

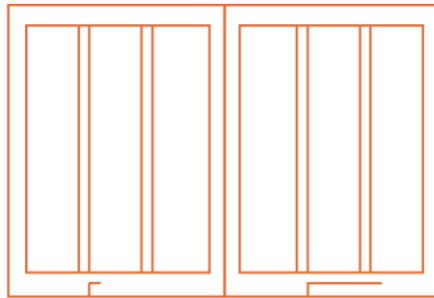
Sistem *grid* ini biasanya digunakan untuk mengontrol teks yang mengandung banyak informasi dan mengisinya di kolom yang berbeda. Penggunaan *grid* ini tidak harus memiliki kolom yang lebarnya sama besar. Bentuk idealnya adalah ketika ada satu kolom yang lebih kecil, kolom di sebelahnya memiliki lebar dua kali lebih besar dari kolom yang kecil.



Gambar 2.26. *Two-column Grid*
(Tondreau, 2009)

3. *Multicolumn grids*

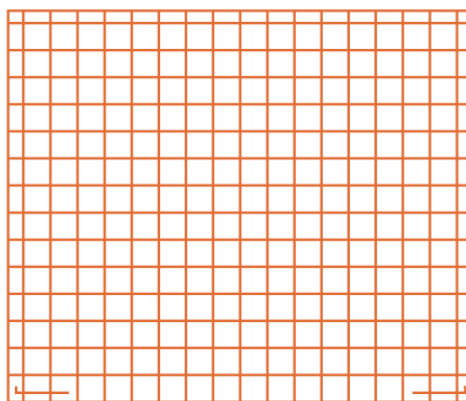
Grid yang menyediakan komposisi dengan fleksibilitas lebih dibanding *two-column grid*. Kolom yang ada di dalamnya tersusun dengan ukuran yang bervariasi. Umumnya digunakan untuk penyusunan majalah dan *website*.



Gambar 2.27. *Multicolumn grids*
(Tondreau, 2009)

4. *Modular grids*

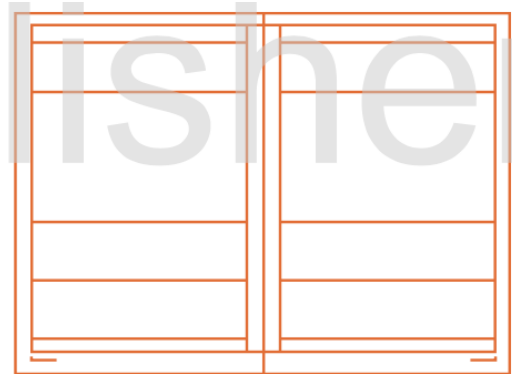
Berbeda dengan tipe *grid* yang lain, *modular grids* terbentuk dari kombinasi garis vertikal dan horizontal yang membentuk beberapa area kecil. *Grid* ini memiliki fungsi terbaik dalam mengatur informasi yang kompleks, seperti koran, kalender, grafik, dan tabel.



Gambar 2.28. *Modular Grids*
(Tondreau, 2009)

5. *Hierarchical grids*

Grid yang membagi sebuah halaman ke beberapa zona. Namun, tipe *grid* ini cukup berbeda dengan *grid* yang lain. Umumnya, *hierarchical grids* terdiri dari kumpulan kolom horizontal (hlm. 11).



Gambar 2.29. *Hierarchical Grids*
(Tondreau, 2009)

2.11. Tipografi

Cullen (2012) menuliskan tipografi adalah sebuah proses visualisasi bahasa yang menggunakan prinsip semantik dan estetis. Setiap kata, baris, dan paragraf membawa pesan melalui bentuk huruf. Tipografi umumnya digunakan untuk menyalurkan informasi dan emosi. Namun, ada kalanya, karakter tipografi merupakan konstruksi abstrak yang indah dilihat tanpa ada pesan tertentu.

2.11.1. Anatomi Tipografi

Menurut Poulin (2011), dalam memahami perbedaan antara satu *type* dan yang lainnya, desainer perlu mengenal beberapa fundamentalnya:

1. *Case*

Di tiap alfabet memiliki dua bentuk *case*, *uppercase* dan *lowercase*.

2. *Weight*

Berat atau *weight* pada sebuah *type* ditentukan dari seberapa tebal *stroke* dengan tinggi *type*. Misalnya, *light*, *medium*, *bold*.

3. *Contrast*

Kontras atau *contrast* dari bentuk huruf ditentukan dari perbedaan berat yang ada di tiap *stroke*.

4. *Posture*

Postur atau *posture* adalah bentuk vertikal yang menempel pada *baseline*. *Type* yang tegak lurus dengan *baseline* disebut *italic* atau *roman*.

5. *Width*

Lebar atau *width* huruf ditentukan dari perbandingan lebar dan tingginya.

6. *Style*

Style huruf ditentukan menjadi dua kategori umum, yaitu serif dan sen serif.

Ada pula pembagian berdasarkan sejarah dan klasifikasi.



Gambar 2.30. Anatomi Tipografi
(Poulin, 2011)

2.11.2. Klasifikasi Tipografi

Menurut Ambrose dan Harris (2009), *typeface* memiliki jangkauan luas sehingga perlu diklasifikasikan untuk mempermudah komunikasi. Pembagian klasifikasi terdiri menjadi beberapa bentuk dan jenis, yaitu:

1. Bentuk

a. *Roman*

Bentuk dasar dari sebuah *typeface* yang terinspirasi dari bangunan Roma. Umumnya, lebih dikenal dengan sebutan 'book', namun bentuk 'book' cenderung lebih pipih dan ringan dibanding roman.

b. *Italic*

Huruf yang dibuat dengan kemiringan sudut tertentu, seperti tipografi serif.

c. *Condensed*

Huruf yang memiliki kesamaan dengan *roman*, tetapi lebih pipih dan berjarak lebih dekat antar karakter.

d. *Extended*

Versi huruf yang lebih lebar dibanding *roman*. Umumnya digunakan sebagai *headline* untuk menambah kesan dramatis.

e. *Boldface*

Bold, boldface, medium, semi-bold, black, super atau *poster* merupakan salah satu bagian dari roman dengan bentuk dasar yang lebih lebar.

f. *Light* atau *thin*

Bentuk yang lebih tipis dan ringan dibanding *roman*.

Roman

Italic

Condensed

Extended

Boldface

Light or Thin

Gambar 2.31. Bentuk *Typeface*
(Ambrose & Harris, 2009)

2. Jenis

a. *Blackletter*

Typeface yang bermula di abad pertengahan, dikenal pula dengan sebutan *Block*, *Gothic*, *Old English*, dan lain-lain.

b. *Old style*

Gaya *roman* yang memiliki goresan yang lebih kontras dengan *oblique*.

c. *Italic*

Typeface yang bermula di zaman renaisans.

d. *Script*

Font yang digunakan sebagai ukiran kaligrafi.

e. *Transitional*

Typeface yang merupakan adaptasi dari *old style*. Perbedaannya terletak pada ketegasan garis yang lebih kontras dan sudut kemiringan.

f. *Modern*

Typeface yang berasal dari pertengahan abad ke-18 dengan goresan yang lebih tegas beserta penggunaan *hairlines* dan serif yang tidak terikat.

g. *Square serif*

Typeface yang memiliki berat ketebalan yang bervariasi, namun tetap bersifat tebal.

h. *Sans serif*

Typeface yang memiliki ketebalan yang tipis dengan berat bervariasi.

i. *Serif/ sans serif*

Penggabungan konsep serif dan sans serif yang dijadikan menjadi sebuah *typeface* baru.



Gambar 2.32. Jenis *Typeface*
(Ambrose & Harris, 2009)

2.11.3. Atribut Tipografi

Dalam pembuatan *type* dalam sebuah desain, ada beberapa atribut yang dapat diubah atau dimodifikasi menggunakan alat digital (DiMarco, 2017):

1. *Font*, yaitu nama dari sebuah *typeface* dan *style*.
2. *Size*, yaitu tinggi dari sebuah *font* dalam satuan poin.
3. *Leading*, yaitu jarak baris. Jarak yang diberikan biasanya lebih dari 2 poin dari ukuran *font* untuk mencegah permasalahan *spacing*.
4. *Kerning*, yaitu proses penambahan jarak yang spesifik antar dua huruf. *Kerning* biasanya dilakukan akibat adanya perbedaan ukuran, seperti huruf T dan O.
5. *Tracking*, yaitu proses penambahan atau pengurangan jarak semua karakter yang ada di dalam satu kata.
6. *Baseline shift*, yaitu pergeseran *type* ke atas atau bawah yang melewati standar *baseline*.
7. *Rotation*, yaitu manipulasi teks atau huruf individual dari 0 hingga 360 derajat.
8. *Horizontal and vertical scaling*, yaitu proses meregang huruf secara horizontal atau vertikal (hlm. 77).

Font: Swiss 721 BT Thin

Size: 8 pt. 10 pt. 12 pt. 18 pt. 24 pt. 36 pt. 72 pt.

Leading: Line number one
Line number one (18 pt text & 18 pt leading)

Line number one
Line number one (18 pt text & 24 pt leading)

Line number one
Line number one (18 pt text & 10 pt leading)

Kerning: Type (auto setting)
Type (50 ems between Ty)
Type (5 ems between Ty)

Tracking: Type (0)
Type e (200)
Type (-100)

Baseline Shift: Typ^e (e set to 15 pt)

Rotation: Typ[⊖] (e = 180 degrees)

Ty_pe (p set to -12 pt)

Gambar 2.33. Atribut Tipografi
(DiMarco, 2010)