

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Komunikasi Visual**

Kusrianto (2007) menjelaskan, Desain Komunikasi Visual adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari teori-teori komunikasi melalui berbagai media agar suatu pesan dan gagasan dapat tersampaikan melalui bentuk visual kreatif, yang menggabungkan berbagai elemen grafis seperti gambar, bentuk, huruf, komposisi warna serta *layout*, yang kemudian target penerima pesan dapat menerima pesan dan gagasan tersebut.

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

Dalam mengerjakan suatu desain, dibutuhkan sebuah prinsip desain yang harus diterapkan agar hasil desain baik. Landa (2013) menjelaskan berbagai prinsip desain yaitu sebagai berikut.

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

Format adalah sebuah batasan-batasan ukuran dalam berbagai bidang yang akan dijadikan patokan ukuran dalam mendesain. Dalam mendesain biasanya seorang desainer mengerjakan desain dalam berbagai format. Contohnya dalam cover CD, desainnya harus mengikuti bentuk dan ukurannya yaitu persegi, kemudian majalah yang berbentuk persegi panjang, dan brosur yang berukuran landscape yang dapat dilipat-lipat.

### 2.1.1.2. *Balance*

Keseimbangan (*balance*) adalah sebuah penempatan berat visual yang merata dan sama antar sisinya, sehingga menciptakan suatu stabilitas dalam komposisi. Ketika sebuah desain terdapat keseimbangan/*balance* maka akan terlihat harmonis. Keseimbangan simetris adalah bila penempatan berat visual sama rata dalam kedua sumbu tengahnya sehingga seperti benda dan pantulannya dalam cermin. Berikut adalah contoh desain yang menggunakan keseimbangan simetris.



Gambar 2.1. Desain Logo dengan Keseimbangan Simetris  
(<https://maxsnitser.com/blog/balance-in-design>)

Kemudian terdapat pula keseimbangan asimetris, keseimbangan asimetris merupakan penempatan berat visual yang juga sama beratnya antar sisinya namun tidak seperti pantulan cermin. Dalam keseimbangan asimetris dibutuhkan pertimbangan posisi, berat visual, ukuran, nilai,

warna, bentuk, dan tekstur dalam setiap elemennya, agar tetap terjaga keseimbangannya, karena setiap elemen berkontribusi dalam keseluruhan keseimbangan komposisi. Berikut adalah contoh keseimbangan desain secara asimetris pada sebuah *signage*.



Gambar 2.2. Desain *Signage* dengan Keseimbangan Asimetris  
(<http://londonhomeless.org/how-to-find-public-toilets-in-london-via-this-website/>)

#### **2.1.1.3. *Visual Hierarchy***

Hirarki Visual adalah suatu prinsip untuk mengatur prioritas perhatian terhadap suatu visual sesuai dengan penekanannya, dengan mengatur setiap elemennya agar tercipta suatu alur yang terorganisir untuk dilihat oleh mata.

#### **2.1.1.4. *Emphasis***

*Emphasis*/penekanan adalah suatu cara untuk mengatur kepentingan suatu elemen visual tergantung tingkat kepentingannya, suatu elemen akan dibuat lebih dominan dari yang lainnya bergantung dari kepentingannya agar dapat terlihat titik fokusnya, kemudian yang lain akan dibuat tidak dominan, agar tidak memecah fokus yang melihat. Contohnya adalah

sebuah penekanan dalam ukuran skalanya, ketika suatu elemen visual dibuat lebih berukuran besar dibanding yang lainnya, maka perhatian akan terfokus lebih dulu terhadap yang ukurannya lebih besar tersebut.

#### **2.1.1.5. *Rhythm***

*Rhythm* atau ritme adalah sebuah prinsip yang berupa pengulangan elemen visual yang dapat mengembangkan sebuah aliran/*flow* visual yang berkesinambungan. Untuk menciptakan sebuah ritme dibutuhkan gabungan faktor yang harus berkontribusi yaitu, warna, tekstur, *emphasis*, dan *balance*.

#### **2.1.1.6. *Unity***

*Unity* atau kesatuan adalah kondisi dimana seluruh elemen visual/grafis saling berkaitan dan terkoneksi antar satu sama lain, sehingga tercipta satu kesatuan yang saling menyatu.

#### **2.1.1.7. *Laws of Perceptual Organization***

*Laws of Perceptual Organization* atau hukum organisasi persepsi terhadap gabungan elemen.

##### 1. *Similarity*

Elemen-elemen visual yang memiliki karakter kemiripan bentuk, warna dan tekstur sehingga terlihat seperti satu kesatuan.

##### 2. *Proximity*

Elemen-elemen yang memiliki jarak kedekatan antar satu sama lain sehingga seperti satu gabungan.

3. *Continuity*

Elemen-elemen yang berkelanjutan sehingga menciptakan suatu koneksi yang terlihat seperti pergerakan.

4. *Closure*

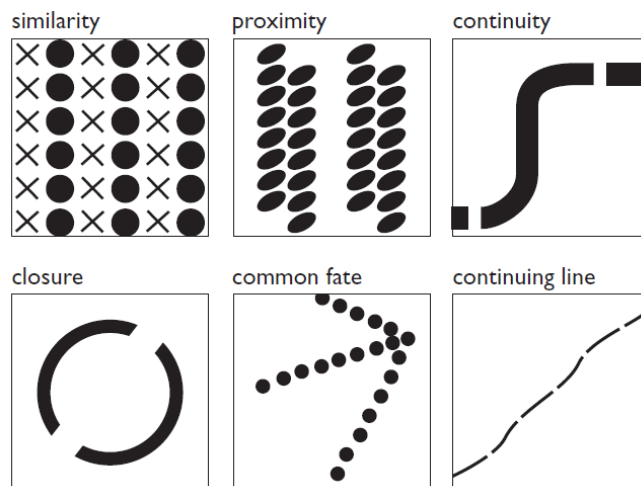
Persepsi terhadap berbagai elemen yang tidak beraturan penempatannya namun terlihat tersusun menjadi suatu bentuk atau objek tertentu.

5. *Common Fate*

Kecenderungan elemen bergerak ke arah yang sama sehingga seperti membentuk suatu kesatuan.

6. *Continuing Line*

Garis yang tersusun yang membentuk suatu keberlanjutan elemen visual.



Gambar 2.3. *Laws of perceptual organization*  
(*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)

## 2.1.2. Elemen Desain

Setiap desainer tentunya memiliki pengetahuan terhadap elemen-elemen formal dalam desain. Landa (2013) menjelaskan elemen dalam desain yaitu sebagai berikut.

### 2.1.2.1. *Line*

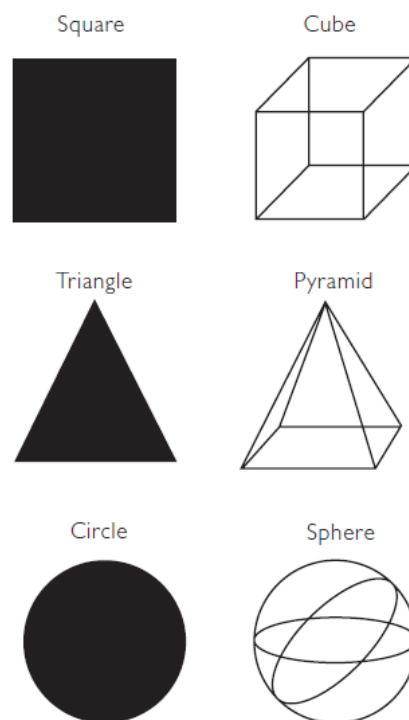
Dalam garis terdapat satuan unit terkecil yaitu titik, dalam suatu garis terdapat titik yang memanjang, sehingga membentuk suatu garis. Dalam menggambar garis biasanya menggunakan suatu alat seperti pensil yang menggambarkan garis di suatu permukaan kertas misalnya. Garis dapat berbentuk garis lurus, melengkung, bersudut, garis putus-putus, garis yang berkelanjutan. Garis memiliki fungsi yang penting dalam suatu desain, yaitu untuk membuat suatu bentuk, membuat suatu tulisan, menentukan batas-batas, dan menentukan komposisi visual.



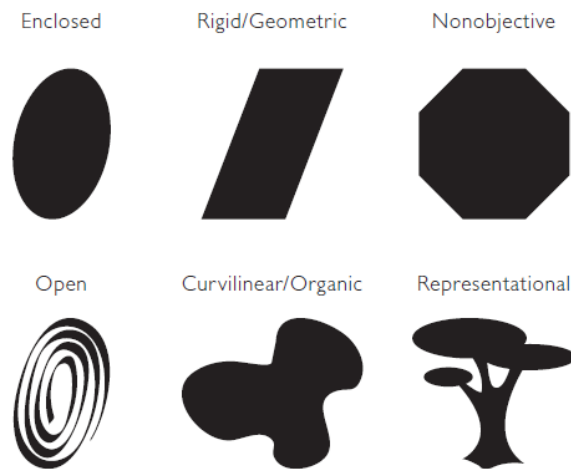
Gambar 2.4. *Lines Made With a Variety of Media and Tools*  
(*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)

### 2.1.2.2. *Shape*

Bentuk adalah sebuah elemen visual yang dapat terbentuk dari sebuah garis, warna, *tone*, dan tekstur. Bentuk dasarnya merupakan sebuah elemen yang datar dan dua dimensi, yang dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Secara volumetrik, bentuk dapat berbentuk seperti sebuah kubus, piramida, dan bola. Bentuk dapat berupa sebuah bentuk geometris, bentuk organis, bentuk abstrak, bentuk figuratif, bentuk yang tidak teratur, bentuk yang tidak disengaja.



Gambar 2.5. *Basic Shapes and Forms*  
(*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)



Gambar 2.6. *Shapes*

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

### 2.1.2.3. *Color*

Warna dalam desain merupakan suatu elemen visual yang provokatif. Warna dapat dihasilkan dari pantulan cahaya terhadap benda-benda disekitar kita, yang kita lihat dalam pantulan cahaya itu adalah warna. Warna yang merupakan hasil pantulan cahaya adalah warna *subtractive*. Sedangkan warna yang dapat dilihat dari cahaya digital adalah warna *additive*.



Gambar 2.7. *Color Wheel*

(<https://www.easel.ly/blog/tips-picking-colors-infographic/color-wheel-full/>)





Gambar 2.8. *Subtractive Color*  
 (*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)



Gambar 2.9. *Additive Color*  
 (*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)

#### 2.1.2.4. *Texture*

Tekstur adalah kualitas taktil pada suatu objek permukaan. Dalam seni visual terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur taktil yang merupakan tekstur sesungguhnya yang dapat diraba dan dirasakan tekstur pada

permukaannya. Dan yang kedua adalah tekstur visual yang merupakan ilusi tekstur nyata yang dibuat dari hasil tekstur asli yang kemudian difoto atau dipindahkan kedalam bentuk digital. Atau bisa juga merupakan tekstur yang sengaja dibuat dengan menggambar, melukis dan fotografi.



Gambar 2.10. Tekstur Taktile (Tekstur Nyata)  
(*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)



Gambar 2.11. Tekstur Visual  
(*Graphic Design Solutions*, Robin Landa, 2013)

## 2.2. Tipografi

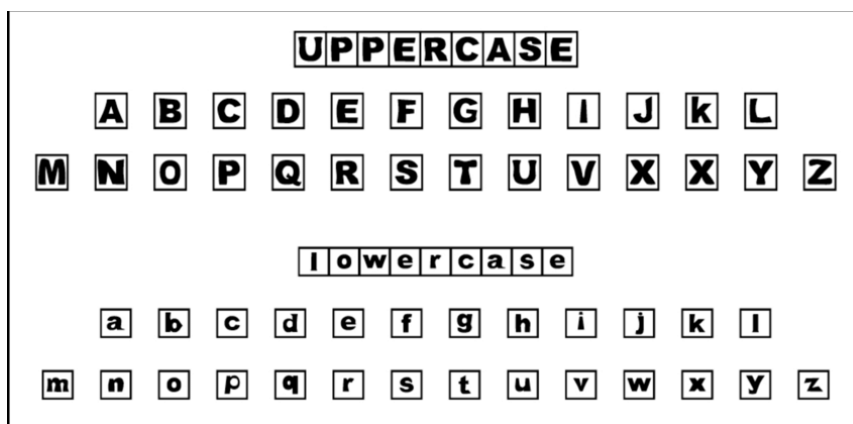
Tipografi merupakan sebuah cara mendesain dengan menggunakan huruf-huruf. Tipografi dapat memiliki fungsi utama sebagai komunikasi verbal, dan komunikasi secara visual (Poulin, 2011).

### 2.2.1. Variasi Tipografi

Menurut Poulin (2011), dalam tipografi terdapat berbagai bentuk variasi yaitu sebagai berikut.

#### 2.2.1.1. Case

Dalam setiap abjad alfabet terdapat dua jenis bentuk huruf, yaitu huruf kapital atau *uppercase* dan huruf kecil atau *lowercase*.



Gambar 2.12. Contoh *Uppercase* dan *Lowercase*

([https://www.researchgate.net/figure/Lowercase-and-uppercasse-letters-of-](https://www.researchgate.net/figure/Lowercase-and-uppercasse-letters-of-DFONT_fig1_285384722)

[DFONT\\_fig1\\_285384722](https://www.researchgate.net/figure/Lowercase-and-uppercasse-letters-of-DFONT_fig1_285384722))

### 2.2.1.2. *Weight*

Melihat tebal atau tipisnya sebuah *stroke* dalam alfabet merupakan cara untuk menentukan *weight* dalam suatu tipografi. Variasinya pada umumnya adalah *light*, *book*, *medium*, *bold*, dan *black*.

Futura light  
*Futura light oblique*  
Futura book  
*Futura book oblique*  
Futura medium  
*Futura medium oblique*  
**Futura heavy**  
***Futura heavy oblique***  
**Futura bold**  
***Futura bold oblique***  
**Futura extra bold**  
***Futura extra bold oblique***

Gambar 2.13. Contoh *Weight* dalam Tipografi  
(<https://skellerarthistory.wordpress.com/2012/05/03/futura/>)

### 2.2.1.3. *Contrast*

Kontras dalam suatu jenis alfabet dapat terlihat dari ukuran ketebalan pada tiap *weight* pada tiap *stroke* huruf per hurufnya.



Gambar 2.14. Contoh *Contrast* dalam Tipografi  
(<https://www.youworkforthem.com/font/T9758/gilmer/?aff=762>)

#### 2.2.1.4. *Posture*

*Posture* dari sebuah bentuk huruf dapat dilihat dari ketegakkannya secara vertikal. Bentuk huruf yang tegak pada dasarnya adalah *roman* sedangkan yang miring adalah *italic*.

Myriad Roman

*Myriad Italic*

Gambar 2.15. Contoh *Posture* dalam Tipografi  
(<http://www.signographics.ca/top-5-fonts-for-print-signs/myriad/>)

### 2.2.1.5. *Width*

Suatu *width* dalam bentuk huruf dapat dilihat dari seberapa lebarnya huruf dengan korelasi ukuran tinggi huruf tersebut. Contohnya dalam *width* terdapat *normal*, *condensed* dan *extended*.



Gambar 2.16. Contoh *Condensed*, *Normal* & *Extended*

(<https://medium.com/@eugenesadko/guide-to-10-font-characteristics-and-their-use-in-design-b0a07cc66f7>)

### 2.2.1.6. *Style*

Sebuah *style* dari bentuk huruf secara garis besar bergantung dari dua kategori dasar huruf *serif* dan *sans serif*.



Gambar 2.17. Contoh *Style Serif* & *Sans Serif*  
(<https://www.sturdysign.com.sg/font-types-for-signs/>)

### **2.3. Grid**

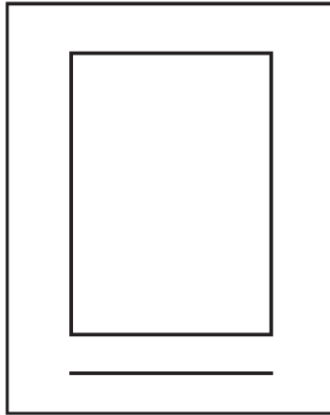
*Grid* merupakan sebuah panduan dasar struktur komposisi yang berupa vertikal dan horizontal yang membagi format kolom dan margin. Sebuah *grid* menjadi dasar dalam mendesain sebuah buku, majalah, brosur, situs web, dan media lainnya (Landa, 2013).

#### **2.3.1. Jenis-Jenis Grid**

Graver & Jura (2012) membagi berbagai jenis struktur dasar grid sebagai berikut.

##### **2.3.1.1. Single Column Grids**

*Single colum* merupakan jenis grid yang paling sederhana. *Grid* ini adalah satu area besar tanpa adanya batasan-batasan lain atau garis-garis lain, tidak seperti jenis grid lainnya yang mempunyai garis-garis ekstra. *Grid* ini paling lazim digunakan untuk mengatur peletakkan satu running teks yang sederhana pada buku atau essay, dan teksnya menjadi dominan pada satu lembar tersebut. Namun grid ini bisa membuat halaman menjadi terlalu *simple* atau sangat sederhana sehingga dapat membuat pembaca bosan. Maka dari itu, bila desainer ingin membuat buku dengan grid ini, peletakkan *header*, *footer*, *folios*, dan judul *chapter* sangat penting. Cara lain untuk membuat teks hasil *single column* ini menarik, bisa diatur marginnya menjadi lebih luas atau sempit. Marginnya luas membangun *feel* stabilitas, sedangkan teks dengan margin sempit membangun *feel* “*intense*” atau ketegangan.

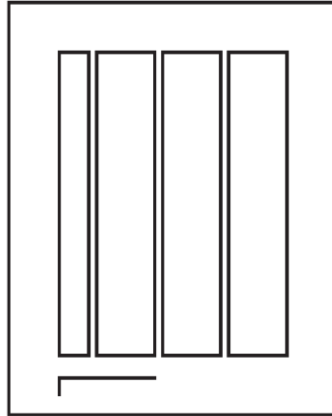


Gambar 2.18. *Single Column Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

### 2.3.1.2. *Multicolumn Grids*

Jika pada konten desain terdapat banyak elemen yang bermacam-macam, *multicolom grid* bisa menjadi alat bantu yang tepat untuk membantu mengorganisir tata letak elemen-elemen tersebut. *Multicolumn grid* menjadi pilihan yang ideal untuk mengatur peletakkan konten-konten berupa elemen desain dan *running text*. Kolom-kolom juga bisa saling di kombinasikan (bila garis kolom melewati batas *gutter*) untuk menciptakan kolom yang lebih besar. *Hang line* merupakan suatu garis yang melintang/horizontal di bagian atas dan bawah *grid* yang sangat berguna untuk mengatur *multicolumn grid*. *Hang line* ini menjadi patokan/batas untuk baris pertama/terakhir pada teks atau garis atas/bawah pada gambar agar elemen-elemen tersebut tidak keluar garis dan rapi.

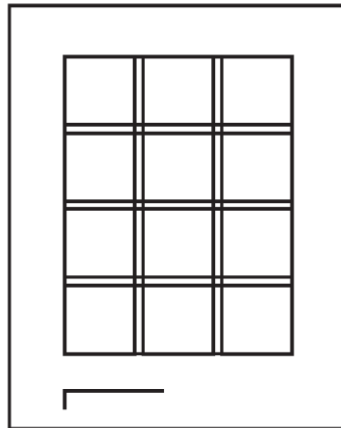




Gambar 2.19. *Multicolumn Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

### 2.3.1.3. *Modular Grids*

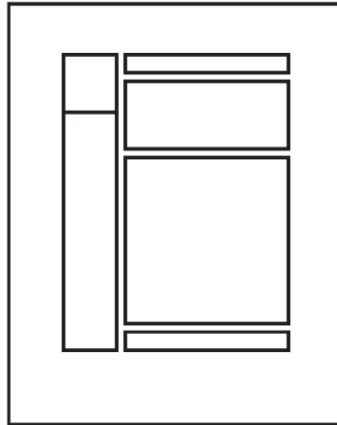
*Modular grid* sebenarnya adalah *nulticolumn grid*, namun mempunyai baris dan kolom sehingga *modular grid* berbentuk kotak-kotak. Kotak-kotak tersebut dinamakan *modules*. Tipe grid ini ideal digunakan untuk desain yang kompleks yang mempunyai banyak komponen dengan ukuran yang berbeda-beda, seperti koran. *Modular grid* cocok untuk *charts, tabel, form*. *Modular grid* tercipta karena adanya karya zaman *Bauhaus* di Swis di abad 20 pertengahan.



Gambar 2.20. *Modular Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

#### 2.3.1.4. *Hierarchical Grids*

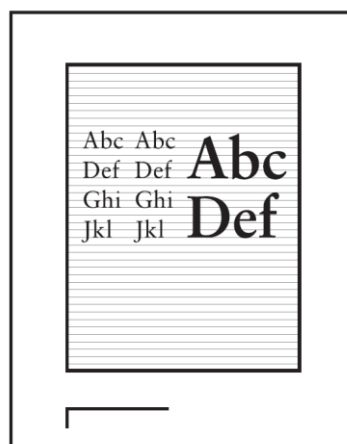
Jika pada desain memiliki struktur yang tidak biasa (atau tidak memiliki pengulangan yang sama) maka penggunaan *hierarchical grid* menjadi solusi yang tepat karena *grid* ini untuk mengatur elemen-elemen desain sesuai dengan yang diinginkan (intuitif). Pada *hierarchical grid* ini ukuran kotak-kotaknya tidak sama, ukuran kotak-kotaknya dapat dibuat sesuai yang diinginkan, tergantung desainnya seperti apa. *Packaging, poster, website* biasanya memakai *hierarchical grid*. Dapat disimpulkan *hierarchical grid* ini sifatnya lebih organis daripada *modular grid*.



Gambar 2.21. *Hierarchical Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

### 2.3.1.5. *Baseline Grids*

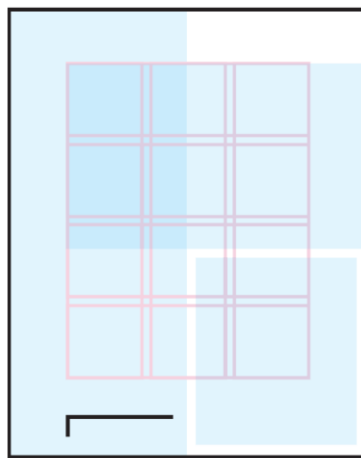
*Grid* ini terdiri dari garis-garis horizontal yang konsisten yang menciptakan *rows*, lebih fokus untuk pengaturan *typographic design*. *Grid* ini juga penting untuk ditaruh di kotak-kotak pada *multicolumn grid*, untuk mengatur tiap tipografinya agar jarak dan ukuran setiap tipografinya konsisten.



Gambar 2.22. *Baseline Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

### 2.3.1.6. *Compound Grids*

*Compound grids* tercipta dari gabungan dua *grid* menjadi satu area yang terorganisir. Contoh *compound grid* yaitu dua *multicolumn grid* yang ditaruh diatas tiga *multicolumn grid* untuk membantu membatasi halaman, ukuran elemen desain, foto, dll sesuai proporsi. Sehingga *compound grid* ini bisa menambahkan variasi layout atau tata letak pada desain.



Gambar 2.23. *Compound Grids*  
(Jura & Graver, 2012)

## 2.4. *Layout*

Ambrose dan Harris (2005) menjelaskan, layout merupakan sebuah aturan tata cara penempatan teks dan gambar dalam sebuah desain, bagaimana tiap-tiap elemennya diatur dan diposisikan dan terkait hubungan antar tiap elemennya, serta bagaimana itu semua dilihat dan diterima oleh si pembaca.

### 2.4.1. *Fungsi Layout*

Fungsi layout menurut Ambrose dan Harris (2005) sebagai berikut.

#### **2.4.1.1. *Scale***

Dalam pengaturan *layout*, *scale* adalah pengaturan ukuran besar kecilnya suatu gambar dan tulisan dalam tiap desain, untuk memberikan pilihan seberapa pentingnya menaruh gambar tersebut.

#### **2.4.1.2. *Indexing***

Dalam *indexing* banyak terdapat publikasi yang perlu mengandung informasi tambahan, apakah ditampilkan dalam halaman konten, indeks formal, glosarium istilah atau daftar alamat kontak.

#### **2.4.1.3. *Orientation***

*Orientation* mengatur arah-arah dalam elemen desain, apakah desain dan tulisan tersebut terlihat horizontal atau vertikal, dan apakah dibaca secara horizontal atau vertikal.

#### **2.4.1.4. *Dividing the Page***

*Dividing the Page* merupakan fungsi untuk mempertimbangkan *space* dan memberikan ruang untuk elemen desain lainnya.

#### **2.4.1.5. *Structure/unstructured***

Fungsi struktur disini untuk mempertimbangkan elemen desain dalam layout apakah terlihat terstruktur dan mudah dibaca atau tidak, ataukah tidak terstruktur yang hanya untuk estetika.

#### **2.4.1.6. Paper Engineering**

*Paper engineering* membahas beberapa keputusan format yang dibuat oleh desainer untuk menghasilkan hasil akhir. Elemen format yang dimaksud adalah keputusan penjilidan, lipatan posisi kertas, dan tata letak yang harus di pecahkan oleh desainer.

#### **2.4.1.7. Passe Artout**

*Passe artout* mengacu pada sisi ruang kosong dari ujung sisi dan sudut halaman desain, yang berupa negative space yang terlihat seperti bingkai.

#### **2.4.1.8. Juxtaposition**

*Juxtaposition* adalah sebuah penempatan secara sengaja gambar-gambar yang kontras dibuat berdampingan.

### **2.5. Media Informasi**

#### **2.5.1. Media Cetak**

Turow (2011) menjelaskan, media cetak pada dasarnya merupakan suatu media yang dibuat dan diwujudkan dari bahan tinda dan kertas. Turow (2011) membagi media cetak dalam tiga jenis yaitu sebagai berikut.

##### **2.5.1.1. Buku**

Jika kita balik era sebelumnya, yang menjadi cikal bakal buku di era modern adalah sebuah lembar *papyrus* dari peradaban Mesir kuno. Sebuah lembaran seperti kertas yang terbuat dari tanaman yang dapat ditulis. Kemudian lembar *papyrus* kembali diadopsi oleh peradaban Yunani kuno, yang kemudian diperadaban Yunani kuno, lembar *papyrus* dibuat menjadi

lembar gulungan yang dapat menyimpan sebuah ide dan dibuat lebih banyak untuk khalayak umum. Sampai pada saatnya diciptakanlah mesin cetak kertas pertama kali oleh Gutenberg asal Jerman, di tahun 1400. Setelah itu kertas dapat dicetak dengan cepat dan tersalin banyak, sehingga industri buku berkembang pesat pada masa itu dan akhirnya sampai dengan era modern ini. Berdasarkan jenis dan fungsinya buku terbagi menjadi dua:

1. *Educational and Professional Books*

Buku jenis ini merupakan buku yang bertujuan untuk pelatihan dan sebagai media pembelajaran. Isinya terdapat topik pembelajaran, bab-bab, dan diskusi. Dalam *educational and professional books* terbagi lagi menjadi tiga yaitu:

a. *El-Hi books and materials*

Buku yang diperuntukkan untuk edukasi mulai dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah keatas.

b. *Higher education books and materials*

Buku yang diperuntukkan untuk edukasi mahasiswa di perkuliahan.

c. *Profesional Books*

Buku yang berisi pengetahuan yang spesifik tentang suatu hal, yang diminati oleh orang-orang tertentu.

## 2. *Consumer Books*

*Consumer books* adalah buku yang ditargetkan lebih terhadap kalangan umum yang terfokus pada kehidupan pribadi.

Dalam *consumer books* contohnya yaitu, buku dagang, buku religius, buku pers universitas.

### **2.5.1.2. Koran**

Koran atau surat kabar adalah sebuah media cetak yang berisi berita dan biasanya terbit dalam waktu harian atau mingguan, serta diproduksi dalam jumlah yang banyak.

### **2.5.1.3. Majalah**

Majalah merupakan sebuah media cetak yang biasanya berisikan konten cerita, puisi, iklan, dan konten lainnya yang diperuntukkan untuk menarik perhatian pembaca.

## **2.5.2. Media Elektronik**

Media elektronik pada dasarnya merupakan suatu media yang dapat berubah dan bergerak dengan pesat (Turow, 2011). Turow (2011) membagi media elektronik yaitu sebagai berikut.

### **2.5.2.1. Rekaman**

Sebuah rekaman merupakan tangkapan gelombang suara yang dapat diputar ulang. Alat rekaman awalnya diciptakan pertama kali oleh Thomas Alva Edison di tahun 1877. Alat rekaman yang digunakan untuk merekam suara awalnya bernama *phonograph*, yang kemudian berevolusi menjadi,



*graphophone, gramophone*. Di era modern ini khususnya bidang musik rekaman dapat dengan mudah diperbanyak dan sangat populer, dengan mudahnya dapat ditemukan dalam sebuah rekaman *single*/album dari seorang penyanyi.

#### **2.5.2.2. Radio**

Radio merupakan sebuah alat yang dapat menyiarkan pembicaraan dan musik dengan menggunakan transmisi nirkabel, yang dapat disiarkan secara luas melalui gelombang dan frekuensi. Di era modern ini banyak terdapat berbagai stasiun radio, radio berkembang lebih pesat untuk menyiarkan informasi maupun iklan-iklan.

#### **2.5.2.3. Film**

Film atau gambar bergerak merupakan sebuah rangkaian ilusi bergambar yang bergerak, yang membuat terciptanya *persistent of vision*, yang membuat mata kita terus melihat dan tertuju hingga terhapus dari pandangan.

#### **2.5.2.4. Televisi**

Televisi merupakan sebuah alat untuk menyiarkan transmisi visual yang berupa gambar, dan juga disertai oleh suara, melalui gelombang elektromagnetik yang saat diterima akan dikonversi kembali menjadi sebuah gambar visual.

### 2.5.2.5. Internet & Video Game

Internet merupakan sebuah sistem jaringan komputer yang bertransmisi secara global, yang antar penggunanya di seluruh dunia dapat saling terkoneksi tanpa sekat dan batas.

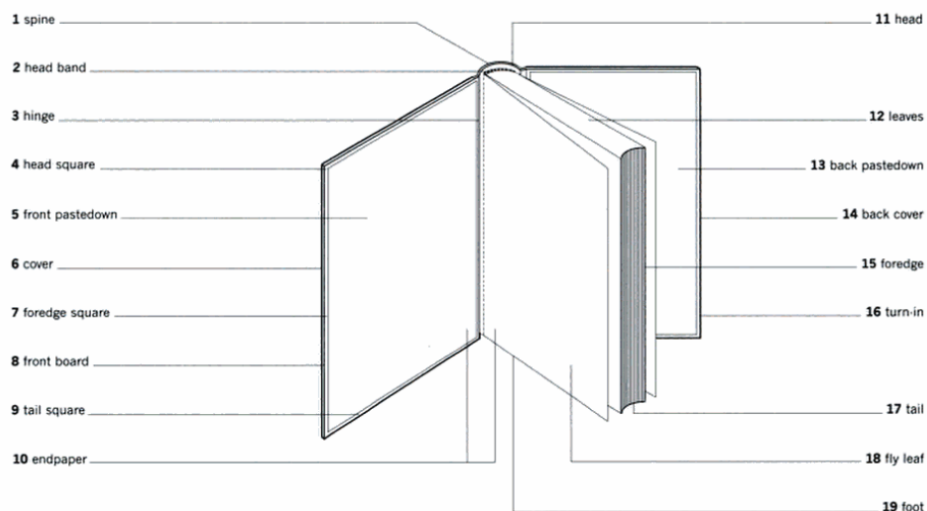
Video game merupakan sebuah permainan yang bergerak secara digital yang terdapat pada sebuah *console* tertentu, seperti pada komputer maupun televisi. Di era modern ini, sudah banyak sekali berbagai *genre* game yang dimainkan diseluruh dunia, karena game dan internet saling berkaitan maka setiap pemainnya dapat berinteraksi melalui video game.

## 2.6. Buku

Haslam (2006) menjelaskan, buku merupakan sebuah bentuk dokumentasi tertua dunia yang didalamnya terdapat pengetahuan, ide, dan kepercayaan.

### 2.6.1. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), buku terbagi menjadi 19 bagian sebagai berikut.



Gambar 2.24. Bagian Anatomi dalam Buku  
(Haslam, 2006)

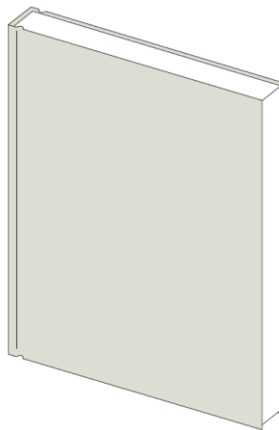
1. *Spine*: bagian yang melindungi buku seperti punggung dari buku.
2. *Head band*: pita yang diikat untuk menguatkan punggung buku.
3. *Hinge*: bagian lipatan yang berada diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head square*: bagian pelindung kecil di atas sudut buku.
5. *Front pastedown*: bagian tempat *endpaper* yang menempel didalam *front board*.
6. *Cover*: bagian luar buku yang berguna untuk melindungi keseluruhan isi buku.
7. *Foredge square*: bagian pelindung kecil di sudut tepi buku.
8. *Front board*: *board* yang melindungi bagian *cover board*.
9. *Tail square*: bagian pelindung kecil di sudut bawah buku.
10. *Endpaper*: bagian pelindung antara *flyleaf* dan *cover board*.
11. *Head*: sudut atas buku.
12. *Leaves*: satuan lembaran kertas yang mempunyai halaman depan dan belakang.
13. *Back pastedown*: *board* bagian belakang tempat ditempelkan kertas bagian belakang.
14. *Back cover*: bagian cover belakang buku.
15. *Foredge*: bagian depan halaman buku.
16. *Turn-in*: bagian kertas yang dilipat kedalam dari bagian cover.
17. *Tail*: bagian bawah dari buku.
18. *Flyleaf*: balik halaman dari bagian *endpaper*.
19. *Foot*: bagian bawah pada halaman buku.

## 2.6.2. Penjilidan

Menurut Lupton (2008), hal-hal yang diperlukan dalam penjilidan adalah perekat/lem, staples, dan benang. Lupton (2008) menjelaskan beberapa metode penjilidan sebagai berikut.

### 2.6.2.1. *Case (Hardcover)*

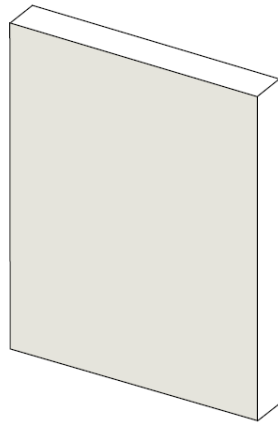
Metode *case* adalah metode penjilidan dengan cara penjahitan perlembar halaman dengan benang yang kemudian direkatkan dengan pita linen agar lebih memperkuat penjilidan.



Gambar 2.25. Teknik *Case Binding*  
(Lupton, 2008)

### 2.6.2.2. *Perfect*

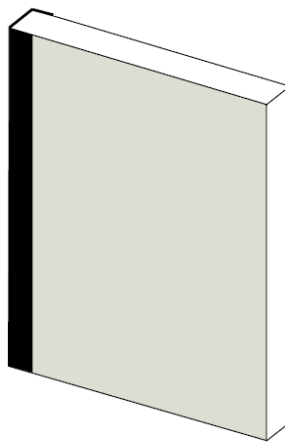
Metode *perfect* adalah metode penjilidan dengan cara melakukan pengeleman terhadap halaman-halaman longgar pada tiap tepinya dan kemudian ditempelkan dengan covernya.



Gambar 2.26. Teknik *Perfect Binding*  
(Lupton, 2008)

#### 2.6.2.3. *Tape*

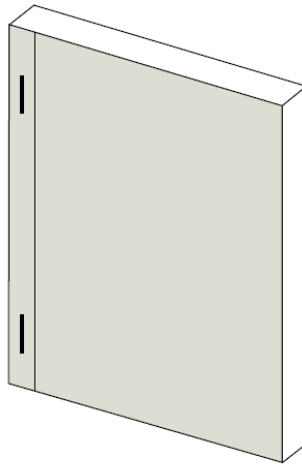
Metode *tape* adalah metode penjilidan dengan pita yang dilapisi lem panas yang direkatkan pada *cover* dan halaman buku.



Gambar 2.27. Teknik *Tape Binding*  
(Lupton, 2008)

#### 2.6.2.4. *Side Stitch*

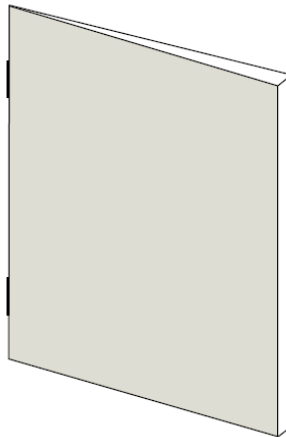
Metode *side stitch* adalah metode penjilidan dengan cara menstaples dari bagian depan ke belakang bagian halaman dan cover buku.



Gambar 2.28. Teknik *Side Stitch Binding*  
(Lupton, 2008)

#### 2.6.2.5. *Saddle Stitch*

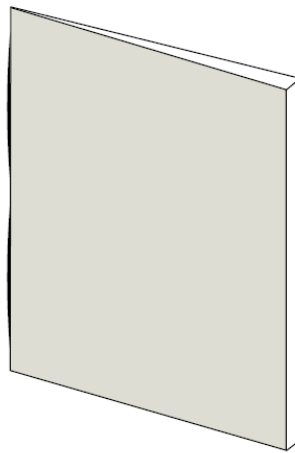
Metode *saddle stitch* adalah metode penjilidan dengan cara melipat terlebih dahulu bagian cover dan halaman yang kemudian di staples.



Gambar 2.29. Teknik *Saddle Stitch Binding*  
(Lupton, 2008)

#### **2.6.2.6. Pamphlet Stitch**

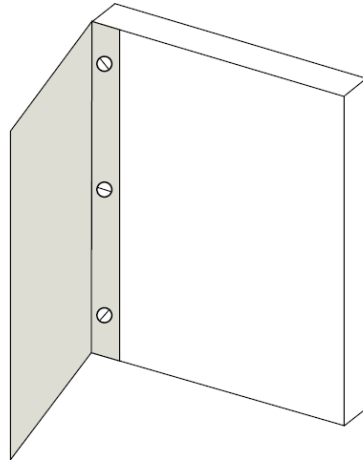
Metode *pamphlet stitch* adalah metode penjilidan yang hampir sama dengan saddle stitch, dimana penjilidan dilakukan dengan menjahit dengan benang terlebih dahulu pada bagian cover dan halaman, yang kemudian diikat.



Gambar 2.30. Teknik *Pamphlet Stitch Binding*  
(Lupton, 2008)

#### **2.6.2.7. Screw and Post**

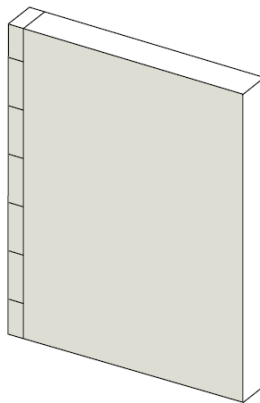
Metode *screw and post* adalah metode penjilidan dengan cara mengebor terlebih dahulu pada bagian cover dan halamannya, yang kemudian di bagian yang di bor direkatkan dengan sekrup. Setelah itu bagian yang di bor ditutup dengan cover.



Gambar 2.31. Teknik *Screw and Post Binding*  
(Lupton, 2008)

#### 2.6.2.8. *Stab*

Metode *stab* adalah metode penjilidan dengan cara menusuk jarum dan menjahit dengan benang pada bagian *cover* dan halaman isi, sehingga pada *spine* dan tiap sisinya masih terlihat ikatan benang yang sudah terjahit.

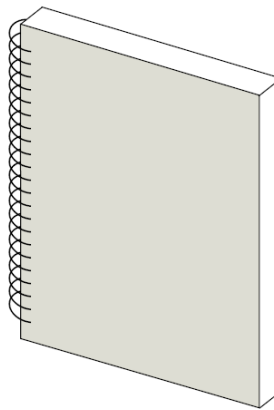


Gambar 2.32. Teknik *Stab Binding*  
(Lupton, 2008)



#### **2.6.2.9. *Spiral***

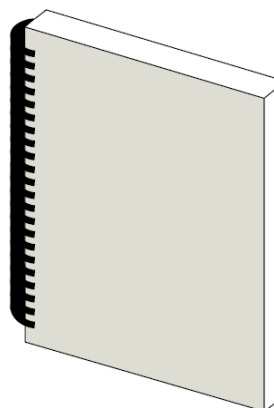
Metode *spiral* adalah metode penjilidan dengan cara membolongi halaman dan cover buku dengan mesin, yang kemudian dimasukkan gulungan kawat untuk mengikatnya sebagai perekat keseluruhan bagian.



Gambar 2.33. Teknik *Spiral Binding*  
(Lupton, 2008)

#### **2.6.2.10. *Plastic Comb***

Metode *plastic comb* adalah metode penjilidan yang dianggap paling buruk, yang seharusnya dihindarkan untuk digunakan.



Gambar 2.34. Teknik *Plastic Comb Binding*  
(Lupton, 2008)

## **2.7. Ilustrasi**

Ilustrasi sudah ada selama berabad-abad. Walaupun terkadang sulit dibedakan antara desain grafis dan seni murni, namun ilustrasi ini memiliki perbedaan yang ketara, yaitu ilustrasi itu tentang mengkomunikasikan pesan yang spesifik dan kontekstual kepada audiens melalui gambar. Ilustrasi merupakan gambar berbasis komersial yang berguna untuk kebutuhan yang obyektif, yang dihasilkan oleh ilustrator untuk klien (Male, 2007).

### **2.7.1. Fungsi Ilustrasi**

Menurut Male (2007), dalam bukunya yang berjudul *Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*. Ilustrasi memiliki beberapa fungsi dan peran utama sebagai berikut.

#### **2.7.1.1. Documentation, Reference and Instruction**

Peran ilustrasi *documentation* yaitu sebagai medium untuk memberikan informasi. Ilustrasi biasa digunakan untuk referensi dari sebuah materi, untuk pendidikan, konteks profesional atau rekreasi. Sehingga sebuah materi akan lebih menyenangkan untuk dibaca apabila terdapat ilustrasi yang melengkapinya. Ilustrasi memberikan hiburan, interaksi kepada pembaca. (contoh: tutorial cara memakai sabuk pada kursi pesawat)

#### **2.7.1.2. Commentary**

Ilustrasi dalam konteks editorial ini memiliki hubungan simbiosis mutualisme dengan jurnalisme. Contoh yang paling banyak ditemukan dalam editorial ilustrasi adalah ilustrasi pada halaman koran dan majalah. Ilustrasi memiliki kehadiran yang signifikan dalam aspek penerbitan. Hal

ini menunjukkan bahwa ilustrasi memiliki potensi yang besar untuk *diimprove* agar ilustrasi sesuai dengan fungsi dan penempatannya.

#### **2.7.1.3. *Storytelling***

Fungsi ilustrasi *storytelling* ialah memberikan representasi visual untuk narasi fiktif. Ilustrasi *storytelling* zaman sekarang banyak digunakan pada buku cerita anak-anak (*children's book*), novel, komik, dan sebuah publikasi tematik yang berisi mitologi, dongeng dan fantasi. Selain menarik mata audiens, ilustrasi *storytelling* harus bisa mendeskripsikan dan menjelaskan narasi tersebut, apapun genre dan gayanya. Ilustrasi *storytelling* yang baik itu dapat menimbulkan imajinatif dan *emotional engagement* bagi pembaca, apapun genrenya yaitu *klasik, kontemporer, horror, novel, romance, thriller*, dll.

#### **2.7.1.4. *Persuasion***

Ilustrasi juga biasa digunakan pada periklanan/*advertising*. Ilustrasi pada *advertising* biasanya cenderung kaku (tidak bisa dibuat sesuka hati) karena tema dan gaya ilustrasi yang dibuat oleh para *illustrator* harus mendeskripsikan kampanye periklanan tersebut. Ini berarti bahwa *illustrator* ditugaskan untuk memvisualisasikan kampanye periklanan tersebut dan harus siap dengan jadwal dan *deadline* yang ketat. Ilustrasi *advertising* biasanya hanya menggunakan satu gaya ilustrasi yang sesuai dengan ide dan konsep periklanannya.

#### **2.7.1.5. Identity**

Ilustrasi *identity* maksudnya adalah suatu ilustrasi yang digunakan untuk keperluan identitas atau *branding*. Ilustrasi pada *branding* diibaratkan sebagai payung untuk beberapa jenis media dan identitas pada suatu *brand*, karena setiap produk pada *brand* tersebut memiliki ilustrasi yang sama. Salah satu contoh ilustrasi pada identitas *brand* yaitu *logo*. *Logo* dapat berupa suatu bentuk yang menggambarkan karakteristik dari *brand* tersebut atau dapat berupa teks/huruf.

#### **2.7.2. Jenis Ilustrasi**

Male (2007), menjelaskan terdapat dua jenis/bentuk ilustrasi yang dapat diaplikasikan kedalam konteks praktik seperti, *information, commentary, narrative fiction, persuasion, identity*. Yaitu sebagai berikut.

##### **2.7.2.1. Literal Illustration**

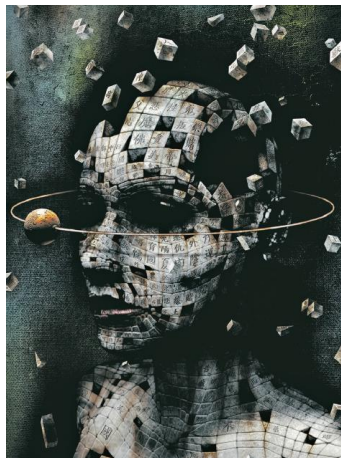
*Literal illustration* merupakan sebuah jenis ilustrasi yang cenderung menggambarkan visual dengan kondisi kenyataan, sesuai dan kredibel, bahkan jika cerita tersebut fiksi naratif ataupun non-fiksi. Baik dengan bahasa visual yang bervariasi dari, *hyperrealism*, impresionis, maupun dekoratif.



Gambar 2.35. Contoh *Literal Illustration*  
(Male, 2017)

#### 2.7.2.2. *Conceptual Illustration*

Sedangkan *conceptual illustration* merupakan sebuah jenis ilustrasi yang menggambarkan visual dengan kondisi yang lebih metafor, sesuai dengan konteks idenya. Namun dalam penggambarannya masih menggunakan unsur-unsur nyata, dan bahasa visualnya dapat berisi diagram, komposit, surealisme, distorsi ekstrim atau abstraksi.



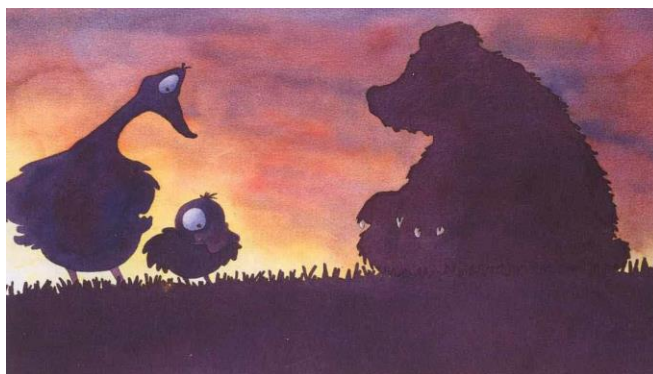
Gambar 2.36. Contoh *Conceptual Illustration*  
(Male, 2017)

### 2.7.3. Teknik Ilustrasi

Dalam ilustrasi, Salisbury (2004) menjelaskan, terdapat beberapa teknik yang bisa digunakan untuk membuat sebuah ilustrasi, yaitu sebagai berikut.

#### 2.7.3.1. *Watercolor*

*Watercolor* merupakan sebuah media yang transparan yang penggunaannya bergantung dengan intensitas air pada tiap warnanya, yang biasanya dilukiskan di lembar kertas putih, untuk melihat warnanya. Biasanya dalam menggunakan cat *watercolor*, digunakan lebih dulu terhadap bagian warna terang baru ke warna gelap.



Gambar 2.37. Contoh Teknik *Watercolor*  
(Salisbury, 2004)

#### 2.7.3.2. *Acrylic Paint*

Akrilik merupakan sebuah media lukis dengan warna-warna yang cerah dan terang. Akrilik memiliki kelebihan dengan system pengeringan warnanya yang cepat, yang membuat akrilik banyak diminati oleh *illustrator* kontemporer. Cat akrilik dapat digunakan di media seperti, kertas, kanvas, kayu dan media lainnya yang tidak terlalu licin.



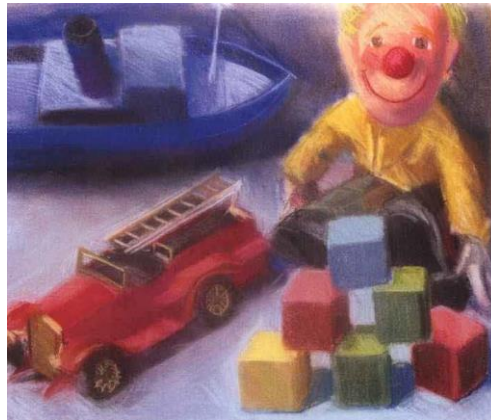
Gambar 2.38. Contoh Teknik *Acrylic Paint*  
(Salisbury, 2004)

### 2.7.3.3. *Oil Paints and Pastels*

*Oil Paints* merupakan media lukis yang tidak banyak digunakan pada buku ilustrasi anak, karena warna pada *oil paints* ketika dilukiskan membutuhkan waktu pengeringan yang cukup lama. *Oil paints* juga terbilang sebagai material yang cukup ekstrim. Untuk proses pengeringan dapat dipercepat dengan menggunakan tiner. Sedangkan pastel, terdapat dua varian yaitu oil pastels dan soft pastels seperti kapur, pastel merupakan media yang sangat banyak digunakan di buku ilustrasi anak, karena kemudahannya dalam *blending effects*.



Gambar 2.39. Contoh Teknik *Oil Paints*  
(Salisbury, 2004)



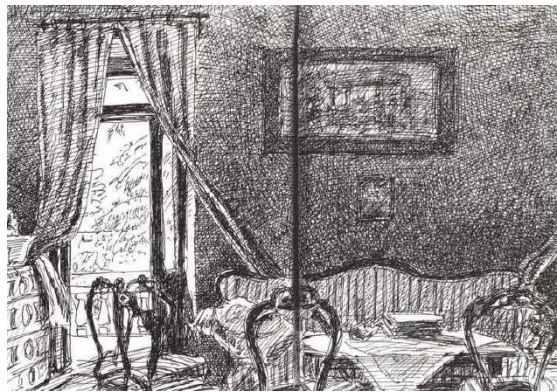
Gambar 2.40. Contoh Teknik *Pastels*  
(Salisbury, 2004)

#### **2.7.3.4. *Black-and-White Work***

Ilustrasi hitam putih ini pada saat ini tidak terlalu populer karena kebanyakan pelajar menggunakan ilustrasi dengan banyak warna. Ilustrasi



hitam putih biasanya diperuntukkan untuk buku ilustrasi anak-anak yang lebih tua. Goresan hitam putih pada ilustrasi ini memberikan efek ekspresif dan goresan dengan tekstur-tekstur detail. Untuk menggambarkan ilustrasi hitam putih ini biasanya dapat menggunakan pena dan tinta hitam dengan *brush*.



Gambar 2.41. Contoh Teknik *Black-White Work*  
(Salisbury, 2004)

#### **2.7.3.5. *Print-Based Media***

Print-based media merupakan media yang cukup populer dan banyak digunakan dari tahun ke tahun. Karena media ini memiliki kemampuan mereproduksi banyak dari suatu gambar, dan terdapat efek yang estetik. Print-based media dapat menggunakan teknik *wood engraving*, *linocutting*, *screen printing*, *etching* dan *monoprinting*.



Gambar 2.42. Contoh Teknik *Print-Based Media*  
(Salisbury, 2004)

#### 2.7.3.6. *Collage and Mixed Media*

*Collage* dan *mixed media* merupakan salah satu media yang cukup populer dan menonjol yang terdapat pada buku ilustrasi anak. Keunikan dari media ini adalah dapat menggunakan media yang bermacam-macam untuk menggambarkan dan menciptakan sebuah visual ide. *Mixed media* dan kolase dapat digabungkan dengan teknik lain seperti *digital*, maupun tradisional seperti *acrylic paint*.



Gambar 2.43. Contoh *Collage and Mixed Media*  
(Salisbury, 2004)

### 2.7.3.7. *Computers*

Teknik ini merupakan teknik menggambar sebuah ilustrasi melalui pendekatan *digital*. Kemudahan dari membuat ilustrasi grafis dalam versi *digital* yaitu, tidak perlu rumit-rumit untuk *mixing* sebuah warna secara manual, kita dapat melihat menu warna-warnanya tanpa harus *mixing* terlebih dahulu. Biasanya aplikasi yang cocok untuk membuat ilustrasi secara digital ini melalui *Adobe Photoshop*, *Adobe Illustrator*.



Gambar 2.44. Contoh Ilustrasi Teknik Komputer/*Digital*  
(Salisbury, 2004)

## 2.8. Sejarah

Sejarah merupakan sebuah rekonstruksi semua peristiwa di masa lalu yang meliputi apa yang sudah dikerjakan, dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh orang terdahulu (Kuntowijoyo, 2018).

### 2.8.1. Fungsi Sejarah

Menurut Kuntowijoyo (2018), sejarah memiliki dua fungsi, secara intrinsik dan secara ekstrinsik, berikut penjabarannya.

### **2.8.1.1. Sejarah secara Intrinsik**

Fungsi sejarah secara intrinsik adalah, yaitu sejarah sebagai ilmu pengetahuan, sebagai cara mengetahui masa lampau, sebagai pernyataan pendapat, dan sebagai profesi.

#### **1. Sejarah Sebagai Ilmu Pengetahuan**

Dapat dijabarkan sejarah sebagai ilmu berkembang dengan beberapa cara, yaitu sejarah berkembang dalam filsafat, sejarah berkembang dalam teori sejarah, sejarah berkembang dalam disiplin ilmu lain, sejarah berkembang dalam metode sejarah. Segala kebutuhan masyarakat akan informasi selalu terespon oleh sejarah yang responsif.

#### **2. Sejarah Sebagai Cara Mengetahui Masa Lampau**

Untuk mengetahui masa lampau, maka diperlukan sejarah, karena bangsa yang belum mengenal tulisan cenderung mengandalkan mitos, namun bangsa yang sudah mengenal tulisan mengandalkan sejarah sebagai rujukan masa lampau. Ketika masyarakat bangsa mengetahui masa lampaunya, maka terdapat dua kemungkinan yang diambil, yaitu melestarikan atau menolak.

#### **3. Sejarah Sebagai Pernyataan Pendapat**

Dalam suatu penulisan tak sedikit penulis sejarah yang menggunakan ilmunya untuk menyatakan pendapat, diberbagai tempat, sejarah dipakai sebagai ilmu untuk menyatakan pendapat.

#### 4. Sejarah Sebagai Profesi

Tidak semua orang yang lulus dan jurusan sejarah menjadikan kesejarahan dalam profesinya, banyak sejarawan yang berprofesi diluar bidang keilmuannya, karena setiap tempat itu memerlukan sosok yang dapat menulis sejarah.

#### **2.8.1.2. Sejarah secara Ekstrinsik**

Fungsi sejarah secara ekstrinsik adalah, sejarah sebagai pendidikan moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keindahan, ilmu bantu, latar belakang, rujukan dan terakhir sebagai bukti.

##### 1. Sejarah Sebagai Pendidikan Moral

Semua pelajaran sejarah yang diajarkan pada pendidikan kewarganegaraan atau pendidikan lainnya kepada masyarakat adalah bukan tanpa maksud, semua peristiwa sejarah termasuk pergerakan Nasional memberikan contoh mengenai baik dan buruk, cinta dan benci, berhak dan tidak, merdeka dan terjajah.

##### 2. Sejarah Sebagai Pendidikan Penalaran

Seorang yang belajar sejarah, dalam penalarannya terhadap suatu masalah tidak akan monokausal, artinya terjadinya sesuatu itu bukan hanya disebabkan satu penyebab, tapi terjadinya sesuatu itu di sebabkan oleh multifaktor atau multidimensi, maka seorang yang belajar sejarah haruslah berpikir plurikausal.

##### 3. Sejarah Sebagai Pendidikan Politik

Dalam suatu pendidikan kewarganegaraan yang selalu diajarkan kepada warga negaranya. Diperlukan pendidikan politik untuk membangun dukungan atas politik kekuasaan untuk mendorong aksi yang revolusioner dan menyingkirkan kaum yang kontrarevolusi. Dalam suatu praktik organisasipun seperti partai politik, setiap anggotanya harus mengetahui sejarah dan masa lalu organisasinya, maka diperlukanlah penulisan sejarah organisasinya.

4. Sejarah Sebagai Pendidikan Kebijakan

Dalam suatu pengambilan keputusan dalam pemerintahan, dalam contoh kebijakan dalam ekonomi, maka pasti akan dibutuhkan pertimbangan kebijakan yang diambil pada masa lalu seperti apa, bagaimana kebijakan-kebijakan lalu, yang dapat dijadikan patokan ukuran untuk mengambil langkah kebijakan dimasa yang akan datang.

5. Sejarah Sebagai Pendidikan Perubahan

Dalam contoh, sebagai pihak pemerintah ataupun pribadi, ketika kita melihat suatu pemerintahan yang sukses maupun sosok tokoh yang pernah sukses sepanjang hidupnya, kita pasti akan berusaha untuk menelusuri masa lalunya seperti apa, melalui biografi atau autobiografi, kita dapat membaca cerita tentang perubahan yang akan memberikan kita inspirasi untuk melangkah.

6. Sejarah Sebagai Pendidikan Masa Depan

Negara-negara yang sudah lebih dulu maju seperti contohnya Amerika dan Inggris, mereka adalah negara yang sudah mengalami industrialisasi lebih awal, untuk negara yang sudah pascaindustrial mereka memiliki jaminan sosial yang baik untuk masyarakatnya. Sedangkan Jepang banyak mempunyai industri besar yang tidak mematikan industri kecil. Dari semua sisi tersebut tentu kita sebagai bangsa Indonesia dapat belajar dari sisi pengelolaan sosial masyarakat serta industri-industri yang lebih dulu maju, untuk masa depan yang lebih baik.

7. Sejarah Sebagai Pendidikan Keindahan

Ketika kita mengunjungi suatu monumen pertempuran, maka kita akan terbayang perlawanan para pejuang dan pahlawan melawan penjajah, jika kita membaca buku-buku perang pahlawan, seperti Perang Diponegoro, Perang Padri, Perang Aceh, dan perang lainnya, kita tentu akan terbayangkan perjuangan mereka, masa-masa mereka, kita akan mendapatkan suatu pengalaman estetik yang terangsang lewat bacaan, pengalaman yang dapat menggugah hati dan perasaan.

8. Sejarah Sebagai Ilmu Bantu

Sejarah merupakan ilmu antarbidang yang benar-benar paripurna, seorang sosiolog atau antropolog, orang-orang dibidang kehutanan, kedokteran, arsitektur, perencanaan kota, dan profesi lainnya, pasti selalu melihat sejarah kebelakang mengenai objek yang

dikerjakannya, sebagai ilmu bantu, sejarah menyediakan peristiwa masa lalu, kebijakan masa lalu, serta ilmu dari masa lalu yang dapat menjadi acuan dalam pendidikan serta untuk mengambil keputusan dalam perkejaannya.

9. Sejarah Sebagai Latar Belakang

Sejarah pada hakikatnya menjadi sebuah peristiwa dari masa lalu yang dapat menjadi sumber aksi untuk masa kini dan masa depan.

Para sutradara pembuat film sejarah perang, film tokoh-tokoh penting sejarah, tidak mungkin dapat membuat film tersebut tanpa melihat latar belakang sejarah dari peristiwa atau tokoh tersebut. Seseorang tidak akan dapat membuat sebuah diorama tanpa mengetahui peristiwa sejarahnya. Maka sejarah secara garis besar dapat menjadi latar belakang semua kesenian.

10. Sejarah Sebagai Rujukan

Kita pada dasarnya membutuhkan referensi/rujukan untuk berkembang, sejarah menyajikan berbagai kisah tokoh yang berhasil dalam setiap bidangnya, yang dapat kita jadikan rujukan untuk diri kita.

11. Sejarah Sebagai Bukti

Sejarah pada kehidupan akan selalu digunakan sebagai bukti pembenaran perbuatan. Sebagai contoh bukti sejarah atas kesuksesan pembangunan yang digunakan pemerintah Orde Baru untuk memelihara stabilitas nasional. Dan masih selalu diputarnya



film G-30-S sebagai bukti pernah adanya pemberontakan di Indonesia.

## **2.9. Karakteristik Remaja**

Menurut Marwoko (2019), remaja adalah masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Peralihan tersebut berkaitan dari apa yang terjadi sebelumnya menuju tahap perkembangan yang selanjutnya. Artinya peralihan tersebut menuntut remaja untuk meninggalkan sifat kekanak-kanakan pada masa kanak-kanak, dan harus mempelajari pola baru dan sikap baru yang menggantikan pola sebelumnya. Namun masa remaja ini merupakan masa yang menentukan karena remaja mendapatkan perubahan secara psikis dan fisiknya. Marwoko (2019) juga menjelaskan, remaja akan mengalami kebingungan dan penuh dengan gejala emosi dan tekanan jiwa yang diakibatkan dari perubahan kejiwaannya. Remaja akan sangat labil pada emosinya dan mudah terpengaruh. Pada masa remaja ini mereka juga sangat penuh semangat dalam mencari keakuannya dan dalam mencari pedoman hidupnya (Fatmawaty, 2017).

### **2.9.1. Periodisasi Masa Remaja**

Menurut Marwoko (2019) remaja memiliki dua masa yang dibagi sebagai berikut:

#### **2.9.1.1. Periode Masa Puber Usia 12-14 Tahun**

Pada masa ini merupakan masa pra pubertas atau masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa awal pubertas. Ciri-cirinya adalah:

1. Tidak suka diperlakukan seperti anak kecil lagi
2. Mulai bersikap kritis

### **2.9.1.2. Masa Pubertas Usia 14-16 Tahun**

Pada masa ini merupakan masa remaja awal. Ciri-cirinya adalah:

1. Mulai merasa bingung dan cemas atas perubahan fisiknya.
2. Gemar menyembunyikan isi hatinya.
3. Mulai Memperhatikan penampilan.
4. Sikap dan perilakunya tidak menentu/plin-plan
5. Gemar berkelompok dengan teman sebaya dan senasib
6. Adanya perbedaan sikap pemuda dengan sikap gadis.

### **2.9.1.3. Masa Akhir Pubertas usia 17-18 tahun**

Pada masa ini merupakan masa peralihan dari masa pubertas ke masa adolesen. Ciri-cirinya adalah:

1. Terjadinya pertumbuhan fisik yang sudah mulai matang namun untuk kondisi kedewasaan dan psikologisnya belum tercapai sepenuhnya.
2. Terjadinya proses kedewasaan yang lebih awal pada remaja putri dibanding remaja pria.

### **2.9.1.4. Periode Remaja Adolesen Usia 18-21 Tahun**

Pada masa ini merupakan masa akhir remaja dan sudah mulai beralih ke tahap yang lebih dewasa. Ciri-ciri pentingnya adalah:

1. Mulai menyadari akan hal-hal realitas.
2. Sikapnya tentang kehidupan mulai jelas.
3. Mulai terlihat jelas adanya bakat dan minatnya.

## **2.9.2. Ciri-Ciri Masa Remaja**

Berikut adalah ciri-ciri masa remaja sebagai berikut:

### **2.9.2.1. Pertumbuhan Fisik**

Remaja memiliki pertumbuhan yang pesat pada masanya ini, bahkan lebih cepat dibandingkan masa kanak-kanak dan masa dewasa. Pertumbuhan fisik yang cepat pada masa remaja ini harus diimbangi oleh asupan makanan dan pola tidur yang baik.

### **2.9.2.2. Emosi yang Meluap-luap**

Emosi pada remaja yang masih sangat labil karena erat kaitannya dengan pertumbuhan hormon. Emosi tersebut bisa membuat remaja merasa sedih sekali dan dilain waktu bisa merasa senang sekali. Remaja juga gemar mengekspresikan suasana perasaannya kepada orang yang dipercaya. Remaja cenderung lebih dikuasai emosi daripada hal yang realitas.

### **2.9.2.3. Masa Mencari Identitas**

Pada awalnya remaja menyesuaikan diri dengan kelompok-kelompoknya namun lambat laun mereka mulai mencitacitakan suatu identitas diri dan tidak puas lagi jika sama dengan teman sebayanya. Sehingga hal tersebut menimbulkan suatu dilema yang membuat remaja mengalami “krisis identitas”.

### **2.9.2.4. Cara Berpikir Kausalitas**

Merupakan suatu yang berhubungan dengan cara berpikir sebab akibat, sehingga pada masa ini remaja cenderung lebih kritis dan sehingga sering

tidak cocok dan tidak sesuai dengan pendapat orang tua, guru dan lingkungannya. Para orang tua juga belum mengerti seutuhnya cara berpikir remaja tersebut.

#### **2.9.2.5. Perkembangan Seksual**

Pada remaja laki ditandai dengan mulainya mimpi basah, kemudian tumbuhnya buah jakun di leher dan terjadi perubahan suara, tumbuhnya rambut-rambut disekitar kemaluan. Sementara pada remaja perempuan terjadinya menstruasi (datang bulan), kemudian munculnya jerawat dan adanya penimbunan lemak yang membuat tumbuhnya buah dada, kemudian pinggul dan pahanya membesar.

#### **2.9.2.6. Mulai Tertarik pada Lawan Jenis**

Secara biologis remaja akan mulai tertarik dengan lawan jenisnya, antara laki-laki dan perempuan, mereka mulai mencoba berpacaran. Namun jika orang tua melarang dan tidak setuju, disini akan timbul masalah dimana remaja akan tertutup dengan orang tuanya.

#### **2.9.2.7. Mulai Menarik Perhatian Lingkungan**

Pada kondisi ini remaja mulai ingin mendapatkan perhatian dari lingkungannya dimana remaja ingin mendapat peran dan status yang diakui di lingkungannya. Bila remaja tidak mendapatkan peranan tersebut maka mereka akan melakukan suatu hal untuk menarik perhatian masyarakat, tentu hal tersebut dapat berupa hal negatif atau positif.

### **2.9.2.8. Terikat dengan Kelompok**

Pada hubungan sosial di lingkungannya remaja pada dasarnya gemar berkelompok dengan teman sebayanya. Mereka akan mengikuti yang sama jika teman sebayanya melakukan suatu hal. Dalam kelompok tersebut remaja bisa melampiaskan hal yang mungkin jika dalam keluarga mereka tidak dimengerti. Maka perlu adanya arahan kepada kelompok tersebut karena pada dasarnya remaja mempunyai kebutuhan untuk dimengerti, dianggap, mendapat pengalaman baru, berprestasi, rasa aman, harga diri, dan juga statusnya yang belum tentu diperoleh di sekolah maupun di rumah.

### **2.9.3. Tugas-tugas Perkembangan Masa Remaja**

Putro (2017) dalam jurnalnya menjabarkan tugas-tugas perkembangan masa remaja menurut William Kay yang dikutip oleh Yudrik Jahja, yaitu sebagai berikut:

1. Menerima fisiknya sendiri dengan keragaman dari kualitasnya.
2. Menemukan manusia model yang akan dijadikan sebagai identitas pribadinya.
3. Mencapai kemandirian emosional dari figur yang mempunyai otoritas.
4. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan teman sebayanya secara personal/individual maupun kelompok.
5. Menerima diri dan kemampuannya sendiri.
6. Memperkuat *self-control* (mengendalikan diri) atas dasar prinsip, nilai-nilai dan falsafah hidup.

7. Mampu meninggalkan sifat/perilaku kekanak-kanakan.