

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Keguguran

Menurut *World Health Organization* (2019), definisi kehilangan kehamilan dapat berbeda pada setiap negara. Pengertian kehilangan kehamilan secara umum yaitu, bayi yang meninggal pada usia sebelum 28 minggu atau yang dikenal dengan keguguran dan bayi yang meninggal pada usia setelah 28 minggu atau yang dikenal dengan *stillbirths*.

Boynton (2019) dalam bukunya "*Coping with Pregnancy Loss*" mengatakan, kematian janin dapat terjadi pada trisemester pertama kehamilan, ketika proses melahirkan maupun beberapa saat setelah melahirkan. Keguguran dapat terjadi hanya sekali, beberapa kali atau berulang, dan keguguran setelah memiliki anak. Tidak ada batasan yang menjamin peristiwa keguguran akan terjadi. Keguguran dapat terjadi dimanapun dan kapanpun, bahkan mungkin terjadi dalam momen yang tidak tepat (hlm. 15-16).

2.1.1. Macam-macam Keguguran

Boynton (2019), memaparkan beberapa atau jenis tipe keguguran yaitu:

1. *Threatened miscarriage* (ancaman keguguran): ketika mengalami tanda-tanda dari keguguran, namun kehamilan tetap berjalan.
2. *Early miscarriage* (Keguguran di awal kehamilan): keguguran yang terjadi sebelum usia kehamilan 12 minggu.

3. *Late miscarriage* (keguguran di akhir kehamilan): keguguran yang terjadi setelah 12 minggu dan sebelum 24 minggu kehamilan.
4. *Complete miscarriage*: keguguran yang terjadi ketika sudah tidak ada lagi jaringan yang tersisa di rahim, atau seluruh jaringan janin sudah keluar dari rahim.
5. *Incomplete miscarriage*: keguguran ketika masih terdapat jaringan pada rahim dan diperlukan tindakan medis untuk mengeluarkan jaringan tersebut berupa kuretase.
6. *Missed/ delayed miscarriage*: ketika tidak ada indikasi apabila sudah tidak ada lagi kehamilan, namun keguguran ini baru diketahui setelah melakukan pemeriksaan scan.
7. *Chemical pregnancy*: keguguran yang terjadi setelah proses implantasi. Ketika dilakukan kehamilan tidak dapat diidentifikasi melalui USG, namun hasil dari test pack kehamilan tetap menunjukkan hasil yang positif.
8. *Molar pregnancy*: molar pregnancy atau disebut juga dengan hamil anggur terjadi ketika sel telur yang telah difertilisasi sudah tidak dapat tumbuh menjadi janin namun terimplantasi di rahim. Kegagalan pembentukan janin itu dapat berakibat janin yang berbentuk seperti buah anggur.
9. *Ectopic pregnancy*: ketika kehamilan terjadi diluar rahim, biasanya janin berkembang di tuba fallopi.
10. *Stillbirth*: keguguran yang terjadi setelah kehamilan berusia 24 minggu.

Menurut Wolfelt (2015), berbagai tipe dan tahapan keguguran dapat memberikan pengalaman yang berbeda pada setiap ibu yang mengalami

keguguran. Setiap orang memiliki pengalaman kedukaan yang berbeda dalam menghadapi keguguran, yang tidak ditentukan berdasarkan usia kehamilan namun berdasarkan pikiran, perasaan keterikatan serta harapan yang diberikan pada saat mengalami kehamilan.

2.1.2. Penyebab Keguguran dan Stillbirth

Menurut Boynton (2019), beberapa penyebab terjadinya keguguran antara lain sebagai berikut:

1. Kelainan kromosom

Keguguran yang terjadi karena kelainan kromosom sangat umum terjadi. Hal ini disebabkan karena kelainan kromosom saat pembelahan sel (kelebihan atau adanya kromosom yang hilang) yang menyebabkan kehamilan tidak dapat berkembang secara normal.

2. Kondisi kesehatan tertentu

Kondisi kesehatan secara fisik maupun mental sangat penting untuk dikonsultasikan dengan dokter apabila sedang menjalani kehamilan. Komplikasi yang dapat mengancam kehamilan diantaranya ketika ibu memiliki kondisi epilepsi, lupus, tekanan darah tinggi, *sickle cell disease*, penyakit ginjal dan diabetes.

3. Kelainan pada rahim

Kelainan pada organ reproduksi dapat menyebabkan keguguran, seperti kelainan pada rahim. Kelainan yang dapat terjadi seperti terdapat lebih dari satu rahim, keadaan rahim yang lemah sehingga leher rahim terbuka

terlalu cepat (*incompetent cervix*), adanya tumor pada rahim (*fibroids*).

Gangguan lainnya yang muncul yaitu kelainan pada plasenta.

4. Gangguan pada hormon

Pada beberapa kehamilan, terdapat keadaan produksi hormon yang tidak mencukupi untuk dapat menunjang kehamilan. Hal ini dapat memperbesar resiko keguguran. Gangguan pada hormon dapat terjadi karena adanya penyakit seperti penyakit tiroid, diabetes dan juga *Polycystis Ovarian Syndrome* atau *PCOS*.

5. Penyakit bawaan, dan infeksi

Beberapa penyakit infeksi yang menyebabkan keguguran dikenal dengan *TORCH* (*Toxoplasmosis, Other Agents, Rubella, Cytomegalovirus, and Herpes Simplex*). Penyakit lainnya termasuk *HIV* dan *Zika*. Pemeriksaan untuk penyakit yang disebabkan oleh bakteri seperti *Brucella* (berasal dari domba dan kambing), *listeria* (berasal dari sayuran dan buah yang tidak dicuci, daging yang terkontaminasi bakteri) dan *salmonella* (terdapat pada telur mentah). Penyakit infeksi lainnya yang perlu diwaspadai yaitu penyakit yang dibawa oleh parasite seperti penyakit malaria.

6. Kecelakaan

Keguguran juga dapat disebabkan oleh kecelakaan seperti kecelakaan lalu lintas, terjatuh, dan kekerasan fisik. Beberapa kehamilan dapat bertahan setelah mengalami kecelakaan, meski begitu hal ini dapat menyebabkan trauma pada kehamilan.

7. Masalah ketika persalinan

Stillbirth dapat terjadi ketika janin telah meninggal di dalam rahim, maupun kematian janin ketika proses persalinan. Masalah dapat terjadi karena kelainan pada plasenta seperti bayi yang terlilit dengan plasenta saat proses persalinan dan juga *birth asphyxia* atau keadaan dimana bayi tidak dapat bernafas. Untuk kematian bayi pada saat persalinan dapat dilakukan proses autopsy atau *post portem* untuk mengidentifikasi penyebab kematian pada bayi yang dilahirkan.

Boynton (2019), mengatakan beberapa gejala fisik yang dialami ketika terjadi keguguran diantaranya, rasa sakit di bagian perut atau punggung bagian belakang, kram dan nyeri seperti menstruasi namun dalam tingkat yang lebih intens, keluarnya gumpalan atau jaringan, pendarahan pada vagina, serta tidak mengalami simptom kehamilan (seperti mual dipagi hari), atau simptom kehamilan yang berhenti (hlm. 11-12).

2.1.3. Prosedur atau Proses yang Harus Dilalui

Ketika mengalami keguguran terdapat proses yang akan dilalui atau prosedur medis yang harus dilakukan. Bellefonds (2020), menyebutkan beberapa prosedur diantaranya:

1. Proses alami

Proses keguguran yang terjadi secara alami, tanpa menggunakan tindakan medis. Setelah mengalami proses ini, tubuh akan melakukan penyembuhan dan siklus menstruasi akan berjalan dengan normal setelah tiga sampai empat minggu.

2. Konsumsi obat

Jika jaringan yang ada pada rahim tidak dapat dikeluarkan secara alami, maka tindakan medis yang dilakukan yaitu mengonsumsi obat yang berfungsi mengeluarkan jaringan atau embrio. Jenis obat yang digunakan yaitu misoprostol yang dikombinasikan dengan mifepristone, dengan proses yang berkisar antara 24 hingga 48 jam. Efek samping dari mengonsumsi obat ini yaitu kram, pendarahan, mual, dan diare.

3. Dilatasi dan Kuretase

Menurut *American Pregnancy Association* (2017), dilatasi dan kuretase merupakan prosedur yang sering dilakukan setelah usia semester pertama keguguran. Prosedur kuretase dan dilatasi dilakukan untuk membersihkan sisa jaringan yang ada di rahim setelah mengalami keguguran atau untuk membersihkan sisa dari plasenta yang masih tertinggal di rahim. Tahapan pertama yang dilalui yaitu proses dilatasi, merupakan proses pelebaran leher rahim untuk mempermudah proses kuret. Tahapan selanjutnya yaitu kuretase, dimana terjadi pengangkatan atau pembersihan isi dari rahim yang masih tersisa saat keguguran.

4. Proses persalinan

Persalinan akan dilakukan ketika janin yang meninggal berada pada usia rentang usia 20-28 minggu. Persalinan dapat terjadi secara induksi maupun persalinan secara alami. Pada kasus tertentu, persalinan ini juga perlu dilakukan dengan cara operasi caesar. Pada proses persalinan ini, dokter

akan memeriksa kondisi janin dan menentukan tindakan apa yang sesuai dengan kondisi ibu dan janinnya.

2.1.4. Dampak Setelah Mengalami Keguguran

Menurut Boynton (2019), berbagai proses yang melelahkan setelah menjalani keguguran memberikan dampak baik secara fisik maupun psikologis bagi ibu yang mengalami keguguran. Efek yang ditimbulkan antara lain:

1. Efek yang ditimbulkan secara fisik

Untuk beberapa keguguran ibu yang mengalami keguguran akan merasa masih seperti mengalami kehamilan. Produksi ASI tetap berjalan, dan perubahan emosi juga terjadi tidak hanya karena kejadian trauma yang dialami, namun dipengaruhi juga oleh tingkat perubahan hormon. Setelah mengalami keguguran juga akan terjadi pendarahan untuk beberapa hari atau minggu (hlm. 41-42).

2. Efek yang ditimbulkan secara psikologis

Terdapat beberapa emosi yang ditimbulkan setelah terjadinya keguguran yaitu kedukaan, pergolakan emosi, takut, marah, panik, merasa gagal, putus asa dan penolakan atau *denial*. Ibu akan merasakan kesulitan untuk memahami kedukaan sebagai respon dari rasa sakit dan trauma, serta mengalami pergolakan emosi yang menyebabkan gangguan tidur, kehilangan nafsu makan dan kesulitan untuk berkonsentrasi. Ibu yang mengalami keguguran akan bertanya-tanya mengapa keguguran tersebut terjadi pada dirinya. Terkadang pertanyaan tersebut tidak dapat terjawab

hingga membuat ibu yang traumatis merasa bingung dan merasakan ketidakpastian apabila ingin hamil kembali. Ketakutan juga muncul apabila tidak akan pernah bisa melewati masa kehamilan di masa depan dan kembali mengalami keguguran.

Perasaan marah akan muncul kepada diri sendiri, pasangan, keluarga dan teman, apabila ibu yang mengalami keguguran tidak mendapatkan dukungan. Merasa cemas dan stress tentang keguguran yang terjadi menyebabkan aktivitas sehari-hari yang dijalani terasa berat hingga ibu yang mengalami trauma merasa putus asa dan kebahagiaannya dengan pasangan tidak lengkap. Ibu yang mengalami keguguran akan merasa cemas, akan hal-hal yang seharusnya dapat ia hindari atau ia sadari lebih awal agar keguguran tidak terjadi. Hal tersebut membuat ibu yang traumatik merasa gagal untuk menjaga kehamilan dan janin yang dikandungnya. Penolakan untuk menerima keadaan apabila sudah kehilangan kehamilan menyebabkan ibu kesulitan untuk keluar dari pengalaman traumatis yang dialaminya. Trauma yang tidak diatasi dapat membuat ibu yang mengalami keguguran terus menyimpan berbagai emosi tersebut, menutup diri dari berbagai hal yang berhubungan dengan kehamilan hingga kehilangan motivasi untuk mempunyai anak lagi (hlm. 80-85).

2.1.5. Trauma Pasca Keguguran

Menurut *American Psychological Association* (2013), trauma merupakan suatu bentuk respon emosi dari kejadian yang buruk seperti kecelakaan, pemerkosaan atau bencana alam. Respon dari trauma ini dapat berupa perubahan emosi yang tidak dapat diprediksikan, mengingat kembali kejadian yang dialami saat trauma, bahkan dapat mempengaruhi kondisi fisik seperti sakit kepala dan mual.

Pengertian “trauma” dalam trauma pasca keguguran mengacu pada perasaan yang intens berupa syok, takut, cemas dan ketidakberdayan ketika dihadapkan dengan kejadian keguguran (Wolfelt, 2015).

2.1.6. Melewati Kedukaan Akibat Trauma Keguguran

Menurut Wolfelt (2015), ada beberapa cara yang dapat dilakukan ibu yang mengalami keguguran untuk dapat melewati kedukaan yaitu:

1. Menyadari kenyataan tentang keguguran

Ketika kehilangan keguguran, sulit bagi ibu untuk menerima kenyataan bahwa bayi yang dikandungnya sudah tidak ada. Penolakan yang terjadi terhadap keguguran sangat normal, namun seiring berjalannya waktu harus mulai ada kesadaran untuk menghadapi trauma akan peristiwa keguguran. Menyadari dan menerima kenyataan ini memerlukan proses, dan dalam proses tersebut akan ada pengalaman yang mengingatkan akan peristiwa yang pernah dialami.

2. Mengekspresikan perasaan yang menyakitkan akibat keguguran

Pada saat menghadapi keguguran, akan ada fase untuk mengalami rasa sakit karena kehilangan. Pada dasarnya, menghindari atau menolak rasa sakit akibat keguguran memang lebih mudah. Namun untuk dapat mengatasinya, hal yang harus dilakukan yaitu merasakan berbagai emosi yang ada. Setelah merasakan dan mengekspresikan semua emosi yang ada, ada baiknya melakukan kegiatan yang mendistraksi dan memberikan sedikit penghiburan terlepas dari memikirkan tentang keguguran. Hal yang dapat dilakukan seperti, membaca, menonton TV, membagikan pengalaman dengan teman dan melakukan kegiatan positif lainnya.

3. Mengingat peristiwa yang terjadi

Momen ketika mengalami kehamilan merupakan perubahan besar yang terjadi dalam kehidupan, dan saat terjadi keguguran saat itu juga akan momen yang akan mengubah diri dari kehidupan yang dijalani sebelumnya. Ingatan akan keguguran akan tetap ada dan mengingat pengalaman keguguran yang terjadi menjadi pengalaman berharga yang dapat menguatkan diri.

4. Mengembangkan identitas diri yang baru

Yang memberikan peran paling besar dalam pembentukan identitas diri yaitu peran yang dijalani dalam kehidupan. Akan terasa membingungkan ketika pada masa kehamilan pasangan merasa sudah siap menjadi orang tua, kemudian harus mengalami peristiwa kehilangan. Begitu pula yang dialami keluarga, dan anak apabila sudah memiliki anak sebelum

keguguran. Untuk memahami peristiwa kehilangan tersebut, banyak orang tua yang akhirnya menyalahkan diri sendiri karena keguguran yang dialami.

5. Mencari makna dari peristiwa keguguran

Ketika peristiwa keguguran terjadi akan ada banyak pertanyaan dari dalam diri yang muncul terkait kejadian yang dialami. Tidak ada yang salah mengenai pertanyaan tersebut, namun mungkin beberapa pertanyaan tidak memiliki alasan yang jelas. Merenungkan berbagai pertanyaan tersebut dapat membantu dalam menyeleksi apa yang benar-benar dibutuhkan ketika menghadapi kehilangan karena keguguran.

6. Menerima dukungan dari orang lain

Dalam menghadapi kedukaan, diperlukan pengertian dan dukungan dari orang lain, sementara terus berusaha melewati kedukaan dan proses mengatasinya. Akan ada orang yang menyepelekan peristiwa keguguran yang dialami, beberapa juga tidak mengetahui respon apa yang harus diberikan ketika ada yang mengalami keguguran.

2.1.7. Persiapan Kehamilan Berikutnya

Menurut dr. Ivander Utama, F. MAS, Sp. OG (2019), ada beberapa faktor yang dapat dilihat secara medis untuk merencanakan kehamilan berikutnya pasca keguguran. Yang pertama yaitu menentukan waktu dalam merencanakan kehamilan dilihat kehamilan sebelumnya. Apabila kehamilan sebelumnya terjadi dengan mudah, maka tidak perlu menunda terlalu lama untuk hamil kembali. Hal

ini dilakukan setelah semua resiko kehamilan telah terkendali. Apabila pada kehamilan sebelumnya ada masalah dengan fertilitas dapat dilakukan program kehamilan intensif.

Selanjutnya melihat resiko kehamilan seperti memiliki penyakit tertentu misalnya diabetes, hipertensi, dan obesitas. Semua resiko tersebut harus dipertimbangkan dan dikonsultasikan agar tidak membahayakan ibu dan janin. Setelah semua kondisi ibu sudah ideal, program kehamilan sudah dapat dijalankan kembali. Pembersihan rongga rahim juga mempermudah kehamilan berikutnya. Apabila terjadi komplikasi seperti infeksi dan perlengketan rahim, akan mempersulit proses kehamilan berikutnya. Metode yang dapat digunakan untuk membersihkan rongga rahim yaitu kuret dan menggunakan obat-obatan. Selain itu, tindakan lain yang dapat dilakukan untuk mencegah resiko keguguran yaitu mengonsumsi makanan dengan gizi seimbang dan juga aktif bergerak serta berolahraga.

2.2. Teori Desain

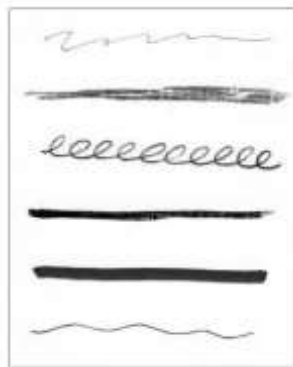
Landa (2011) menjelaskan, desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada target audiens, yang dihasilkan melalui representasi visual dari ide serta penyusunan elemen visual. Desain grafis menjadi solusi dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat mempersuasi, menginformasikan, mengidentifikasi, dan memotivasi target audiens. Untuk merealisasikan ide dan konsep berupa

penerapan hasil desain informasi ini ke dalam bentuk visual, perlu adanya pengetahuan mengenai elemen desain, prinsip desain, warna, layout, dan tipografi.

2.2.1. Elemen Desain

1. Garis

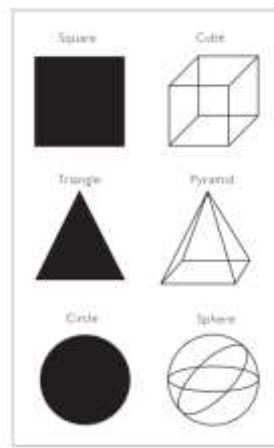
Garis merupakan penggabungan titik-titik dengan jarak yang berdekatan, sedangkan titik merupakan bagian terkecil dari garis. Umumnya garis menggunakan ukuran panjang, bukan lebar. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung dan juga bersudut serta dapat berupa garis yang tebal, tipis, kasar dan halus. Garis memiliki fungsi untuk menggambarkan batasan dan ruang, mengatur komposisi secara visual, mengarahkan perhatian target *audience* agar fokus ke arah tertentu, memvisualisasikan ekspresi tertentu dan juga elemen yang membentuk sebuah objek.



Gambar 2.1. Garis
(Landa, 2011)

2. Bentuk

Bentuk merupakan gabungan dari beberapa garis yang membentuk suatu objek dua dimensional yang dapat diukur tinggi dan lebarnya. Semua bentuk tersusun dari tiga bentuk dasar yaitu segitiga, lingkaran, dan kotak.



Gambar 2.2. Bentuk dasar
(Landa, 2011)

3. *Figure* atau *Ground*

Figure atau *ground* merupakan prinsip dasar dari persepsi visual yang mengacu pada relasi dari bentuk-bentuk. *Figure* dikenal dengan ruang positif yang merupakan bentuk yang pasti dan dapat langsung diidentifikasi sebagai bentuk. Sedangkan *ground* dikenal dengan ruang negatif merupakan area yang tercipta diantara *figure*.



Gambar 2.3. *Figure and ground*
(Landa, 2011)

4. Warna

Warna terbentuk dari adanya cahaya. Warna subtraktif merupakan warna yang muncul dari pantulan atau refleksi cahaya dari permukaan sebuah objek. Sedangkan warna aditif merupakan warna yang kita lihat di layar

digital, yang berasal dari campuran cahaya, dan panjang gelombang cahaya.

Elemen dalam warna dibagi menjadi tiga kategori yaitu *hue* yang merupakan warna itu sendiri, *value* merupakan tingkat terang atau gelapnya warna, dan *saturation* yang merupakan tingkat kecerahan warna.

a. Warna primer

Dalam warna aditif ada tiga warna primer yang digunakan yaitu *red*, *green*, dan *blue* (RGB) karena ketika warna-warna ini dicampur dengan jumlah yang sama maka akan menciptakan cahaya putih. Sedangkan untuk warna subtraktif warna primer yang digunakan yaitu *cyan*, *magenta*, dan *yellow* dengan tambahan *black* (CMYK).

b. Warna sekunder

Warna sekunder yaitu warna yang berasal dari pencampuran warna primer. Contohnya untuk model RGB pencampuran warna primer yang dihasilkan yaitu *yellow*, *magenta* dan *cyan*. Sedangkan untuk model CMYK pencampuran warna primer yang dihasilkan yaitu *orange*, *green* dan *violet*.

Menurut Adams, S. (2008), harmoni warna merupakan kombinasi warna yang selaras secara keseluruhan. Terdapat enam kombinasi warna yaitu:

a. *Complementary* yaitu pasangan warna yang berseberangan pada *color wheel* yang menciptakan visual yang kontras.



Gambar 2.4. *Complementary color*
(Adams, 2008)

- b. *Split complementary* yaitu tiga skema warna dengan memilih satu warna kemudian mengkombinasikan dua warna lainnya yang komplementer.



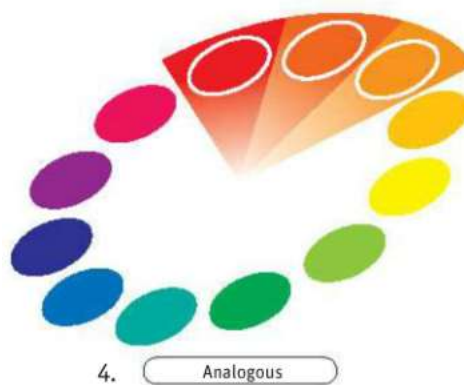
Gambar 2.5. *Split complementary*
(Adams, 2008)

- c. *Double complementary* merupakan kombinasi dari dua pasang warna yang komplementer.



Gambar 2.6. *Double Complementary*
(Adams, 2008)

- d. *Analogus* merupakan kombinasi dua warna atau lebih yang letaknya bersebelahan dalam *color wheel*.



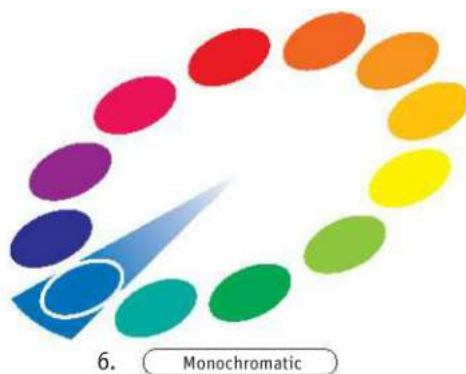
Gambar 2.7. *Analogus*
(Adams, 2008)

- e. *Triadic* yaitu kombinasi dari tiga warna yang perbedaan jaraknya sama di dalam *color wheel*, umumnya terdiri dari dua warna yang memiliki warna primer yang sama.



Gambar 2.8. *Triadic*
(Adams, 2008)

- f. *Monochromatic* merupakan skema warna yang terbentuk dari *shades* dan *tint* dari satu warna dasar untuk membuat kombinasi warna yang serupa.



Gambar 2.9. *Monochromatic*
(Adams, 2008)

5. Tekstur dan Pola

Tekstur merupakan kualitas sebuah permukaan baik yang dapat disentuh dengan indra peraba maupun hasil representasi secara visual. Tekstur yang dapat dirasakan oleh indra peraba misalnya tekstur permukaan kertas. Tekstur juga dapat diciptakan melalui teknik seperti *embossing*, *debossing*, *engraving*, dan lainnya. Untuk tekstur visual yaitu representasi dari tekstur

taktil atau ilusi dari tekstur aslinya. Tekstur ini diciptakan oleh tangan, *scan* atau fotografi. Pola atau *pattern* merupakan pengulangan yang konsisten dari elemen visual.



Gambar 2.10. Jenis tekstur
(Landa, 2011)

2.2.2. Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan alat yang digunakan untuk menggabungkan elemen-elemen desain sehingga setiap elemen yang dihasilkan akan berkesinambungan. Lima prinsip desain menurut Landa (2010) dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Keseimbangan

Keseimbangan adalah kestabilan dalam penggunaan elemen desain pada sebuah komposisi desain dengan memperhatikan peletakan elemen tersebut. Daya tarik dan emphasis karya dapat dihasilkan

melalui peletakan elemen desain yang sesuai. Hal yang perlu diperhatikan dalam menciptakan keseimbangan pada sebuah desain yaitu ukuran, bentuk, warna, tekstur, dan posisi peletakan. Keseimbangan dapat dicapai dengan komposisi yang simetris, asimetris maupun radial.

2. **Hirarki Visual**

Hirarki dalam sebuah komposisi desain digunakan untuk mengorganisir informasi serta memperjelas informasi. Untuk menghasilkan hirarki visual dibutuhkan suatu *emphasis* atau penekanan untuk mengarahkan audiens dan juga mempermudah audiens dalam mencerna informasi.

3. **Penekanan (*Emphasis*)**

Emphasis adalah susunan elemen visual yang didasarkan pada kebutuhan, menekankan satu elemen visual sebagai penarik perhatian, dan menjadikan elemen tersebut dominan dalam sebuah komposisi desain. Hal ini dilakukan dengan memberikan penekanan lebih terhadap elemen visual tertentu untuk mengarahkan *audience* dalam melihat setiap elemen visual secara berurutan. Ada beberapa cara dalam menciptakan *emphasis* yaitu *emphasis* melalui sebuah bentuk yang menjadi pusat perhatian atau terlihat lebih menonjol dalam sebuah komposisi, *emphasis* melalui peletakan elemen visual dalam komposisi seperti diletakkan di

tengah atau di pojok kiri untuk menarik perhatian, *emphasis* melalui ukuran skala visual elemen, *emphasis* dengan memberikan kontras, *emphasis* dengan penunjuk arah seperti adanya bentuk tanda panah, dan *emphasis* melalui struktur penyusunan elemen visual seperti diagram pohon, tangga dan penyusunan secara berlayer.

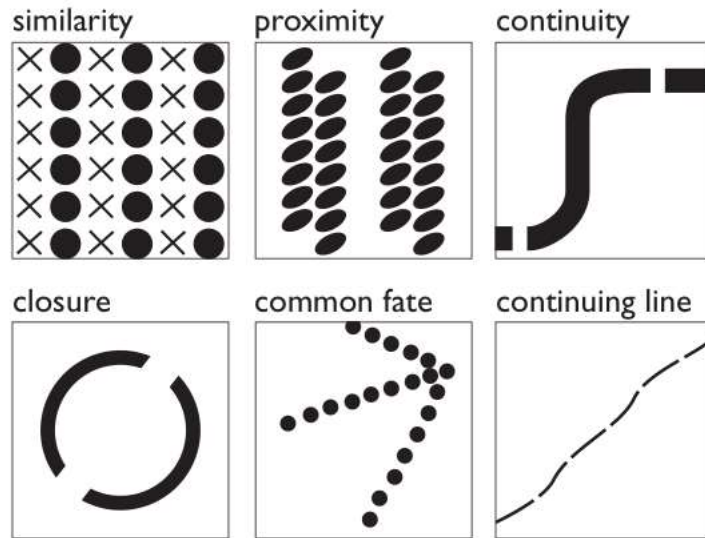
4. **Ritme**

Ritme dalam desain grafis merupakan serangkaian elemen visual yang diatur dan dapat membentuk pola tertentu untuk mengarahkan pandangan *audience*. Ada dua cara untuk menghasilkan ritme dalam desain yaitu repetisi dan variasi. Repetisi terjadi ketika elemen visual yang ada diberikan pengulangan secara konsisten dalam jumlah tertentu dan membentuk pola tertentu. Sedangkan variasi adalah hasil dari modifikasi pola tersebut dengan menambahkan elemen visual yang lain.

5. **Kesatuan**

Sebuah komposisi desain dikatakan memiliki sebuah kesatuan ketika setiap elemen visualnya saling berkesinambungan. Target *audience* akan lebih mudah memahami dan mengingat komposisi yang tergabung dalam suatu kesatuan. Untuk mencapai kesatuan tersebut, desainer dapat melakukan langkah-langkah atau aturan yang disebut sebagai *gestalt*. Aturan yang terdapat dalam *gestalt* adalah sebagai berikut :

- a. *Similarity* adalah kesamaan dalam sebuah elemen baik berdasarkan bentuk, warna, tekstur yang diartikan sebagai sebuah kesatuan.
- b. *Proximity* adalah kesatuan yang dilihat dari kedekatan antar elemen visual.
- c. *Continuity* adalah hubungan antar visual elemen dan menciptakan kesatuan dan membuat adanya pergerakan.
- d. *Closure* adalah kecenderungan pikiran *audience* untuk menggabungkan elemen visual agar elemen visual tersebut terlihat utuh meskipun elemen itu dibuat berjarak.
- e. *Common Fate* adalah elemen visual yang terlihat sebagai kesatuan saat bergerak bersamaan ke arah yang sama.
- f. *Continuing Line* adalah kecenderungan pikiran untuk melihat keseluruhan garis walaupun terdapat ruang antar garis tersebut.



Gambar 2.11. Prinsip kesatuan atau *unity*
(Landa, 2011)

2.2.3. Layout

Landa (2010) menjelaskan, *grid* adalah panduan visual atau struktur komposisi yang berupa garis-garis horizontal dan vertikal serta membagi format halaman menjadi kolom dan *margin*. Fungsi dari *grid* yaitu mengatur teks dan juga visual agar menjadi satu kesatuan yang utuh dan juga membantu *audience* untuk memahami konten informasi dalam jumlah banyak dengan mudah.

1. Elemen *grid*

Beberapa elemen dalam *grid* adalah sebagai berikut :

- a. *Margins* merupakan batas area pada peletakan visual dan visual. Penggunaan *margins* meninggalkan ruang kosong di area tepi atas, bawah, kiri dan kanan.
- b. Kolom adalah pembagian baris secara vertikal yang digunakan dalam peletakan visual dan tulisan. Jumlah

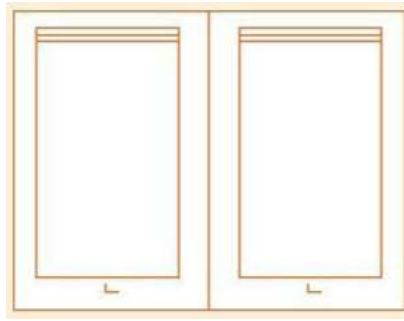
kolom bervariasi tergantung dari kebutuhan penulisan, konsep, tujuan penulisan dan konten yang ingin disampaikan. Pembagian lebar dalam kolom dapat sama atau berbeda disesuaikan dengan kebutuhan.

- c. *Flowline* yaitu ilusi garis yang terbentuk dari penyusunan grid.
- d. *Grid Module* adalah area yang tercipta dari pembagian secara horizontal dan vertikal.
- e. Spatial zone merupakan penggabungan beberapa *grid module*.

2. **Jenis grid**

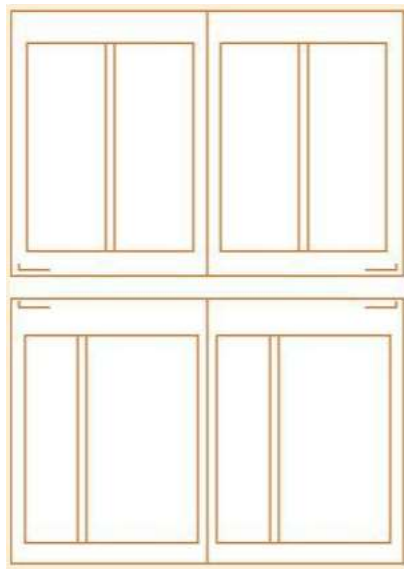
Menurut Tondreau (2009) struktur dasar pada *grid* dibedakan menjadi lima struktur *grid* yaitu :

- a. *Single-column grid* memiliki ciri khas sebuah blok atau kolom yang dipenuhi oleh teks. Umumnya diterapkan untuk menyusun teks yang panjang seperti laporan, esai, dan buku.



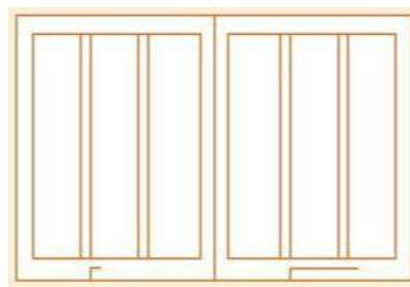
Gambar 2.12. *Single column grid*
(Tondreau, 2009)

- b. *Two-column grid* merupakan *grid* yang membagi halaman menjadi dua bagian dengan lebar kolom yang sama maupun berbeda satu sama lainnya. Umumnya digunakan dalam pengaturan teks yang cukup banyak dengan membuat informasi ke dalam dua kolom yang berbeda.



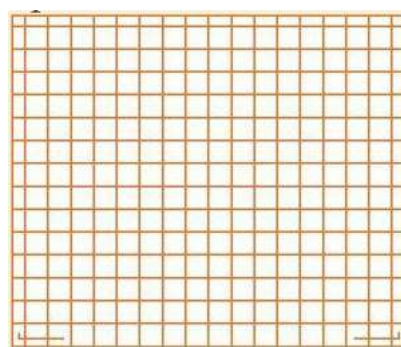
Gambar 2.13. *Two column grid*
(Tondreau, 2009)

- c. *Multi-column grid* seringkali ditemukan dalam pengaturan *layout* yang cukup kompleks seperti di *website* dan majalah. Jenis *grid* ini menggabungkan beberapa kolom yang berbeda ukuran dan membagi halaman menjadi lebih dari dua bagian dengan lebar yang sama maupun berbeda.



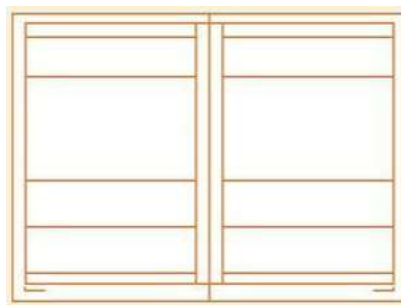
Gambar 2.14. *Multi column grid*
(Tondreau, 2009)

- d. *Modular grid* membagi halaman secara vertikal dan horizontal dengan jarak yang lebih kecil, sehingga dapat memuat lebih banyak informasi yang kompleks. Umumnya ditemui dalam pengaturan tata letak surat kabar, kalender, tabel, dan penyusunan data statistik.



Gambar 2.15. *Modular grid*
(Tondreau, 2009)

- e. *Hierarchical grid* merupakan jenis grid yang membagi halaman menjadi beberapa kolom horizontal sehingga terbentuk pembagian ruang yang jelas untuk memudahkan pembaca dalam mengarahkan pandangan sesuai dengan urutan.



Gambar 2.16. *Hierarchical grid*
(Tondreau, 2009)

2.2.4. Tipografi

Menurut Landa (2010) tipografi merupakan desain dari bentuk huruf dan juga pengaturannya baik pada penggunaan media cetak maupun digital dan juga untuk *motion* dan media interaktif. Fungsi dari tipografi yaitu dapat digunakan sebagai teks atau elemen visual (*display*). Penulisan pada *headline*, *subheadline*, *headings*, *sub-heading*, menggunakan ukuran besar dan tebal. Sedangkan pada *body copy* biasanya berbentuk paragraf, kolom atau *caption*. Istilah dan anatomi dari huruf dijelaskan sebagai berikut :

1. *Letterform* merupakan karakteristik atau *style* khusus dari setiap huruf yang ada di dalam alfabet. Setiap huruf memiliki

karakteristiknya masing-masing yang harus diperhatikan keterjelasannya sebagai simbol atau bagian dari komunikasi tertulis.

2. *Typeface* adalah modifikasi desainer terhadap huruf-huruf untuk meningkatkan nilai estetika dengan tidak merubah bentuk dasar atau karakteristik huruf yang di desain.
3. *Type Font* merupakan seperangkat kumpulan huruf di dalam alfabet beserta tanda baca untuk meningkatkan estetika yang dibutuhkan dalam komunikasi tertulis.
4. *Type family* adalah nama dari kumpulan beberapa variasi dari satu dasar desain font hasil modifikasi yang digunakan untuk menyesuaikan berbagai macam kebutuhan komunikasi tertulis.
5. *Italics* merupakan hasil modifikasi huruf dengan bentuk yang miring ke arah kanan dan merupakan bagian dari *type family*.
6. *Type style* meliputi *weight* atau bobot dari huruf yang terdiri dari *light*, *medium* dan *bold*. Lalu juga meliputi *width* atau lebar yang berupa *condensed*, *regular*, *extended*, dan *angle* yang terdiri dari *roman* atau *upright* dan juga *italic*. *Type style* juga meliputi pengembangan dari bentuk-bentuk dasar yang terdiri dari *outline*, *shaded*, dan *decorated*.

7. *Stroke* yaitu garis lurus atau garis lengkung yang membentuk sebuah huruf.
8. *Serif* merupakan elemen yang ditambahkan pada bagian atas maupun bawah stroke utama pada setiap bentuk huruf.
9. *Sans serif* yaitu *typeface* yang tidak memiliki unsur *serif*.
10. *Weight* merupakan ketebalan yang dibentuk dari garis (stroke) sebuah huruf yang dibedakan menjadi tiga jenis yaitu *light* (tipis), *medium* (sedang), dan *bold* (tebal).

Landa (2010) juga membagi beberapa klasifikasi huruf yaitu :

1. *Old style* yaitu jenis huruf yang memiliki karakteristik berjenis serif seperti Garamond dan juga Times New Roman.
2. *Transitional* yaitu jenis huruf yang merupakan transisi antara *old style* ke *modern* dengan memperlihatkan kedua karakteristik dari jenis huruf tersebut seperti Barkerville dan juga Century.
3. *Modern* yaitu jenis huruf yang memiliki konstruksi yang lebih geometris, goresan huruf memiliki kontras antara tebal dan tipis, dan simetris. Misalnya Didot dan Bodoni.
4. *Slab serif* yaitu jenis huruf serif yang memiliki karakteristik goresan yang tebal.

5. *Sans serif* merupakan jenis huruf yang tidak memiliki pada anatomi hurufnya. Contohnya Futura dan Helvetica.
6. *Gothic* memiliki karakteristik huruf yang memiliki goresan tebal, dengan huruf *condensed* disertai beberapa lengkungan. Contohnya yaitu Textura dan Fraktur.
7. *Script* yaitu jenis huruf yang menyerupai bentuk tulisan tangan dengan setiap huruf yang menyambung satu sama lain seperti Brush Script dan Allegro Script.
8. *Display* merupakan jenis huruf yang digunakan untuk judul dengan keterbacaan yang rendah karena terdapat beberapa dekorasi dan modifikasi pada hurufnya.

2.3. Media Informasi

Menurut Baer (2008), desain informasi berarti menerjemahkan data yang kompleks agar menjadi terstruktur dan terorganisir sehingga memiliki arti yang memuat pemahaman baru. Pemahaman baru ini dapat lebih mudah dicerna atau dipahami oleh target audiens (hlm. 12). Konten dalam media informasi harus jelas dan memiliki komunikasi yang efektif agar sesuai dengan tujuan dari pembuatan desain informasi. Penulisan, editing, ilustrasi dan grafik merupakan bagian dari desain informasi. Perencanaan yang tepat disertai riset yang mendalam akan menghasilkan desain informasi yang tepat sesuai dengan kebutuhan target audiens.

Membuat desain informasi yang baik membutuhkan penggunaan elemen dan prinsip desain yang tepat (hlm. 22)

2.4. Buku

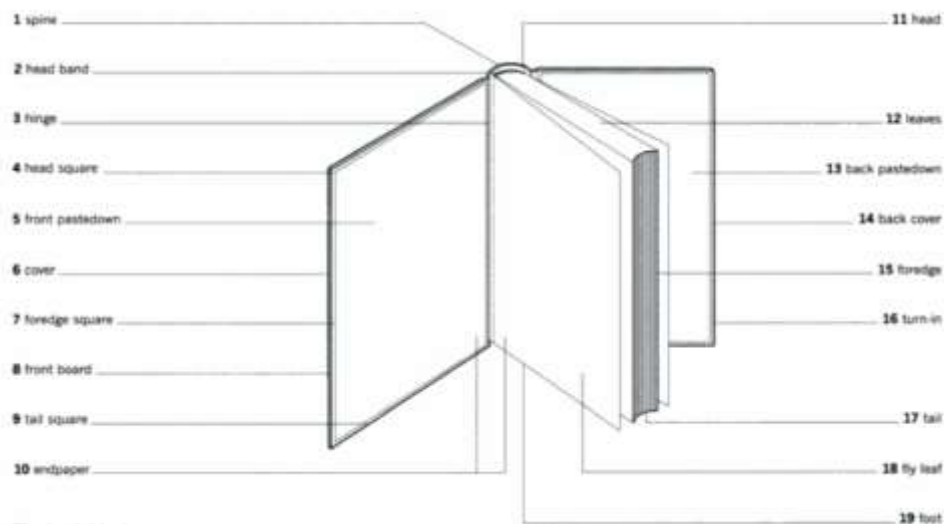
Menurut Haslam (2006), buku merupakan sebuah media informasi berupa serangkaian halaman yang dicetak dan dijilid, sebagai sarana untuk mendokumentasikan ataupun menyampaikan pengetahuan kepada pembacanya tanpa terbatas oleh ruang dan waktu (hlm. 9).

Dalam mendesain sebuah buku, Guan (2012) mengatakan bahwa penting bagi desainer untuk memahami konten yang ada dalam buku sebagai bagian dari proses mendesain, yang dapat digunakan sebagai sumber inspirasi disertai pertimbangan lain seperti pembawaan, sudut pandang, pembaca dan faktor lain mengenai buku tersebut. Selain itu, hal lain yang harus diperhatikan antara lain, tampilan visual dan pemilihan elemen-elemen visual, agar dapat membawa pembacanya untuk terus membaca serta memahami pesan yang ingin disampaikan dari buku tersebut secara utuh. Untuk menggambarkan konten buku secara utuh, penataan konten dan elemen diatur sedemikian rupa agar tulisan menjadi jelas dan menyatu dengan elemen yang ada (hlm. 6-7).

2.4.1. Anatomi Buku

Haslam (2006) menjelaskan bahwa buku memiliki beberapa komponen yang terbagi menjadi 3 komponen besar yaitu blok buku, halaman dan *grid*. Masing-masing komponen memiliki penamaan teknis yang digunakan untuk

mempermudah proses pencetakan buku. Komponen yang terdapat pada blok buku terdiri dari sembilan bagian, yaitu :



Gambar 2.17. Anatomi Buku
(Haslam, 2006, hlm. 20)

1. *Spine* atau punggung buku: bagian punggung buku yang menutupi binding atau bagian yang telah djilid.
2. *Head band* : pita atau kain yang terbuat dari benang yang terikat dengan punggung buku untuk menyempurnakan penjilidan.
3. *Hinge*: lipatan dari halaman endpaper diantara *pastedown* dan *fly leaf* yang berfungsi menyatukan buku dengan sampul.
4. *Head square*: pinggiran kecil yang terbentuk karena sampul buku *hard cover* merupakan sisa dari bagian atas sampul buku yang lebih besar dari lembaran yang ada dalam isi buku.
5. *Front pastedown*: halaman *endpaper* yang menempel pada bagian dalam sampul buku bagian depan.
6. *Cover*: kertas tebal atau karton yang menempel dan melindungi isi buku.

7. *Foreedge Square*: pinggiran kecil pada sudut buku yang merupakan sisa dari bagian bawah dan belakang sampul buku yang ukurannya lebih kecil dari lembaran yang ada dalam isi buku dan terbentuk dari ketebalan halaman sampul buku.
8. *Front Board*: board dari sampul bagian depan buku.
9. *Tall Square*: pinggiran kecil yang merupakan sisa dari sisi bawah buku dan belakang sampul buku yang berukuran lebih kecil dari lembaran yang ada dalam isi buku.
10. *Endpaper*: lembaran kertas tebal yang ditempelkan pada *hard cover* yang menunjang punggung buku. Lembaran ini berfungsi untuk menyatukan halaman sampul dengan halaman isi buku.
11. *Head*: bagian sisi atas dari punggung buku.
12. *Leaves*: lembaran kertas dalam buku yang telah disatukan, recto untuk sisi kanan sementara verso untuk sisi kiri.
13. *Back Pastedown*: bagian *endpaper* yang menempel pada bagian dalam dari sampul buku bagian belakang.
14. *Back Cover*: karton dari sampul buku bagian belakang.
15. *Foreedge*: tepi luar sebuah buku yang tidak ditutupi punggung buku.
16. *Turn-in*: kertas yang dilipat dari luar ke dalam untuk menutupi karton tebal pada *hard cover*.
17. *Tail*: bagian bawah dari halaman buku.
18. *Fly Leaf*: halaman setelah *endpaper* yang ditempelkan pada halaman isi.
19. *Foot*: bagian bawah dari halaman buku.

2.4.2. Komponen Desain Buku

Menurut Guan (2012), komponen desain dalam buku terdiri dari *cover*, punggung buku, *fly page*, konten, *layout*, dan halaman *copyright* (hlm. 8-11).

1. Cover

Cover merupakan penggambaran utama dari sebuah buku. *Cover* menjadi sangat penting dalam menarik perhatian pembaca, yang juga dapat menentukan kesuksesan dari buku tersebut. Kesuksesan dari desain *cover* dilihat dengan tidak hanya harus menjelaskan konten atau isi dari buku, namun juga memiliki fungsi untuk melindungi buku dan memberikan unsur estetika pada buku.

Desain dari halaman *cover* berisi judul buku, nama penulis, penerbit, serta gambar dekoratif dan warna. Dalam mendesain halaman *cover*, desainer harus memiliki landasan pengetahuan termasuk pemahaman isi dari buku dan juga umur pembaca serta imajinasi agar dapat memaksimalkan elemen desain dan pemilihan warna yang digunakan pada buku (hlm. 6 dan 8).

2. Punggung buku atau spine

Desain dari punggung buku merupakan penggambaran visual yang terpenting setelah desain *cover*. Hal ini karena punggung buku merepresentasikan 90% dari keseluruhan isi buku. Peletakkan buku dalam rak *display* seringkali disusun dengan memperlihatkan bagian punggung buku, sehingga desain dari punggung buku merupakan gambaran visual pertama untuk menarik perhatian pembaca.

Dalam mendesain punggung buku diperlukan kemampuan dari desainer untuk menyusun *layout* dari elemen desain karena ruang mendesain yang sempit untuk peletakkan visualnya. Pemanfaatan ruang pada desain punggung buku harus dapat dimaksimalkan sehingga menghasilkan visual yang kuat serta dapat menonjol dari buku-buku lainnya.

3. *Fly page*

Fly page atau *fly leaf* merupakan halaman antara *cover* dan isi dari buku. *Fly page* digunakan sebagai halaman kosong, halaman judul, halaman *copyright*, ucapan terima kasih dan sebagainya. Sebagai pengembangan kesan estetik pada buku, halaman ini sering dimodifikasi seperti menggunakan kertas khusus, diberi aroma tertentu, atau dapat menambahkan motif dekoratif atau ilustrasi yang berkaitan dengan isi buku.

Pengembangan desain dari halaman *fly page* memberikan keunikan tersendiri dan dapat meningkatkan nilai dari suatu buku dengan menambah ketertarikan pembeli. Maka dari itu, desain halaman *fly page* juga harus menggambarkan tema dari isi buku agar tampak selaras dengan *cover* dan desain lainnya. Eksplorasi konsep pembuatan bagian *fly page* dapat membuat desain buku lebih unik dan inovatif.

4. *Contents*

Penggunaan warna dan jenis *font* pada desain bagian konten harus diperhatikan. Desain pada konten dan peletakkan visual yang terlalu penuh akan memusingkan pembaca. Agar desain dari bagian konten tidak terlalu

padat, desainer harus dapat memaksimalkan komposisi serta penerapan ruang kosong sehingga konten tidak terkesan bertabrakan satu sama lain dan menciptakan penekanan.

5. *Layout*

Desain *Layout* merupakan penataan keseluruhan teks pada buku. Penataan desain *layout* yang menarik dapat membangkitkan keinginan pembacanya untuk terus membaca setiap halaman yang ada pada buku. Dalam mendesain *layout* sebuah buku, desainer harus menghindari *layout* yang terlalu berbeda karena terkesan tidak konsisten dan dapat membingungkan pembaca. Meski begitu, perlu adanya *emphasis* pada desain *layout* agar tidak terlalu monoton atau terkesan kaku.

Pada buku yang berisi gambar dan teks, gambar yang unik pada *layout* sebuah buku dapat memberikan *emphasis* dan visual efek yang kuat bagi pembaca. Penataan teks dan gambar dapat membantu pembaca memahami konten dari buku tersebut. Penggunaan teks yang terlalu panjang dapat mengurangi kecepatan pembaca dalam membaca buku.

Penataan *layout* elemen visual dan teks yang sesuai dapat memberikan kesan tiga dimensi pada buku. Hal tersebut dapat dicapai dengan variasi ukuran teks, penggunaan warna, serta penyesuaian ukuran dan arah dari elemen desain. Penataan seperti ini akan membuat halaman terkesan lebih dinamis, fleksibel, dan dapat memperjelas penyampaian informasi serta akan menambah ketertarikan pembaca.

6. *Copyright Page*

Copyright page berisi keterangan tentang isi buku berupa judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, lokasi buku tersebut diterbitkan, nama percetakan, nomor buku, format, jumlah halaman, dan jumlah kata yang terdapat pada buku tersebut. Tanggal penerbitan, nomor edisi, nomor percetakan, ISBN, serta harga buku juga ditemukan pada buku tertentu. Dalam mendesain bagian *copyright page*, desainer harus menata teks tersebut menjadi hirarki atau urutan informasi berdasarkan klasifikasinya. Penataan dapat berupa kolom dan penambahan elemen dekoratif agar membuat halaman lebih menarik (hlm. 8-11).

2.4.3. Penjilidan

Menurut Haslam (2006), penjilidan dalam buku dibagi menjadi *hardbacks* dan juga *softbacks* sebagai referensi material yang digunakan pada *cover* buku. Gaya penjilidan ini yaitu *library binding*, *case binding*, *perfect binding* dan *loose-leaf binding* (hlm. 233-238).

1. *Library binding*

Penjilidan *library binding* memiliki karakteristik dikerjakan secara manual menggunakan tangan. Penjilidan ini umumnya didesain untuk dapat tahan dalam jangka waktu yang lama dan penggunaan yang sering. Penjilidan dilakukan dengan menggunakan teknik menjahit setiap kertas secara vertikal kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan buku yang utuh. Bahan yang digunakan untuk melapisi *cover* buku pada umumnya menggunakan kulit atau kain.

2. ***Case-binding***

Pada penjilidan ini berupa *hardbacks* atau *hard cover* yang dapat dilakukan secara manual, namun umumnya sudah diproduksi dengan menggunakan mesin. Dalam proses penjilidan ini dibagi menjadi 3 bagian yaitu bagian depan *cover*, bagian belakang *cover* dan bagian punggung buku. Sampul yang menutupi bagian buku ini dilapisi dengan kain atau kertas yang sudah dicetak kemudian ditempelkan. Setelah itu untuk bagian isi dari buku digabungkan dengan halaman sampul dengan cara dijahit. Pada penjilidan ini juga dapat diberi *finishing* berupa *foil embossing*, *edge-finishing*, penambahan *headband*, ataupun pita pada buku.

3. ***Perfect binding***

Jenis penjilidan *perfect binding* merupakan teknik yang paling cepat dan ekonomis untuk menjilid buku. Penjilidan dilakukan dengan penggabungan kertas dengan menggunakan lem sehingga tidak ada bagian dari buku yang dijahit. Umumnya, ukuran halaman sampul dibuat sama dengan halaman isi, berbeda dengan *library binding* dan *case binding* yang sampul halaman *cover* berukuran sedikit lebih besar.

4. ***Concertina Books* atau *broken spine binding***

Jenis penjilidan ini dikenal dengan nama Chinese atau French *binding*. Pada penjilidan ini halaman isi dibuat memanjang sehingga keseluruhan isi buku dapat dilihat ketika buku dibuka. Untuk menutup halaman isi kertas panjang tersebut dilipat sehingga menjadi satu kesatuan.

5. ***Saddle-wire stitching***

Saddle-wire stitching umumnya digunakan untuk pembuatan majalah, pamflet, dan katalog. Penjilidan jenis ini menggunakan stapler untuk penggabungan cover dengan halaman isi buku. Apabila halaman isi buku tidak terlalu banyak, maka penjilidan dilakukan dengan memberikan staples pada bagian tengah dari halaman kertas. Pada buku dengan jumlah halaman yang cukup banyak, penjilidan dilakukan dengan menggunakan kawat di bagian samping buku sehingga halaman buku tidak dapat sepenuhnya terbuka untuk menghindari kerusakan pada penjilidan.

6. ***Spiral binding***

Pada *spiral binding*, halaman buku dapat terbuka sepenuhnya. Penjilidan ini menggunakan kawat spiral yang dikaitkan pada lembaran halaman kertas yang telah dibolongkan. Kawat tersebut melindungi bagian penggabungan buku agar tidak terpisah-pisah dan menjadi satu kesatuan buku yang utuh.

7. ***Loose leaf binding***

Jenis penjilidan ini lebih dikenal dengan istilah *stationery binding* atau *ring binding*. Penjilidan dilakukan sama seperti *spiral binding* dengan membolongkan bagian sisi samping dari halaman kertas. Namun, pada *loose leaf binding*, pengaitnya berupa besi yang dapat dibuka dan ditutup. Pada penjilidan ini, pemilik buku dapat menambahkan atau melepas halaman tertentu dari buku.

2.5. Ilustrasi

Menurut Male (2007), ilustrasi merupakan bagian dari komunikasi visual untuk menyampaikan pesan tertentu atau suatu konteks dalam bentuk gambar sehingga lebih dimengerti oleh audiens. Kualitas dari suatu ilustrasi melibatkan faktor keterikatan dengan audiens, kemampuan dalam memecahkan masalah, serta kemampuan menyampaikan informasi melalui visual (hlm. 5).

Zeegan (2005) mengatakan dalam penyampaian sebuah ide, ilustrator menggunakan ekspresi personalnya yang dikombinasikan dengan ilustrasi agar dapat menyentuh target audiens secara emosional (hlm. 35).

2.5.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007), fungsi ilustrasi untuk mengkomunikasikan konteks yaitu:

a. Dokumentasi, referensi, dan instruksi



Gambar 2.18. Ilustrasi Dokumentasi dan Instruksi
(Male, 2007)

Penggunaan ilustrasi memberikan pemahaman dari sebuah dokumen, referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi yang dapat mencakup berbagai tema dan subjek yang luas. Maka, dalam penggambaran visualnya beragam, mulai dari penggambaran visual secara literal, tiruan dari foto, gambar yang berurutan, penggambaran konseptual dan juga diagram. Ilustrasi menjadi suatu disiplin dalam komunikasi visual yang menghasilkan kreasi dan interpretasi dari pengetahuan baru (hlm 86-87).

b. Commentary

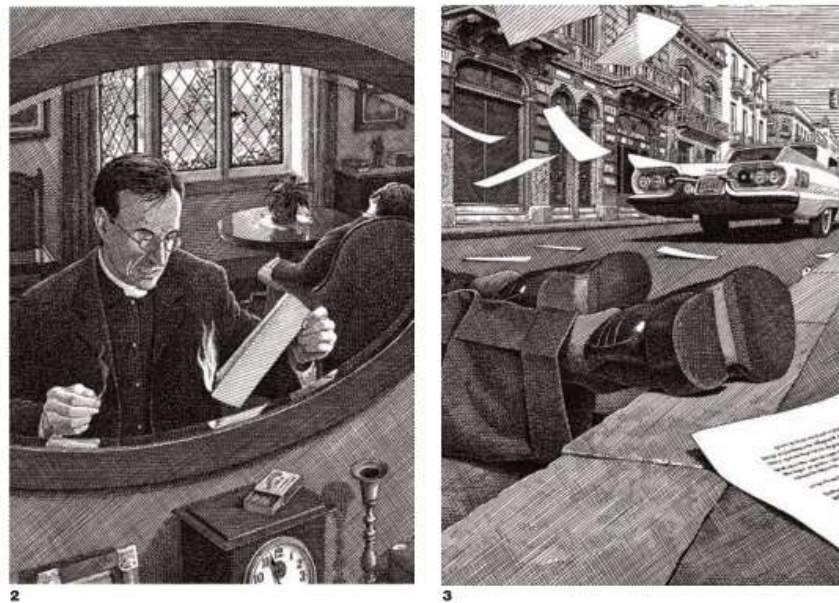


Gambar 2.19. Ilustrasi Komentar
(Male, 2007)

Fungsi dari ilustrasi yaitu memberikan komentar, yang biasanya terdapat dalam ilustrasi editorial. Ilustrasi sebagai *commentary* erat dengan dunia jurnalistik dan umumnya terdapat pada koran dan majalah. Ilustrasi ini secara umum berperan dalam mengekspresikan pandangan mengenai isu dan emosi yang terdapat dalam konten tersebut.

Ilustrasi editorial yang bertujuan menyuarakan opini, memberikan argument, mempertanyakan sesuatu, dan memberikan pernyataan provokatif umumnya digambarkan dengan memberikan kesan umpatan, kekesalan dan kritik (hlm. 118-122).

c. *Storytelling*



Gambar 2.20. Ilustrasi *Storytelling*
(Male, 2007)

Ilustrasi *storytelling* digunakan untuk menggambarkan sebuah narasi atau cerita fiktif kepada pembacanya. Ilustrasi sebagai media bercerita menangkap perhatian pembaca dengan memberikan kesan dan menggambarkan emosi dan imajinasi yang ingin disampaikan. Komposisi gambar dan teks yang seimbang dapat mendukung cerita agar dapat tersampaikan secara maksimal dan menjelaskan suasana serta kejadian tertentu dengan baik (hlm. 138-141).

d. Persuasi



Gambar 2.21. Ilustrasi Persuasi
(Male, 2007)

Ilustrasi persuasi biasanya diterapkan untuk tujuan komersial pada periklanan. Jenis ilustrasi ini tidak sepenuhnya dipengaruhi oleh nilai estetika, namun sangat memperhatikan target audiensnya. Ilustrasi dalam periklanan harus tepat sasaran dan menjual agar dapat mempersuasi target audiens untuk membeli produk dan jasa, atau meningkatkan kesadaran (hlm. 164-165).

e. Identitas



Gambar 2.22. Ilustrasi Identitas pada Produk
(Male, 2007)

Ilustrasi sebagai identitas visual digunakan sebuah *brand* atau perusahaan untuk membangun kesadaran masyarakat. Ilustrasi ini biasanya diterapkan pada *packaging* dan media yang berhubungan dengan identitas visual karena dapat meningkatkan kualitas dan status dari perusahaan tersebut.



Gambar 2.23. Ilustrasi Identitas pada Cover Buku
(Male, 2007)

Penerapan ilustrasi sebagai identitas juga terdapat dalam halaman *cover* buku, yang memiliki peran yang sama dalam menggambarkan identitas visual dari buku tersebut, serta merepresentasikan tema dari buku. Ilustrasi pada halaman *cover* memberikan keunikan yang dapat meningkatkan penjualan dan promosi dari buku (hlm. 172-174).

2.5.2. Jenis Ilustrasi

Arnston (2012) dalam bukunya “*Graphic Design Basics*” membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. *Advertising Illustration*

Tujuan dari *advertising illustration* yaitu untuk menjual suatu produk, jasa dan segala hal yang dapat ditawarkan kepada konsumen. Dalam *advertising illustration* tidak hanya melibatkan *illustrator* namun *art directors*, *account executives*, dan *copywriters* untuk menghasilkan konsep perancangan yang dapat diterima oleh target sasaran yang memiliki berbagai opini berbeda

2. *Editorial Illustration*

Pada *editorial illustration*, desainer dapat menyampaikan emosi atau opini yang dituangkan melalui garis, bentuk dan penataan yang digunakan. Selain itu, *editorial illustration* dapat digunakan sebagai bentuk eksperimen dengan berbagai media secara bebas sesuai dengan emosi yang ingin disampaikan.

3. *Recording Cover Illustration*

Ilustrasi pada *cover* CD atau DVD memberikan kebebasan kepada ilustrator untuk memadukan tipografi dengan ilustrasi sehingga menjadi konsep yang unik.

4. *Book Illustration*

Dalam mempromosikan sebuah buku, *cover* pada buku menjadi bagian yang penting untuk meningkatkan penjualan buku. Pada proses pembuatan ilustrasi ini, ilustrator akan menerima instruksi dari penerbit dan arahan dari *art director* secara terperinci.

5. *Magazine Illustration*

Ilustrasi pada majalah disesuaikan dengan *tone* dan ketertarikan pembacanya. Ilustrasi yang dibuat harus mampu menampung semua informasi visual untuk melengkapi konten yang ada pada halaman tersebut. Penempatan elemen desain dan juga layout penting untuk mencegah penempatan ilustrasi yang mengganggu.

6. *Newspaper Illusrtation*

Ilustrasi pada koran umumnya tidak berwarna (hitam putih), penggunaan warna hanya digunakan untuk bagian depan koran atau pada halaman khusus. Berbagai jenis ilustrasi dapat ditemukan seperti pakaian, olahraga, editoraial, produk tabel serta grafik.

7. *Fashion Illustration*

Fashion illustration merupakan spesialisasi dari bagian periklanan. Ilustrasi pada *fashion illustration* memberikan mood tersendiri bagi yang

melihatnya seperti menonjolkan keindahan pada pakaian, aksesoris, dan tekstur dari kain. *Fashion illustration* memberikan beberapa penekanan pada lipatan ataupun tekstur dari kain, tinggi model, pose, dan bentuk tubuh model.

8. *Illustration for In-House Projects*

Yang termasuk dalam *in-house projects* yaitu institusi pendidikan, agensi pemerintah, perusahaan, dan pihak-pihak non-profit. Ilustrator menangani permintaan dari *in-house projects* berupa laporan rutin kalender perusahaan, brosur, poster, *website* dan bentuk-bentuk media lain untuk menyampaikan sifat dan dasar perusahaan tersebut kepada pekerjanya.

9. *Greeting Card and Retail Illustration*

Greeting Card and Retail Illustration meliputi pembuatan ilustrasi pada produk retail seperti pakaian, mainan, kartu ucapan, kalender, dan poster.

10. *Medical and Technical Illustration*

Ilustrasi medis dibuat oleh ilustrator yang sudah ahli dan menguasai topik di bidang medis maupun seni. Dalam pembuatan ilustrasi ini diperlukan tingkat akurasi yang tinggi, memberikan kejelasan dan presentasi ilustrasi yang efektif terkait dengan bidang yang dibutuhkan.

11. *Animation and Motion Graphics*

Ilustrasi telah berkembang luas hingga pada bidang web graphics dan berbagai bentuk motion graphics. Animation and motion graphics membutuhkan ilustrasi untuk dipublikasikan secara online serta digunakan dalam presentasi film dan video (hlm. 154-158).

2.5.3. Gaya Ilustrasi

Menurut Male (2007), gaya ilustrasi merupakan representasi gaya atau kepribadian pembuatnya dalam bentuk bahasa visual. Ilustrasi memiliki berbagai variasi, tema dan teknik dalam pembuatannya. Berdasarkan sejarahnya, gaya ilustrasi berkembang menjadi banyak sekali bentuk dan jenisnya. Namun secara garis besar, bentuk gaya ilustrasi terbagi menjadi dua yaitu, penggambaran secara literal dan penggambaran konseptual. Ilustrasi literal merepresentasikan sesuatu yang realis, akurat agar terkesan nyata. Sedangkan penggambaran konseptual menekankan pada penggambaran ide, teori atau perumpamaan. Penggambaran konseptual merupakan representasi dari suatu konten dan berdasarkan konsep.

Menurutnya, kedua gaya tersebut dapat diterapkan untuk menyampaikan informasi, memberi penjelasan, menceritakan cerita fiksi, persuasi, dan sebagai identitas visual. Dalam penggunaannya harus diperhatikan jenis ilustrasi yang akan digunakan agar sesuai dan terlihat cocok dengan kegunaannya. Desainer harus mempertimbangkan materi, konteks, dan audiens dari ilustrasi tersebut (hlm. 50-51).