BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Perancangan

2.1.1. Pengertian Desain

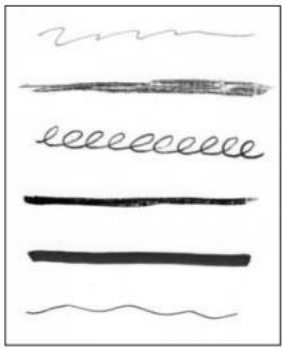
Dalam buku berjudul *Graphic Design Solutions*, Landa (2011) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan salah satu berkomunikasi yang memampukan agar pesan dapat disampaikan secara visual. Desain grafis merupakan suatu hal yang didasari oleh ide, kreasi, seleksi, dan penggabungan elemen visual. (hal. 2)

Sementara menurut Lauer & Pentak (2011) dalam buku Design Basics, desain itu tersendiri dapat didefinisikan sebagai suatu hal yang terkait dengan merencanakan atau mengorganisir. (hal. 4)

2.1.2. Elemen Desain

Menurut Landa (2011), elemen-elemen desain terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (hal. 2)

2.1.2.1. Garis



Gambar 2.1. Jenis-jenis garis

Menurut Landa (2011), garis merupakan suatu titik yang disusun memanjang dan berhubungan satu dan lainnya. Garis dapat berupa lurus, bergelombang, dan membentuk sudut. (hal. 16)

Sementara menurut Lupton & Phillips (2008), garis merupakan suatu elemen penting untuk merancang atau membangun sesuatu seperti tekstur, pola, gambar, dan sebagainya.

Menurut Landa (2011), garis terbagi jadi beberapa kategori yakni:

1. Garis solid

   Menurut Landa (2011), Sesuatu yang dapat dilihat secara langsung ketika digambar pada suatu permukaan tertentu. (hal. 17)

2. Garis Terapan

   Menurut Pentak & Lauer (2011) dalam buku *Design Basics*, garis terapan adalah suatu garis yang terdiri dari suatu titik yang tidak menyambung satu dengan lainnya, namun membentang pada suatu arah hingga mata yang melihatnya menganggap hal tersebut sebagai sebuah garis lurus. (hal. 132)

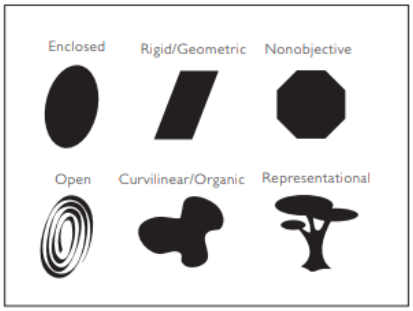
3. Garis Tepi

   Menurut Landa (2011), garis tepi adalah sebuah titik temu atau garis yang menjadi pembatas antara suatu bentuk. (hal. 17)

4. Garis Pandang

   Menurut Landa (2011), garis pandangan adalah suatu garis yang tercipta oleh mata ketika sedang mengamati suatu komposisi

2.1.2.2. Bentuk



Gambar 2.2. Jenis-jenis bentuk

Menurut Landa (2011), bentuk merupakan suatu garis yang menyatu satu sama lain, suatu penggabungan dari warna, atau penggabungan dari keduanya. Terdapat tiga bentuk dasar, yakni segitiga, persegi, dan lingkaran. (hal.17)

Bentuk terdiri dari beberapa jenis, diantaranya adalah (hal.17):

1. Bentuk geometris

   Bentuk yang tercipta dengan ujung, garis, lekukan, dan sudut yang presisi dan bisa diukur.

2. Bentuk *organic*

   Bentuk yang terlihat lebih natural. Biasanya bentuk organic tidak terdiri dari garis atau lekukan yang presisi.

3. Bentuk *rectilinear*

   Rectilinear memiliki arti garis lurus. Maka bentuk rectilinear adalah bentuk yang terdiri dari garis atau sudut lurus.

4. Bentuk *curvilinear*

   Bentuk yang didominasi oleh lekukan.

5. Bentuk *irregular*

   Bentuk yang terdiri dari kombinasi antara garis lurus dan lekukan.

6. *Accidental* shapes (bentuk yang tidak disengaja)

   Bentuk yang dihasilkan dari suatu proses yang tidak disengaja. Contoh: bentuk yang tercipta hasil dari tinta yang tumpah.

7. Bentuk non-objektif atau non-representasional

   Bentuk yang bukan berdasarkan suatu objek tertentu.

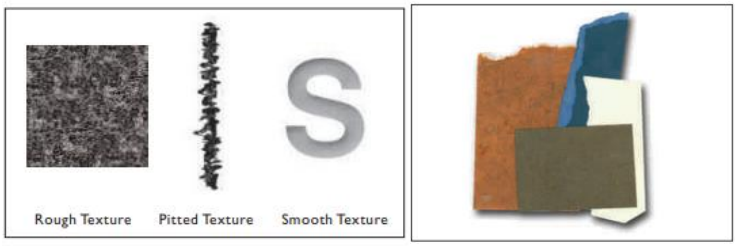
8. Bentuk abstrak

   Bentuk yang disusun ulang atau didistorsi dari bentuk awalnya. (hal. 18)

9. Bentuk representasional

   Bentuk yang mudah dikenali karena mengingatkan mata yang melihat akan sesuatu yang pernah ia lihat sebelumnya. (hal. 18)

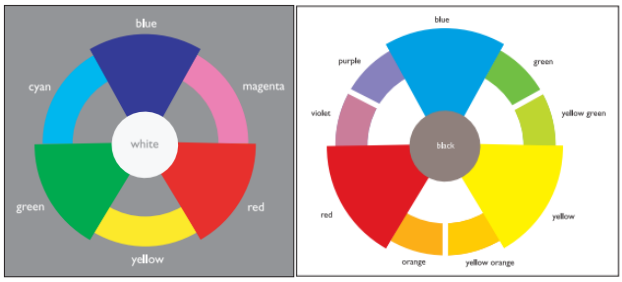
2.1.2.3. Tekstur



Gambar 2.3. Jenis-jenis tekstur

Tekstur adalah penggambaran terhadap suatu permukaan. Terdapat dua jenis tekstur, yakni tekstur yang dapat dirasakan dengan diraba (tactile), dan tekstur yang dapat dilihat (visual). Tekstur *tactile* dapat diperoleh dari teknik percetakan tertentu seperti *emboss*, *deboss*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Sementara tekstur visual berupa gambar dari suatu tekstur yang dapat dirasakan yang lalu dipindai atau difoto. (hal. 23)

2.1.2.4. Warna

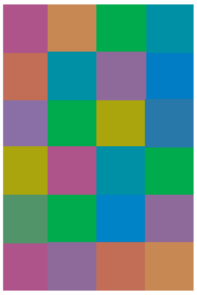


Gambar 2.4. *Color Wheel*

Warna adalah suatu unsur visual yang hanya bisa dilihat dengan pantulan cahaya, dan didasari oleh pigmen yakni zat kimia yang dapat menimbulkan suatu warna jika berinteraksi dengan pantulan cahaya. Warna yang biasa kita lihat pada objek-objek di sekeliling kita disebut sebagai warna reflektif, atau bisa juga disebut sebagai warna substraktif. (hal. 19) Warna juga terdiri dari beberapa kategori yakni:

1. *Hue*

   Hue adalah nama atau sebutan untuk suatu warna seperti biru, hijau, atau oranye.



Gambar 2.5. *Hue*

2. *Value*

Value adalah kadar terang-gelap pada suatu warna. Seperti merah muda, atau biru muda. *Value* terdiri dari *shade*, *tone*, dan *tint.* Menurut Lupton & Phillips (2008), shade didefinisikan sebagai variasi tingkat kegelapan hue, dan tint didefinisikan sebagai variasi tingkat keterangan hue.

Gambar 2.6. *Value*

3. *Saturation*

Saturation adalah kadar cerah-pudar pada suatu warna. Seperti merah terang atau biru gelap, dan sebagainya.

2.1.2.4.1. Jenis-jenis warna

Menurut Lupton & Phillips (2008), terdapat lima jenis warna yang secara keseluruhan membentuk *color wheel.* Diantaranya adalah (hal.73):

1. Warna Primer

Gambar 2.7. Warna Primer

Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna-warna tersebut merupakan warna-warna murni dan bukan campuran dari warna apapun.

2. Warna Sekunder

Gambar 2.8. Warna Sekunder

Warna sekunder terdiri dari warna oranye, ungu, dan hijau. Warna-warna tersebut adalah warna-warna hasil dari percampuran warna-warna primer.

3. Warna Tersier

Gambar 2.9. Warna Tersier

Warna tersier terdiri dari warna oranye kemerahan, kuning kehijauan Merupakan warna-warna hasil percampuran warna primer dan sekunder.

4. Warna Komplementer

Gambar 2.10. Warna Komplementer

Jika dilihat dari color wheel, warna komplementer adalah perpaduan dari warna yang saling bersebrangan satu sama lain. Seperti merah campur hijau.

5. Warna Analogus

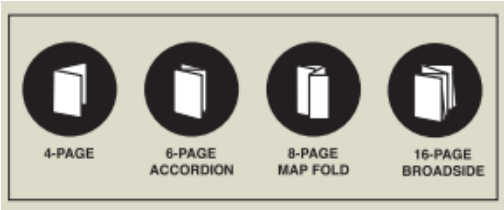
Gambar 2.11. Warna Analogus

Analogus adalah perpaduan warna yang terbentuk dari warna-warna yang saling bersebelahan satu sama lain. Seperti merah dengan ungu.

2.1.3. Prinsip Desain

2.1.3.1. Format

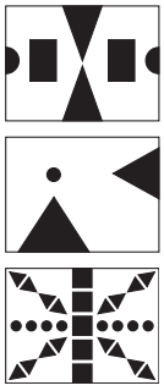
Menurut Landa (2011), format merupakan suatu satuan yang telah menjadi standar acuan untuk menentukan suatu bagian yang akan didesain seperti contohnya ukuran. Namun, format juga bisa didefinisikan sebagai media yang akan diaplikasikan dengan suatu desain itu sendiri seperti contohnya poster, *cover art* CD, dan sebagainya (hal.25).



Gambar 2.12. Contoh format

2.1.3.2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang tercipta ketika seluruh elemen visual didistribusikan secara merata pada sudut sudut tertentu. (hal.25) Keseimbangan ini dapat menghasilkan suatu irama tersendiri. Ada tiga jenis keseimbangan yaitu: simetris, asimetris, dan radial (hal. 26).



Gambar 2.13. Jenis-jenis keseimbangan

2.1.3.3. Hirarki Visual

Hirarki visual adalah suatu panduan yang akan menjadi acuan dalam menata suatu desain. Hirarki visual berfungsi untuk menyusun informasi-informasi yang hendak disampaikan secara visual melalui desain grafis agar lebih terorganisir bagi mata yang melihat (hal. 28).

2.1.3.4. Empasis

Dalam susunan hirarki visual, diperlukannya satu unsur yang dijadikan pusat agar mampu membentuk suatu alur informasi. Penerapan tersebut disebut sebagai emphasis. Ada enam jenis emphasis (hal. 29). Yakni:

1. *Emphasis by Isolation*

   Mengisolasi suatu elemen dapat memberikan fokus tersendiri pada elemen tersebut.

2. *Emphasis by Placement*

   Menempatkan suatu elemen grafis dalam posisi tertentu dapat menarik perhatian tersendiri bagi setiap mata yang melihat. Posisi tersebut bisa berupa foreground, ujung kiri atas, bagian tengah, dan sebagainya.

3. *Emphasis through Scale*

   Ukuran suatu elemen grafis berperan penting dalam menciptakan emphasis sekaligus ilusi kedalaman. Selain itu, skala juga dapat membuat suatu objek terlihat lebih hidup. Bermain kontras ukuran juga dapat menciptakan emphasis tersendiri.

4. *Emphasis through Contrast*

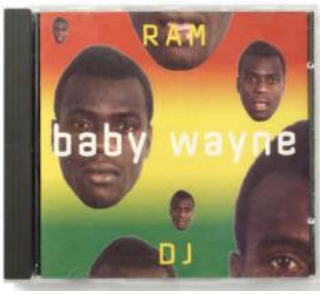
   Kontras seperti memadupadankan terang dengan gelap, lembut dengan kasar, cerah dengan kusam, dapat menciptakan suatu emphasis tersendiri bagi setiap elemennya.

5. *Emphasis through Direction and Pointers*

   Elemen penunjuk seperti garis diagonal atau garis panah dapat menciptakan emphasis sekaligus mempengaruhi pandangan yang melihat.

2.1.3.5. Irama

Irama adalah visual yang mengulang pada jangka waktu tertentu. Irama bisa bersifat repetitif ataupun variatif, dengan konsistensi sebagai kunci utamanya. (hal. 30)

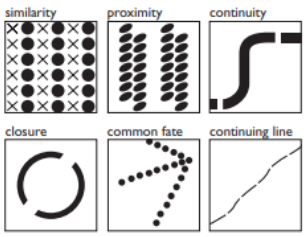


Gambar 2.14. Contoh irama

2.1.3.6. *Unity*

Unity, atau kesatuan, adalah ketika berbagai unsur-unsur visual menyatu dan membentuk keseimbangan. Kesatuan juga dikenal sebagai gestalt, yang merupakan suatu prosedur untuk mengelompokan unsur-unsur visual. Gestalt terdiri dari enam teknik yakni: *similarity, proximity, continuity, closure, common fate, dan continuing line.* (hal. 31)

2.1.3.7. Teori Gestalt



Gambar 2.15. Teori Gestalt

1. *Similarity*

Similarity atau kesamaan merupakan pola ketika suatu elemen visual disusun berdasarkan kesamaa bentuknya. Baik itu kesamaan dalam segi bentuk, tekstur, warna, atau arah. Jika pada saat yang bersamaan juga terdapat elemen visual yang berbeda, maka elemen visual tersebut akan cenderung lebih terpisah.

2. *Proximity*

Proximity adalah pola ketika suatu elemen visual berdekatan satu dengan yang lainnya lalu membentuk suatu kelompok.

3. *Continuity*

Continuity adalah pola ketika suatu elemen visual saling berkoneksi hingga membentuk arah hingga membentuk suatu pergerakan.

4. *Closure*

Closure merupakan kecenderungan bagi pikiran untuk menyatukan atau menyambungkan dua elemen yang berpisah satu dengan lainnya menjadi utuh.

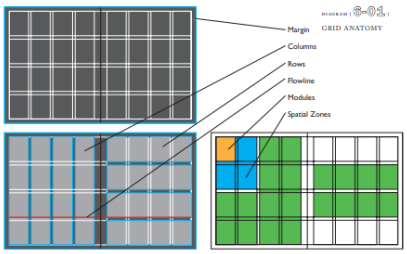
5. *Common Fate*

Common fate adalah ketika suatu elemen visual mengarah pada arah yang sama hingga membentuk suatu arah tersendiri secara keseluruhan.

6. *Continuing Line*

Continuing line adalah suatu pola ketka suatu garis yang terputus lalu membentuk suatu pergerakan tersendiri.

2.1.3.8. Grid



Gambar 2.16. Anatomi *grid*

Grid adalah sebuah panduan dalam mengolah visual yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal. Garis-garis ini berfungsi untuk mengatur susunan antara gambar dan teks (hal. 158). *Grid* dalam desain dapat berupa *margin*, kolom, *flowline*, *grid modules*, dan *spatial zones* (hal.160).

1. *Margin*

   Margin adalah bagian kosong yang terdapat pada bagian ujung kiri, kanan, atas, atau bawah dari suatu halaman cetak. *Margin* memiliki fungsi untuk memberi jarak untuk konten yang terdapat pada halaman tersebut sekaligus menjadi penentu bagian aktif halaman tersebut. (hal.162)

2. Kolom

Kolom berfungsi dalam mengatur susunan gambar dengan teks, atau susunan teks saja. Dalam satu halaman bisa terdiri dari beberapa kolom. Jarak antar kolom biasa disebut sebagai column intervals atau interval kolom. (hal. 162)

3. *Flowline*

   Flowline berfungsi dalam mengatur alur pada kolom secara visual berupa jarak horizontal. (hal. 162)

4. *Grid Modules*

   Grid modules adalah bagian individual pada kolom yang merupakan hasil dari persilangan garis kolom vertikal dan *flowline*. Bagian ini penting dalam menentukan peletakan. (hal. 162)

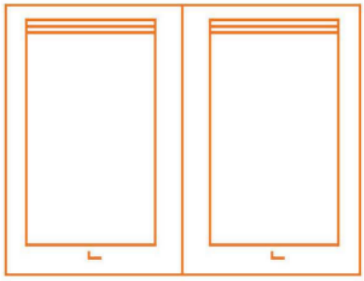
5. *Spatial Zones*

   Spatial zones adalah area yang terbentuk dari kumpulan *grid modules* yang berfungsi dalam menentukan peletakan komponen-komponen grafis baik itu teks atau gambar. (hal. 162)

2.1.3.8.1. Struktur *Grid*

Menurut Tondreau (2009), ada terdapat lima jenis struktur grid. Diantaranya adalah *single-column grid, two-column grid, multi-column grid, modular grid,* dan *hierarchal grid.*

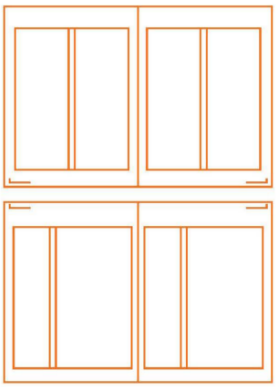
1. *Single-column grid*



Gambar 2.17. *Single-column grid*

Merupakan grid yang biasa digunakan untuk mengatur tata letak halaman yang didominasi oleh teks seperti esai atau laporan.

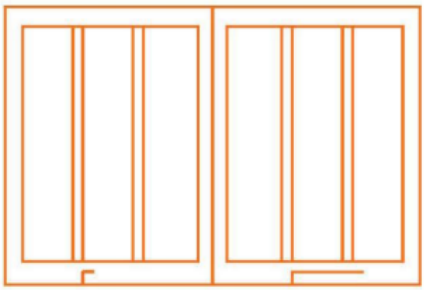
2. *Two-column grid*



Gambar 2.18. *Two-column grid*

Merupakan grid yang biasa digunakan ketika terdapat berbagai macam elemen selain teks pada suatu halaman. Jenis grid ini dapat menyusun berbagai macam elemen pada kolom terpisah agar terlihat lebih proporsional.

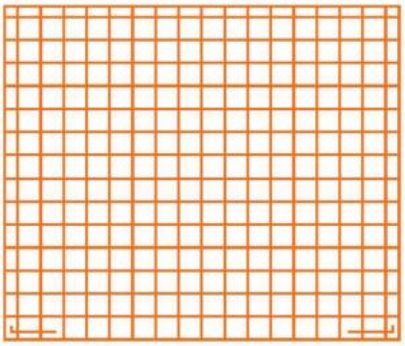
3. *Multi-column grid*



Gambar 2.19. *Multi-column grid*

Merupakan *grid* yang lebih fleksibel untuk mengatur berbagai macam elemen pada halaman karena terdiri dari beberapa kolom yang dimensinya bervariasi.

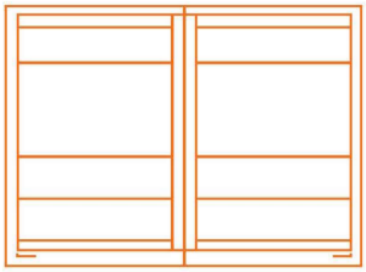
4. *Modular grid*



Gambar 2.20. *Modular grid*

Merupakan grid yang cocok untuk menyusun berbagai macam elemen hingga yang paling kompleks atau berukuran sangat kecil pada halaman.

5. *Hierarchal grid*



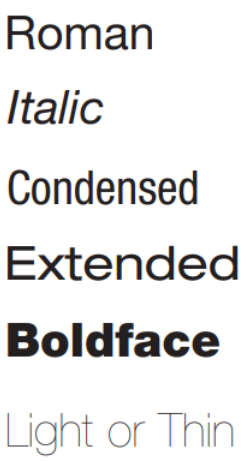
Gambar 2.21. *Hierarchal grid*

Merupakan *grid* yang terdiri dari halaman yang terbagi menjadi beberapa bagian. *Grid* ini tersusun dari kolom-kolom horizontal.

2.1.3.9. Tipografi

Menurut Ambrose & Harris (2009) dalam buku *The Fundamentals of Graphic Design*, tipografi adalah suatu gagasan berbentuk tulisan yang diimplementasikan ke dalam bentuk visual. Tipografi sangat berperan penting dalam menunjukan emosi atau karakter terhadap suatu desain dan juga dapat mempengaruhi seseorang yang melihat atau membaca desain tersebut. (hal.36)

2.1.3.9.1. Klasifikasi Typeface



Gambar 2.22. Jenis-jenis typeface

Dalam tipografi, terdapat beragam variasi typeface yang masing-masing di antaranya memiliki anatomi berbeda-beda, yakni (hal. 42):

1. *Roman*

   Roman merupakan jenis *typeface* yang paling dasar.

2. *Italic*

   Italic merupakan *typeface* yang memiliki sudut kemiringan tertentu.

3. *Condensed*

   Condensed merupakan *typeface* yang jarak antar hurufnya lebih berdekatan satu dengan yang lainnya.

4. *Extended*

   Extended merupakan *typeface* yang terdiri dari huruf-huruf pada *typeface roman* yang lebih diperlebar.

5. *Boldface*

   Boldface adalah *typeface roman* yang memiliki struktur yang lebih tebal.

6. *Light*

   Light adalah *typeface roman* yang memiliki struktur lebih tipis.

2.1.3.9.2. Jenis-jenis Anatomi *Typeface*

Typeface memiliki Sembilan jenis anatomi yang berbeda. Diantaranya adalah:

1. *Blackletter*

Gambar 2.23. Contoh typeface *Blackletter*

Blackletter adalah *typeface* yang berasal dari gaya tulis abad pertengahan. *Blackletter* juga biasa disebut sebagai *Block, Gothic, Old English, Black, dan Broken.*

2. *Old style*

Gambar 2.24. Contoh typeface *Oldstyle*

Old style adalah *typeface roman* yang memiliki tebal-tipis goresan yang berbeda dan memiliki kemiringan tersendiri pada ujung goresan.

3. *Italic*

Gambar 2.25. Contoh typeface Italic

Italic adalah *typeface roman* yang berasal dari gaya tulisan tangan di *era Renaissance.*

4. *Script*

Gambar 2.26. Contoh typeface Script

Script adalah typeface yang memiliki gaya kaligrafis (lebih meliuk-liuk).

5. Transitional

Gambar 2.27. Contoh typeface Transitional

Transitional adalah typeface yang berasal dari typeface old style namun lebih modern. Goresan dan tebal tipisnya lebih tegas dibandingkan old style.

6. Modern

Gambar 2.28. Contoh typeface Modern

Modern adalah typeface yang berasal dari gaya menulis pertengahan abad ke -18. Typeface ini memiliki perbedaan tebal-tipis yang cukup signifikan.

7. Square serif

Gambar 2.29. Contoh typeface Square serif

Square serif adalah typeface yang cenderung tebal tanpa adanya goresan tipis sama sekali.

8. Sans serif

Gambar 2.30. Contoh typeface Sans serif

Sans serif adalah typeface yang tidak memiliki serif atau goresan pada ujung huruf, dan memiliki variasi ketebalan yang lebih sedikit.

9. Serif/sans serif

Gambar 2.31. Contoh typeface Serif/sans serif

Merupakan gabungan antara serif dan san serif.

2.2. Ilustrasi

2.2.1. Pengertian Ilustrasi

Menurut The National Museum of Illustration in Rhode Island, USA (dalam Zeegan, 2009), Ilustrasi adalah suatu ide yang dituangkan berupa perpaduan antara ekspresi pribadi dengan representasi visual. Zeegan (2009) juga menambahkan selain ide, ilustrasi juga bisa berupa imajinasi yang tertuang dan lekat hubungannya dengan perasaan atau pengalaman personal. (hal. 12)

2.2.2. Jenis Ilustrasi

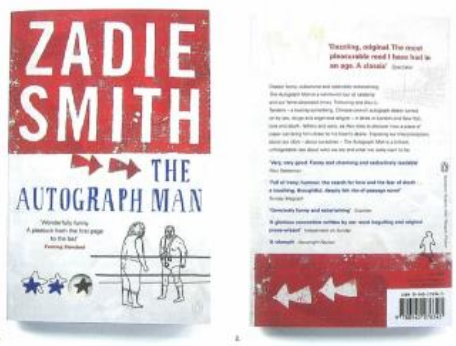
1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang biasa tampil sebagai bagian dari media informasi cetak seperti majalah dan surat kabar. Ilustrasi pada editorial berfungsi untuk mempertegas fakta yang terdapat pada informasi yang disuguhkan, sekaligus menuangkan pandangan personal terhadap informasi tersebut. (hal. 88)

Gambar 2.32. Contoh ilustrasi editorial

2. Ilustrasi Buku

Buku dapat terbilang sebagai media ilustrasi paling pertama. Diprakarsai oleh manuskrip keagamaan yang ada pertama kali antara abad ketujuh atau sembilan. Hal tersebut semakin berkembang saat konsep percetakan pertama kali ditemukan 1455. Kini, ilustrasi pada buku biasa dijumpai pada buku anak, buku-buku fiksi, dan buku-buku yang bersifat instruktif secara teknis atau buku-buku referensi. (hal. 92)



Gambar 2.33. Contoh ilustrasi buku

3. Ilustrasi Fashion

   Ilustrasi fashion memiliki lingkup yang cukup luas. Ilustrasi fashion bisa berupa ilustrasi untuk merancang suatu rancangan busana, hingga mengaplikasikan ilustrasi tersebut pada busana itu tersendiri. Selain itu, pada ilustrasi fashion juga terdapat ilustrasi tekstil. Ilustrasi tekstil merupakan ilustrasi yang terdapat pada media tekstil seperti seprai, tirai, handuk, wallpaper, dan sebagainya. (hal 96-97)

Gambar 2.34. Contoh ilustrasi fashion

4. Ilustrasi Periklanan

   Dalam dunia periklanan, ilustrasi sangat terlibat dalam membentuk suatu image akan sesuatu yang hendak diiklankan, dan membangun identitas serta kesadaran masyarakat akan suatu brand. Dalam dua hal ini, ilustrasi berperan secara visual dalam iklan cetak seperti poster dan billboard, atau sebagai storyboard untuk media on-air, dan lain sebagainya. (hal. 100)

Gambar 2.35. Contoh ilustrasi periklanan

5. Ilustrasi Industri Musik

Dalam industri musik, ilustrasi biasa diaplikasikan untuk membangun identitas atau karakter suatu musisi seperti pada logo, sampul album, merchandise, back-drop panggung, hingga animasi untuk video musik. (hal. 106)

Gambar 2.36. Contoh ilustrasi musik

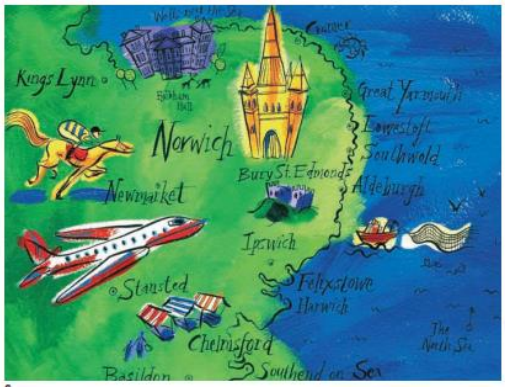
2.2.3. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male (2007) dalam buku yang berjudul Illustration: A Theriotical & Contextual Perspective, ilustrasi terdiri dari beberapa fungsi utama yakni documentation, reference, instruction, commentary, storytelling, persuasion, dan identity.

1. Documentation, reference, and instruction

   Bahasa visual sangat penting dalam menyampaikan suatu informasi, dan ilustrasi merupakan salah satunya. Melalui ilustrasi, bisa dilihat bahwa dokumentasi, referensi, dan keperluan edukasi lainnya merupakan hal yang sangat luas dan mencakup berbagai macam subjek. Maka, ilustrasi sangat penting dalam hal ini karena penyampaian dengan pendekatan visual seperti melalui ilustrasi bisa mempermudah suatu informasi untuk dicerna dan dipahami. (hal. 87-88)

Gambar 2.37. Contoh ilustrasi instruksi



Gambar 2.38. Contoh ilustrasi referensi

2. Commentary

Visual commentary merupakan salah satu esensi dari ilustrasi editorial, yang merupakan suatu hal yang erat kaitannya dengan jurnalisme. Visual commentary dalam bentuk ilustrasi biasa menyuguhkan opini alternatif dari sudut pandang tertentu mengenai suatu berita atau informasi yang disuguhkan. Dalam aspek ini, ilustrasi menjadi salah satu media untuk menyampaikan pendapat yang provokatif. Visual commentary biasa berkaitan dengan pembahasan politik, ekonomi, dan social yang diselingi dengan candaan satir. (hal. 119)

Gambar 2.39. Contoh ilustrasi commentary

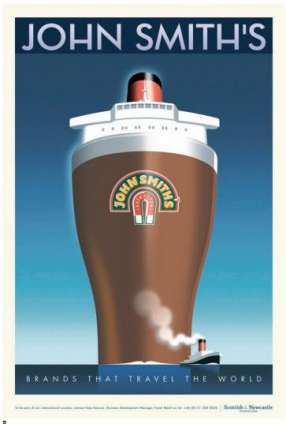
3. Storytelling

Ilustrasi biasa dijumpai pada karya-karya fiksi naratif seperti buku cerita anak, novel grafis, komik strip, karya-karya yang memiliki unsur mitologi, gothic, dan fantasy, dan karya fiksi untuk dewasa. Ilustrasi berperan penting dalam menceritakan suatu kisah karena karya fiksi seharusnya tidak hanya mengandalkan pemikiran dari pembaca namun juga membutuhkan sesuatu yang bisa memperjelas sesuatu yang dideskripsikan pada narasi tersebut. Ilustrasi juga bisa menimbulkan pendekatan imajinatif dan pendekatan emosional tersendiri untuk pembaca. Ilustrasi juga bisa menciptakan representasi dramatis dan suasana tersendiri dalam menceritakan sesuatu. (hal 138-140)

Gambar 2.40. Contoh ilustrasi storytelling

4. Persuasion

Dalam mempersuasi, ilustrasi juga memegang peranan penting. Ilustrasi dalam periklanan atau media persuasi pertama kali dimulai sebagai ilustrasi hitam putih di koran yang menggambarkan produk yang diiklankan. Di era sekarang, ilustrasi sangat berperan penting untuk menimbulkan kesadaran masyarakat mengenai keberadaan suatu brand dalam skala besar. Karena kemampuan ilustrasi dalam meningkatkan kesadaran masyarakat secara skala besar, selain berfungsi dalam persuasi dengan pendekatan periklanan, ilustrasi juga berfungsi untuk persuasi dalam pendekatan propaganda atau urusan politik. (hal. 168)



Gambar 2.41. Contoh ilustrasi persuasi

5. Identity

Sangat penting bagi suatu brand untuk memiliki identitas agar dapat dikenali, dan salah satu dari bagian identitas tersebut adalah logo. Sebuah unsur visual yang dapat merepresentasikan suatu brand atau produk. Ilustrasi juga dapat diaplikasikan kedalam perancangan logo. (hal. 172)

Selain logo, identitas juga dapat diimplementasikan sebagai sampul buku atau sampul album musik. Identitas sangat memegang peran penting dalam penjualan dan pemasaran. (hal. 178)

Gambar 2.40. Contoh ilustrasi identitas

2.3. Desain Media Informasi

2.3.1. Pengertian Desain Informasi

Desain informasi memiliki berbagai definisi. Namun menurut International Institute for Information Design (IIID) (dalam Coates & Ellison, 2014), desain informasi berhubungan dalam perancangan dan pembentukan suatu konten dan berbagai macam elemen pendukung lainnya dari suatu pesan. Desain informasi memiliki tujuan untuk memuaskan para penerima informasi dalam proses memahaminya. (hal. 10)

2.3.2. Jenis-jenis Media Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014), media informasi memiliki beragam jenis dan bentuk, lalu dibagi menjadi tiga kategori utama yakni: print, interactive, dan environmental.

2.3.2.1. Print-based information design

Informasi berbasis cetak memiliki komposisi yang terdiri dari visual dan susunan data atau teks. Visual tersebut bisa berupa diagram, grafik, fotografi, dan ilustrasi. Informasi berbasis cetak dapat berupa koran, dan artikel majalah. (hal. 21)

2.3.2.2. Interactive information design

Informasi interaktif adalah informasi yang terdapat pada media digital berlayar yang mengharuskan penggunanya untuk aktif dalam memilih pilihan yang disajikan sebagai bagian dari informasi. Dengan kata lain, informasi interaktif adalah jenis media informasi sangat membutuhkan keterlibatan pengguna seperti contohnya dalam menentukan data informasi yang hendak diakses. Contoh dari informasi interaktif adalah instruksi atau panduan navigasi pada interface untuk jaringan televisi kabel. Instruksi dan panduan navigasi tersebut adalah informasi yang membantu penggunanya dalam mengakses dan menggunakan fitur yang terdapat pada televisi kabel tersebut. (hal. 23)

2.3.2.3. Environmental information design

Environmental information design atau desain informasi berbasis lingkungan sekitar memiliki beberapa bentuk yakni wayfinding, eksibisi, dan instalasi. Wayfinding adalah suatu desain informasi yang berfungsi untuk menjelaskan navigasi atau arah dari suatu tempat sekaligus informasi mengenai tempat tersebut. Eksibisi adalah suatu cara untuk menyampaikan informasi secara skala besar kepada audiens yang juga berskala besar. Eksibisi juga membutuhkan media yang lebih besar secara ukuran untuk menyampaikan informasi. (hal. 25)

2.3.3. Manfaat Desain Media Informasi

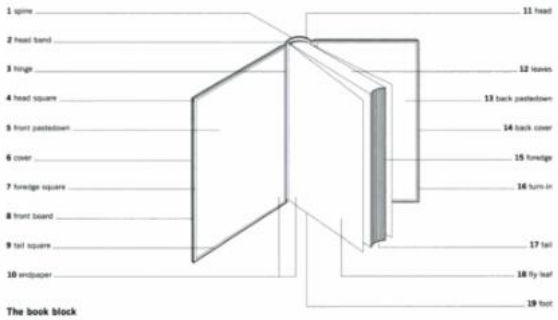
Menurut Coates & Ellison (2014), dalam keseharian, informasi memegang peran yang cukup signifikan, dan merupakan hal yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Penemuan seperti warna pada table periodik, simbol peringatan atau perbedaan warna dalam konteks navigasi atau instruksipun termasuk dalam desain informasi. Hal-hal sederhana seperti itupun sangat berguna karena dapat membantu kita dalam mengoperasikan atau memahami sesuatu yang belum pernah dihadapi sebelumnya. (hal. 20)

2.4. Buku

Menurut Haslam (2006) dalam buku Book Design, buku merupakan suatu alat dokumentasi tertua untuk menuangkan pengetahuan, ide, dan keyakinan (hal.6). Buku adalah suatu benda berupa sejumlah hasil cetak yang lalu disatukan dan memiliki fungsi dalam literasi serta mengedukasi (hal. 9).

2.4.1. Komponen Buku

Buku terdiri dari berbagai macam bagian dan terdiri dari tiga komponen dasar yakni book block atau kumpulan halaman, halaman satuan, dan grid.



Gambar 2.41. Anatomi buku

2.4.1.1. Book Block

Anatomi book block atau kumpulan halaman terdiri dari 19 bagian. Diantaranya adalah:

1. Spine

   Salah satu bagian dari sampul buku yang berfungsi untuk melapisi ujung dari kumpulan halaman.

2. Head band

   Kumpulan benang pada spine yang berfungsi untuk mengikat halaman-halaman.

3. Hinge

   Bagian terlipat yang berada di tengah antara halaman kosong paling depan dan paling belakang (endpapers) yang ada pada buku.

4. Head square

   Pelindung bagian pinggir dari sampul buku yang terdiri dari papan yang lebih besar dari sampul, dan sampulnya itu sendiri.

5. Front pastedown

   Endpaper (halaman kosong) yang tertempel pada bagian dalam dari papan yang terdapat pada head square.

6. Cover

   Dapat berupa kertas tebal atau papan yang berfungsi untuk melindungi book block.

7. Foredge square

   Bagian pelindung yang tersusun dari sampul dan bagian belakang buku.

8. Front board

   Papan yang terdapat pada sampul yang ada di bagian depan buku.

9. Tail square

   Bagian pelindung yang ada pada bagian bawah buku yang tersusun dari sampul dan ujung sisa papan sampul bagian belakang.

10. Endpaper

    Lembaran kertas tebal yang berfungsi untuk melapisi bagian

11. Head

    Bagian atas dari buku.

12. Leaves

    Lembar kertas yang dilipat membentuk halaman paling depan dan halaman paling belakang dari suatu buku.

13. Back pastedown

    Bagian endpaper yang ditempel pada bagian dalam dari papan sampul bagian belakang.

14. Back cover

    Papan sampul bagian belakang.

15. Foredge

    Ujung depan dari buku.

16. Turn-in

    Kertas yang dilipat dari luar ke dalam hingga ke bagian dalam dari sampul.

17. Tail

    Bagian bawah dari buku.

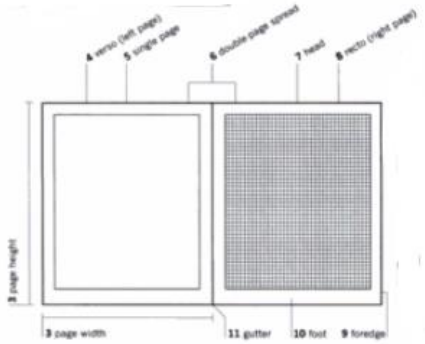
18. Fly leaf

    Bagian belakang dari endpaper.

19. Foot

    Bagian bawah dari halaman

2.4.1.2. Halaman



Gambar 2.42. Anatomi halaman

1. Portrait

   Format halaman ketika panjang halaman lebih besar daripada lebarnya.

2. Landscape

   Format halaman ketika lebar halaman lebih besar daripada panjangnya.

3. Page, height, and width

   Ukuran dari halaman.

4. Verso

   Halaman buku yang biasa terletak pada sebelah kiri yang memiliki fungsi untuk menggenapi halaman.

5. Single page

   Halaman yang terletak di bagian kiri.

6. Double-page spread

   Dua halaman yang isinya menyambung satu dengan yang lain membentuk menjadi satu, hanya terpisah oleh gutter.

7. Head

   Bagian atas dari buku.

8. Recto

   Bagian kanan dari buku yang berfungsi untuk menggenapi halaman.

9. Foredge

   Bagian ujung depan dari buku.

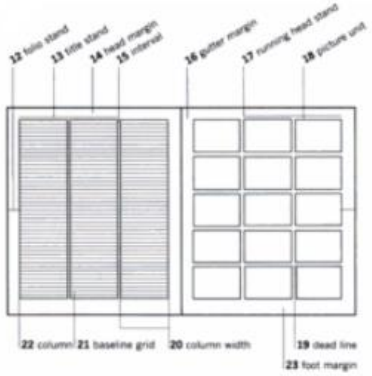
10. Foot

    Bagian bawah dari buku

11. Gutter

    Margin jilid buku.

2.4.1.3. Grid



Gambar 2.45. Anatomi grid

1. Folio stand

   Garis yang menegaskan posisi dari nomor halaman.

2. Title stand

   Garis yang menegaskan posisi judul pada halaman.

3. Head margin

   Margin yang terdapat pada bagian atas halaman.

4. Interval/column gutter

   Jarak vertikal yang membagi kolom satu dengan yang lainnya.

5. Gutter margin/binding margin

   Margin dalam halaman bagian terdekat dengan jilid.

6. Running head stand

   Garis yang menegaskan posisi grid dari running head atau header (bagian atas) dari halaman.

7. Picture unit

Pembagian yang didasari oleh grid kolom dan terpisah oleh garis yang tidak terpakai atau dead line.

8. Dead line

   Garis yang membentuk jarak antara gambar.

9. Column width/measure

   Lebar dari kolom yang menegaskan panjang dari sebuah garis individual.

10. Baseline

    Garis yang mendasari teks.

11. Column

    Ruang persegi yang berfungsi untuk menyusun teks. Kolom biasa memiliki struktur cenderung meninggi daripada melebar.

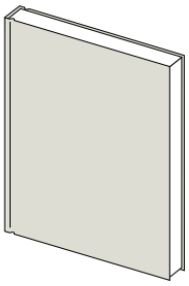
12. Foot margin

    Margin yang berada pada bagian bawah halaman.

2.4.2. Binding

Menurut Lupton (2008) dalam buku Indie Publishing, terdapat berbagai macam teknik penjilidan buku. Berikut diantaranya:

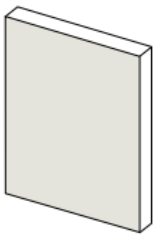
1. Hardcover (atau case-binding)



Gambar 2.46. Buku hardcover

Hardcover adalah jenis buku dengan sampul yang tebal dan awet. Terdiri dari kertas-kertas halaman yang dijahit dengan benang yang lalu ditempel pada linen tape.

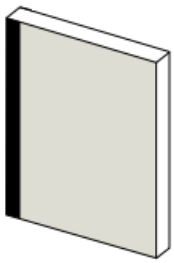
2. Perfect Binding



Gambar 2.47. Buku perfect binding

Pada jenis penjilidan ini, kertas halaman buku hanya direkatkan dengan lem tanpa dijahit. Sampul juga direkatkan di antara halaman buku tersebut menggunakan lem. Proses perfect binding bisa dilakukan dengan tangan alih-alih mesin.

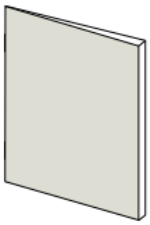
3. Tape binding



Gambar 2.48. Buku tape binding

Pada jenis penjilidan ini, kertas halaman dan sampul disatukan menggunakan stapler. Ketebalan halaman sangat mempengaruhi metode penjilidan ini.

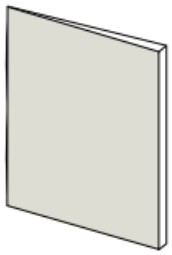
4. Saddle Stitch.



Gambar 2.49. Buku saddle stitch

Pada jenis penjilidan ini, sampul hanya dilipat lalu disatukan menggunakan stapler bersama kertas halaman yang juga merupakan dua halaman yang disatukan lalu dilipat. Teknik ini juga bisa dilakukan dengan tangan dan tidak perlu mesin.

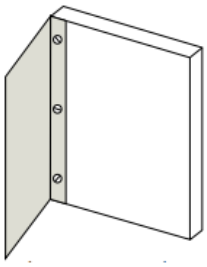
5. Pamphlet stitch.



Gambar 2.50. Buku pamphlet stitch

Teknik penjilidan ini serupa dengan saddle stitch, namun kertas halaman dan sampul tidak direkatkan dengan stapler melainkan dijahit lalu diikat. Teknik ini bisa dilakukan pada buku yang memiliki jumlah halaman maksimal 36 halaman.

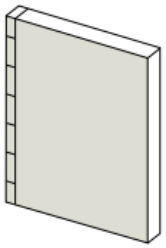
6. Screw and post



Gambar 2.51. Buku screw and post

Teknik penjilidan ini menggunakan sekrup khususu untuk merekatkan sampul dengan kertas halaman pada buku secara bersamaan. Teknik ini memudahkan dalam menambahkan dan mengurangi halaman.

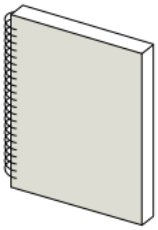
7. Stab.



Gambar 2.52. Buku stab

Dalam teknik penjilidan ini, kertas halaman dijahit bersamaan dengan sampul secara horizontal dari sisi luar. Teknik ini membuat benang jahitan terlihat sangat jelas pada tampak depan.

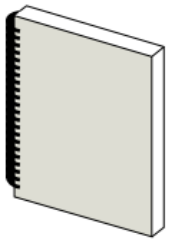
8. Spiral.



Gambar 2.53. Buku spiral

Kertas halaman dan halaman dilubangi lalu disatukan menggunakan kawat berbentuk spiral.

9. Plastic comb



Gambar 2.54. Buku plastic comb

Teknik penjilidan ini hamper serupa dengan teknik spiral, namun tidak disatukan menggunakan kawat namun spiral berbahan plastic (hal. 120-121)

2.4.3. Desain Buku Menurut Guan (2012)

Menurut Guan (2012), desain buku sejatinya harus didasari oleh konten dari buku tersebut. Dalam proses perancangannya, desainer dituntut untuk memahami dan mendalami proposisi dari buku tersebut. Selain itu, desain buku juga harus berdasarkan oleh natur, konten, (target) pembaca, dan faktor lainnya. Proses desain buku biasanya terdiri dari penggabungan perspektif sang desainer dan pemahaman terhadap buku tersebut dengan unsur-unsur visual seperti garis, permukaan, bentuk, wujud, tekstur, dan warna yang dapat menghasilkan suatu ide desain (hal. 6-7).

2.4.4. Metode Desain Buku Menurut Guan (2012)

Menurut Guan (2012), terdapat tiga tahap dalam metode desain buku, yakni:

1. Gridding

Grid adalah sesuatu yang mengatur komposisi letak pada isi buku. Grid mengatur proporsi, urutan, kelanjutan, kejelasan, waktu, akurasi, dan suasana dari isi buku tersebut. Grid sangat penting dalam proses mendesain. (hal. 12)

2. Pemilihan Font

Pemilihan font juga tidak kalah penting dalam proses mendesain karena pembaca bisa terbimbing melalui font ketika membaca. Selain itu, font juga berpengaruh dalam membentuk kesan pada suatu kata. (hal. 12)

3. Kombinasi Warna

Kombinasi warna berpengaruh dalam menonjolkan suatu perasaan atau karakter tertentu. Kombinasi warna bahkan bisa dibilang sebagai jiwa dari suatu buku. Walaupun kombinasi warna tidak selalu memiliki makna tertentu, kombinasi warna bisa berdampak bagi aspek fisik dan mental bagi pembaca.

2.5. Pernikahan

2.5.1. Pengertian Pernikahan

Jika dilihat dari Pasal 1 pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1974 Tentang Perkawinan, perkawinan didefinisikan sebagai suatu ikatan yang dibentuk dengan bahagia dan kekal oleh pria dan wanita sebagai suami dan istri dengan tujuan membentuk rumah tangga. Sementara menurut buku Pernikahan dan Rumah Tangga, perkawinan adalah proses penyatuan antara pria dan wanita yang terikat secara hukum dan moral seumur hidup yang melarang terjadinya hubungan intim lain di luar ikatan tersebut (Jackson, 1969).

Bisa disimpulkan bahwa perkawinan adalah suatu komitmen yang terjalin antara pria dan wanita sebagai suami dan istri yang disahkan secara hukum dan moral.

2.5.2. Alasan Terjadinya Pernikahan

Menurut Stinnett (dalam Haryadi, 2009), terdapat enam alasan yang mendasari terjadinya suatu pernikahan. Antara lain:

1. Komitmen. Melalui perkawinan, seseorang menunjukkan pada pasangannya bahwa ia telah siap berkomitmen untuk menjalin ikatan dan membentuk suatu rumah tangga.

2. One-to-one relationship. Dengan terjalinnya ikatan perkawinan, relasi one-to-one seperti pemberian kasih sayang dan rasa hormat satu sama lain dapat terjadi.

3. Companionship and sharing. Dengan terjalinnya ikatan perkawinan, pasangan dapat berbagi dan saling mendampingi satu sama lain.

4. Love. Karena didasari oleh kebutuhan akan cinta dan kasih sayang, maka perkawinan bisa terjadi

5. Kebahagiaan. Beberapa orang menilai bahwa perkawinan merupakan salah satu cara untuk hidup berbahagia.

6. Legitimasi hubungan seks dan anak. Perkawinan melegitimasi hubungan seksual agar mendapatkan keturunan sebagai pelengkap rumah tangga.

2.5.3. Fungsi Pernikahan Menurut Duvall & Miller

Menurut Duvall & Miller (dalam Haryadi, 2009), perkawinan memiliki enam fungsi, yakni:

1. Mengembangkan rasa kasih sayang

   Melalui perkawinan, rasa kasih sayang antara suami dan istri dapat berkembang pada hubungan antar anggota keluarga lainnya seperti hubungan antara suami istri dan anak, suami istri dengan masing-masing orang tua, dan sebagainya. Suatu perkawinan yang ideal harus didasari oleh pengembangan kasih sayang demi menciptakan suatu keluarga yang sehat dan sejahtera.

2. Menumbuhkan rasa aman serta penerimaan

Dengan menjalin ikatan dan membentuk suatu keluarga, pasangan suami istri dan anak bisa saling melengkapi dan melindungi satu sama lain. Selain itu, mereka juga bisa saling belajar untuk saling menerima satu sama lain.

3. Kepuasan dan tujuan.

   Perkawinan dapat mendatangkan kepuasan melalui perolehan pencapaian tujuan-tujuan hidup yang datang dari perkawinan. Selain itu, keberadaan anggota keluarga juga bisa mendatangkan kepuasan tersendiri dalam hidup.

4. Kebersamaan.

   Dengan berkomitmen untuk menjalin hubungan sehidup semati, maka kebersamaan dapat diperoleh melalui perkawinan.

5. Menyediakan status sosial.

   Melalui perkawinan, sebuah keluarga akan mendapatkan status sosial dan anak yang diperoleh dari perkawinan tersebut juga akan mendapatkan status sosial tersendiri yang berasal dari orang tuanya.

6. Pengawasan dan pengetahuan akan kebenaran.

   Melalui perkawinan, seseorang diwajibkan untuk mempelajari aturan-aturan, hak, kewajiban, serta tanggung jawab agar mampu mengelola rumah tangga serta memberikan sekaligus menerima pengawasan dengan baik.

2.6. Pernikahan Dini

2.6.1. Pengertian Pernikahan Dini

Menurut BKKBN (2014), usia ideal minimal untuk menikah adalah 21 tahun untuk wanita, dan 24 tahun untuk pria. Batasan usia ini ditetapkan berdasarkan pertimbangan dari aspek kesehatan fisik dan mental. Maka, pernikahan yang dilakukan di bawah usia tersebut digolongkan sebagai pernikahan dini karena dilakukan sebelum usia yang dianjurkan.

2.6.2. Faktor Terjadinya Pernikahan Dini

Menurut BKKBN (2014), pernikahan dini dapat terjadi karena berbagai faktor. Diantaranya adalah:

1. Alasan Kultural

   Di beberapa wilayah, pernikahan dilakukan sesegera mungkin agar tidak mendapat predikat ‘perawan tua’ yang memiliki kesan buruk di wilayah tertentu.

2. Alasan Ekonomis

   Dalam beberapa kasus, pernikahan seringkali dilakukan untuk memenuhi kebutuhan finansial keluarga seperti untuk mendapatkan mas kawin yang berupa harta, atau menikah untuk melunasi hutang. Selain itu, pernikahan dengan latar belakang ekonomi juga bisa disebabkan karena orangtua merasa tidak mampu lagi membiayai sang anak dan berharap ada orang lain yang lebih mampu dalam membiayai sang anak.

3. Menghindari Konsekuensi Sosial dan Menjaga Nama Baik Keluarga

Jika terjadi kehamilan di luar nikah di usia dini, maka beberapa keluarga merasa tak ada pilihan lain selain menikahkan sang anak agar terhindar dari stigma buruk dari masyarakat atau hukum zinah bagi kepercayaan tertentu.

2.6.3. Dampak Pernikahan Dini

Menurut BKKBN (2014), pernikahan dini memiliki enam dampak dan seluruhnya merupakan dampak negatif. Diantaranya adalah:

1. Gangguan mental dan emosional

   Dapat berdampak pada terjadinya depresi karena merasa tertekan, hingga terjadinya KDRT yang berujung pada perceraian.

2. Resiko Kesehatan

   Biasa disebabkan oleh hubungan seksual di usia dini seperti kanker leher rahim, hepatitis B, serta penyakit menular seksual seperti HIV-AIDS.

3. Resiko Kehamilan atau Melahirkan di Usia Dini

   Dapat berupa pendarahan hebat, keracunan kehamilan, kecacatan pada bayi, bayi lahir prematur, hingga kematian ibu.

4. Resiko Finansial

   Tergolong sulit untuk anak di bawah umur untuk mandiri secara finansial. karena sulitnya mendapat pekerjaan di usia muda.

5. Resiko Pendidikan

   Pernikahan dini dapat menyebabkan putusnya sekolah karena harus mengurus keluarga atau rumah tangga.

6. Resiko Hukum

   Pernikahan dini berpotensi melanggar Undang-Undang Perlindungan Anak. Orangtua atau pengantin dapat terancam kurungan penjara sekurang-kurangnya lima tahun.