

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Gizi

Gizi merupakan kata yang bermula dari kata ghidza dalam bahasa arab yang memiliki arti makanan (Wiradnyani dkk., 2016). Thompson, Manore, dan Vaughan (2017) dalam buku yang berjudul “The Science of Nutrition” mengemukakan bahwa gizi dan nutrisi merupakan sebuah zat kimia baik yang terdapat dalam sumber pangan yang dikonsumsi oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan tubuh dalam proses pertumbuhan dan perkembangan (hlm. 9).

2.1.1. Konsep Dasar Gizi

Thompson, Manore, dan Vaughan (2017) menerangkan bahwa gizi dan nutrisi dikategorikan menjadi enam kelompok penting yaitu, karbohidrat, lemak dan minyak (lipid), protein, vitamin, mineral, dan air (hlm. 9).

Kebutuhan nutrisi yang mengandung karbon dan hidrogen sangat diperlukan dan baik bagi tubuh manusia. Nutrisi yang mengandung unsur tersebut dapat disebut sebagai unsur organik, sumber nutrisi organik dapat diperoleh pada sumber pangan karbohidrat, lemak, protein, dan vitamin. Sumber mineral dan air merupakan nutrisi anorganik. Kedua unsur organik dan anorganik merupakan kebutuhan penting yang harus dipenuhi dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia didalam kehidupan.

Karbohidrat merupakan sumber utama sebagai tenaga dalam tubuh manusia, terutama diperlukan untuk fungsi neurologis dan olahraga. Unsur karbohidrat terbagi menjadi dua berdasarkan sumber makanannya. Pada karbohidrat kompleks ditemukan pada sumber pangan seperti beras, gandum, kentang, ubi jalar, talas, serta sagu, roti dan buah-buahan seperti pisang. Selain itu, terdapat karbohidrat sederhana yang terkandung pada berbagai jenis gula seperti gula aren, gula pasir hingga gula kelapa. Serat dalam pangan juga tergolong kedalam jenis karbohidrat.



Gambar 2.1. Sumber Karbohidrat
(<https://www.alodokter.com/mengingatKAN-kembali-kepada-manfaat-karbohidrat>)

Lipid atau lemak dan minyak merupakan zat organik yang sebagian besar tidak dapat larut dalam air. Lipid merupakan sumber energi penting bagi kebutuhan tubuh. Dalam pangan, bentuk lipid berupa lemak padat maupun minyak cair. Lemak juga berfungsi sebagai pelarut vitamin untuk proses penyerapan. Unsur ini dapat dikategorikan menjadi lemak hewani dan nabati, lemak hewani dapat ditemukan pada pangan berupa daging, susu, dan telur. Berbeda dengan lemak nabati yang ditemukan dalam pangan berasal dari sterol atau alam seperti tumbuh-tumbuhan.



Gambar 2.2. Sumber Lemak
(<https://www.alodokter.com/daftar-makanan-berlemak-yang-menyehatkan>)

Protein sebagai unsur organik, memiliki kandungan karbon, hidrogen dan oksigen, tetapi protein memiliki perbedaan dengan karbohidrat dan lemak yaitu, dengan memiliki unsur nitrogen. Empat unsur yang terkandung dalam protein membentuk satu rantai yang dikenal dengan asam amino. Protein dapat berfungsi dalam membentuk otot dan mengangkut oksigen dalam darah. Sumber pangan protein dapat ditemukan dalam bentuk protein hewani seperti, daging, ayam, ikan, telur, dan susu. Tidak hanya produk hewani tetapi juga terdapat protein nabati yang berasal dari sumber kedelai dan kacang-kacangan.



Gambar 2.3. Sumber Protein
(<https://www.alodokter.com/tubuh-kelebihan-protein-ini-akibatnya>)

Vitamin adalah senyawa yang membantu dalam penyusunan proses fisiologis tubuh. Vitamin dapat membantu dalam meningkatkan kesehatan tulang, darah dan otot sebagai alat untuk menjaga imunitas tubuh dan kekebalan dari penyakit. Berdasarkan proses pelarutannya, vitamin dapat dibedakan dalam dua kelompok yaitu, vitamin yang larut bersama lemak dan larut bersama air. Proses pelarutan ini berkerja sebagai bentuk penyerapan atau absorpsi, pengangkutan atau transmisi, dan penyimpanan vitamin di dalam tubuh manusia. Vitamin A, D, E, dan K adalah vitamin yang larut dalam lemak, sedangkan vitamin B1, B2, B3, B6, dan B12 serta C adalah vitamin yang larut dalam air.

Mineral merupakan tidak mengandung unsur karbon dan hidrogen sehingga dikatakan unsur zat anorganik yang berupa natrium, kalsium, zat besi dan lain-lain. Mineral adalah elemen tunggal sehingga hanya berbentuk struktur kimia sederhana dan tidak dapat dipecah didalam pencernaan tubuh. Mineral tidak dapat dipecah oleh cahaya atau sumber panas. Mineral dapat diperoleh dari garam berupa natrium dan susu berupa kalsium.

Air merupakan kelompok unsur anorganik yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Air dapat dikonsumsi dalam bentuk cairan seperti air murni, atau berbentuk jus, sup dan lainnya. Kandungan air juga terdapat dalam bentuk padat di dalam buah-buahan dan sayuran. Fungsi dari air di dalam tubuh manusia untuk memastikan keseimbangan cairan yang dibutuhkan tubuh bagian dalam dan luar sel sebagai proses yang membantu pengaturan impuls saraf, suhu tubuh, kontraksi otot, perpindahan nutrisi, dan ekskresi limbah tubuh.

2.1.2. Kebutuhan Gizi Seimbang

Anak-anak mempunyai fase pertumbuhan dan perkembangan yang lebih lambat dibandingkan balita (0-5 tahun), tetapi anak-anak tentunya memiliki tubuh yang lebih besar dengan tingkat aktivitas fisik yang lebih banyak sehingga kebutuhan nutrisi dan energi dalam tubuh turut meningkat (Thompson dkk., 2017).

Umumnya minimum nilai dari jumlah nutrisi yang anak-anak atas karbohidrat dibutuhkan sebanyak 130g/ hari, protein sebanyak 0,95g/ kg dari berat badan anak per harinya. Anak-anak juga perlu mengonsumsi buah dan sayuran secara teratur karena pangan tersebut mengandung kebutuhan vitamin yang dibutuhkan anak yaitu, vitamin A, C, dan E. Kalsium juga diperlukan oleh anak-anak, rentang usia 4-8 tahun minimal memerlukan 800-1000mg/ hari, sedangkan usia 9-13 tahun memerlukan sebanyak 1300mg/ hari. Anak-anak juga wajib untuk terus meminum air sebagai sumber cairan tubuh, susu rendah lemak dan jus buah alami juga baik sebagai stabilitas cairan tubuh. Makanan dan minuman mengandung kafein serta penambahan gula harus dihindari dalam pangan anak (Thompson dkk., 2017).

Pemerintah Indonesia terkhusus kementerian kesehatan juga telah mengeluarkan peraturan yang berkaitan dengan kebutuhan gizi yang seimbang untuk para masyarakat. Angka Kecukupan Gizi masyarakat diatur dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia (Permenkes RI) No. 28 tahun 2019. Secara parameter pemerintah ini, angka kecukupan gizi anak usia sekolah digolongkan menjadi dua perbedaan berdasarkan usia. Untuk anak usia 7-9 memerlukan energi sejumlah 1650 kkal dan usia 10-12 tahun memerlukan energi sebesar 2000 kkal

bagi anak laki-laki dan sekitar 1900 kkal bagi anak perempuan. Angka kebutuhan gizi anak usia sekolah juga dapat disesuaikan dengan tumbuh tinggi anak dan berat badan anak (Wiradnyani dkk., 2016).

2.1.3. Penyakit Gizi Tidak Seimbang

Pemenuhan kebutuhan gizi seimbang anak usia sekolah dasar memerlukan jumlah pangan yang sesuai dan tepat berdasarkan angka kecukupan gizi yang diperlukan, namun tidak semua dari anak-anak memperoleh pangan yang aman dan sehat serta tidak dengan gizi yang berkualitas. Keterbatasan akses akan makanan bergizi dan bernutrisi dapat meningkatkan risiko ketidakseimbangan gizi dalam tubuh anak. Dengan kurangnya konsumsi gizi yang diperlukan tubuh, anak akan sulit mendapatkan energi yang cukup dalam beraktivitas, sulit dalam mempertahankan berat badan dan akan berdampak pada gangguan fungsi fisiologis. Selain kekurangan akan sumber gizi dan nutrisi, kelebihan salah satu unsur karena asupan berlebih dapat menyebabkan ketidakseimbangan yang berakibat gizi buruk dalam bentuk obesitas (Thompson dkk., 2017).

Kekurangan gizi dan nutrisi yang fatal dan serius dapat meningkatkan risiko terjadinya malnutrisi akut yang dapat tergolong menjadi *stunting* atau kondisi tubuh anak yang lebih pendek dari yang seharusnya dan *wasting* yang dikenal sebagai kondisi tubuh anak dengan berat badan yang sangat rendah hingga ekstrim sehingga terlalu kurus. Resiko kekurangan gizi yang tidak mendapatkan penanganan akan berdampak pada kematian anak (Thompson dkk., 2017).

2.2. Ilustrasi

Male (2017) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan pesan untuk menjelaskan serta mendukung suatu makna verbal secara visual yang ditujukan kepada pembaca ataupun target audience (hlm. 10).

2.2.1. Fungsi Ilustrasi

Dalam buku berjudul “*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*”, fungsi ilustrasi dikategorikan kedalam lima aspek (Male, 2017). Berikut merupakan fungsi ilustrasi, yaitu:

2.2.1.1. Dokumentasi, refensi, dan instruksi

Penggunaan ilustrasi sebagai media untuk mendokumentasi, menyajikan referansi, serta penjelasan dan pengajaran dalam bidang edukasi maupun instruksi dapat meliputi bermacam-macam topik dan konteks. Citra ilustrasi berupa gambar sederhana maupun kompleks, solusi konseptual dan diagram menjadikan ilustrasi sebagai bahasa visual yang beraneka ragam. Fungsi dokumentasi telah dipergunakan oleh para perancang ilustrasi sejak abad Victoria pada bidang pendidikan sains, geografi, planologi, etnologi, sejarah, ilmu militer, arsitektur, mitologi, teknologi, seni rupa, hingga ilmu keagamaan.

2.2.1.2. Komentor

Ilustrasi sebagai media berkomentor memiliki esensi dengan ilustrasi editorial yang mempunyai tujuan utama sebagai hubungan jurnalisme pada ilmu jurnalistik yang dimuat dalam media koran ataupun majalah. Berkaitan

dengan fungsi editorial, kehadiran ilustrasi menjadi aspek yang dapat ditampilkan dan mampu bersaing dengan penggunaan fotografi. Penggunaan ilustrasi bidang jurnalistik digunakan sebagai perwujudan visual yang tidak dapat didapatkan secara alamiah. Hal ini menjadikan ilustrasi sebagai alat mengomentari permasalahan dan isu politik, ekonomi, dan sosial sehingga dianggap fungsi editorial menjadi kekuatan terbaik dalam memprovokasi dan beropini.

2.2.1.3. Mendongeng

Fungsi mendongeng dalam suatu media menggunakan ilustrasi merupakan pandangan yang sudah biasa dan sering muncul sebagai penggambaran visual dari suatu cerita fiksi. Penggunaan ilustrasi telah dilakukan sebagai metode penggambaran dalam kitab suci dalam ilmu keagamaan nasrani. Saat ini, penggunaan ilustrasi dapat dijumpai sebagai elemen grafis pada novel, buku cerita, komik, ataupun media terbitan dengan konten tematik. Penggunaan ilustrasi dalam fungsi ini memiliki peran untuk tetap menjaga fokus pembaca pada konten serta untuk memunculkan gambaran imajinatif yang berkaitan dengan konten cerita.

2.2.1.4. Persuasi

Dalam lingkungan komersial pada bidang periklanan, ilustrasi dapat diaplikasikan sebagai sarana yang memegang peran yang sangat besar dalam mempengaruhi *target audience*. Setiap hasil karya ilustrasi yang digambarkan tetap harus memiliki nilai pesan dan tujuan positif terkait dengan penjualan dan media promosi. Apabila pesan yang tercantum tidak

sesuai, maka ilustrasi yang dibuat tidak dianggap baik dan sah. Penggunaan ilustrasi sebagai fungsi persuasi, umumnya muncul pada media dilingkungan seperti halte bus, papan iklan, stasiun kereta, serta tidak terkecuali pada media publikasi seperti televisi, iklan pada koran atau majalah, hingga bioskop.

2.2.1.5. Identitas

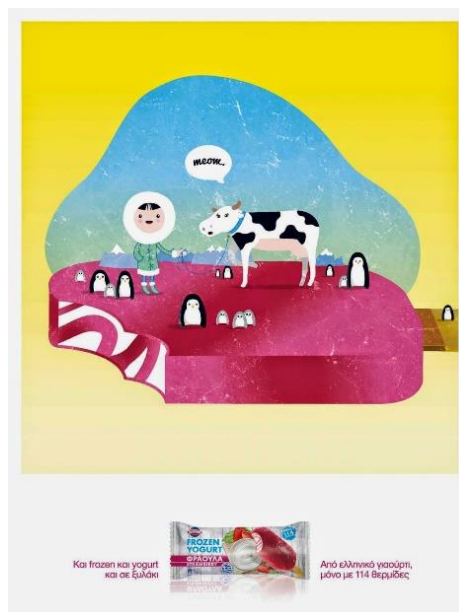
Dalam perkembangannya, ilustrasi menjadi salah satu pertimbangan yang dapat digunakan dalam sebuah merek atau *brand*. Penggunaan ilustrasi dapat memunculkan tanda pengenal yang unik dan cepat dipahami oleh konsumen berupa logo. Tidak hanya menjadi suatu identitas visual perusahaan, pemakaian ilustrasi dapat berdampak pada media promosi suatu merek melalui kemasan produk. Penggunaan ilustrasi pada suatu kemasan dapat memunculkan perbedaan perspektif oleh *target audience* terhadap pesaing. Media buku dan musik juga dapat dijadikan implementasi dari penggunaan ilustrasi pada bagian sampulnya. Hal ini yang menjadikan suatu produk dapat berbeda dan mengambil perhatian setiap mata untuk mengetahui dan mendapatkan produk yang dijual.

2.2.2. Jenis Ilustrasi

Arntson (2012) memaparkan ilustrasi sebanyak sebelas jenis. Berikut merupakan sebelas jenis ilustrasi, yaitu:

1. *Advertising illustration* merupakan jenis ilustrasi dalam kegiatan menjual jasa, produk serta semua yang dapat dijual kepada target konsumen. Setiap jasa,

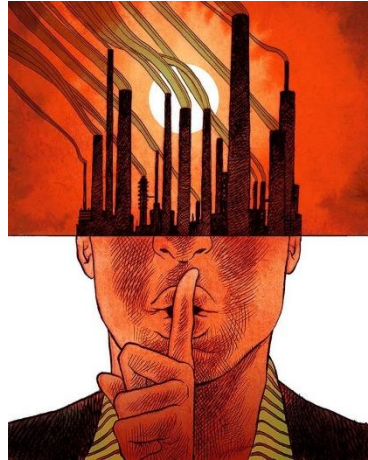
produk atau semua objek yang diiklankan perlu ditunjukkan dengan adanya peningkatan kualitas berupa pencahayaan dan tekstur, sehingga hasil dari ilustrasi tidak umum dan biasa. Dalam meningkatkan penjualan melalui periklanan ilustrasi, tidak hanya seorang desainer yang mencetuskan karyanya tetapi dibantu oleh *art director*, *copywriter*, dan *account executives* untuk mendapatkan berbagai pendapat, demi menghasilkan karya terbaik.



Gambar 2.4. *Advertising Illustration*

(<http://www.theinformedillustrator.com/2014/11/why-use-illustration-for-advertising.html>)

2. *Editorial illustration* adalah jenis ilustrasi yang dirancang oleh desainer dalam menyampaikan suatu pesan atau cerita hanya melalui bahasa visual. Ilustrasi editorial memfokuskan pada kebebasan berkomunikasi secara emosional atau opini dari sisi seorang desainer dalam wujud visual sehingga *audience* dapat merasakannya.



Gambar 2.5. *Editorial Illustration*
(<https://brightside.me/creativity-art/21-powerful-illustrations-showing-the-other-side-of-the-world-365560/>)

3. *Recording cover illustration* merupakan jenis ilustrasi yang ditampilkan pada bagian *cover* suatu album musik atau lagu. Media CD ataupun DVD merupakan media yang dapat dikembangkan oleh desainer untuk menggambarkan isi konten dari suatu musik.



Gambar 2.6. *Recording Cover Illustration*
(<https://creativeallies.com/entertainment-marketing/case-studies/maroon-5/>)

4. *Book illustration* adalah jenis ilustrasi yang memiliki kesamaan dengan *recording cover illustration*, penggunaan sampul buku menjadi media utama dalam menciptakan karya ilustrasi. Hal ini memiliki tujuan pada segi promosi

dan penjualan buku dalam menarik minat para pembaca untuk mengetahui isi buku.



Gambar 2.7. *Book Illustration*

(<https://mvlteenvoice.com/2019/03/26/the-little-prince-by-antoine-de-saint-expery/>)

5. *Magazine illustration* merupakan jenis ilustrasi yang berfungsi sebagai pesan visual yang menginformasikan suatu konten pada majalah. Setiap ilustrasi yang dirancang oleh desainer disusun berdasarkan sistem tata letak atau *layout* tanpa mengurangi estetika karya dan melemahkan judul maupun *text*. Dengan penggunaan ilustrasi yang tepat, majalah akan menarik minat para pembaca.



Gambar 2.8. *Magazine Illustration*

(<https://kouzou.org/2140>)

6. *Newspaper illustration* adalah jenis ilustrasi yang umumnya berwarna hitam dan putih, penggunaan warna digunakan hanya pada halaman utama pada setiap kategori berita. Ilustrasi pada surat kabar dapat ditemukan pada kategori mode, olahraga, produk, editorial dan grafik.



Gambar 2.9. *Newspaper Illustration*
(<https://www.smashingmagazine.com/2008/02/award-winning-newspaper-designs/>)

7. *Fashion illustration* adalah ilustrasi busana yang masuk kedalam kategori khusus ilustrasi periklanan. Selain memaparkan busana dalam penggambarannya, ilustrasi busana juga memberikan pesan yang dapat memainkan perasaan emosional para *target audience*.



Gambar 2.10. *Fashion Illustration*
(<http://thefashiontheory.blogspot.com/2010/02/>)

8. *Illustration for in-house projects* merupakan suatu kelompok desainer yang bekerja untuk memenuhi permintaan desain dari suatu lembaga pendidikan, institusi pemerintahan, perusahaan, hingga substansi nirlaba. Umumnya desain yang dibutuhkan berupa kebutuhan tahunan ataupun rutin yang berfungsi dalam mengomunikasikan informasi bersifat resmi, seperti *annual reports*, situs resmi, poster, dan lain-lain.



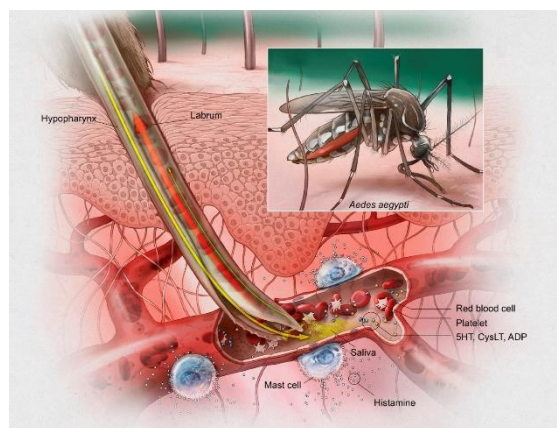
Gambar 2.11. *Illustration For In-House Projects*
(<https://djfunkymonkey141.wordpress.com/page/14/>)

9. *Greeting card and retail illustration* adalah ilustrasi yang dirancang oleh desainer untuk keperluan suatu perusahaan, produk atau *brand* tertentu. Kartu ucapan yang diberikan oleh suatu perusahaan umumnya dilengkapi dengan barang atau produk seperti pakaian, kalender, poster, mainan, dan lain-lain.



Gambar 2.12. *Greeting Card Illustration*
(<https://mymodernmet.com/mothers-day-card-ideas/>)

10. *Medical and technical illustration* merupakan ilustrasi yang menyampaikan konten pada bidang medis sehingga perlu seorang desainer yang fasih di bidang ilmu medis dan teknik. Dalam perancangan desain medis dan teknik dibutuhkan kemampuan untuk menginterpretasikan dan menyederhanakan suatu informasi yang tetap akurat dan efektif. Para desainer akan bekerjasama dengan ilmuwan, teknisi atau dokter terkait konten yang akan dipublikasikan kepada masyarakat.



Gambar 2.13. *Medical Illustration*
(<https://ami.org/medical-illustration/view-art-and-animations/2019-salon-winners>)

11. *Animation and motion graphics* adalah bidang desain ilustrasi yang berkembang menjadi bentuk visual bergerak berupa animasi dan *motion graphics*. Sebagai seorang desainer dibutuhkan pemahaman akan 3 dimensi untuk kepentingan dalam presentasi video hingga film.

2.3. Buku

Haslam (2006) menyatakan buku adalah alat berupa media yang memiliki kumpulan halaman yang saling merangkai satu sama lain melalui proses pencetakan

dan penjiilidan, yang menginformasikan dan menyimpan pengetahuan secara mendalam dan terperinci (hlm. 9).

2.3.1. Komponen Buku

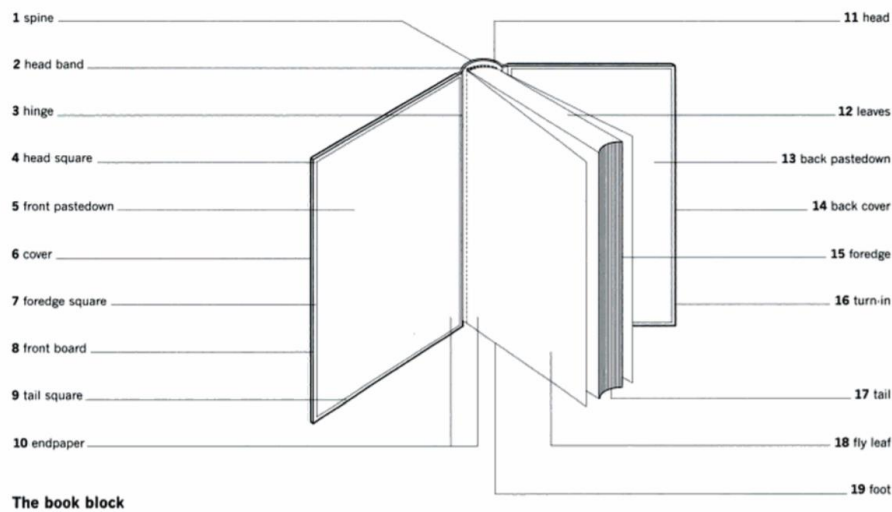
Isi dari komponen buku menurut Guan dan Bienert (2012) mencakupi *cover*, tulang buku, *fly page*, konten, *layout*, serta halaman *copyright* (hlm. 8-11).

1. *Cover* atau sampul merupakan kunci dari keberhasilan suatu buku, karena sampul merupakan tampilan utama dari sebuah buku yang menggambarkan isi dari konten kepada para pembaca. Dalam merancang pembuatan sampul buku, diperlukan kapasitas seorang desainer untuk dapat mencurahkan imajinasi berupa bentuk, tekstur, warna buku yang dapat menyentuh hati *target audience* atau pembaca.
2. Tulang buku atau *book spine* merupakan komponen kedua yang penting disamping sampul buku. Umumnya bagian tulang buku memiliki permukaan yang sedikit dan sempit, sehingga sebagai seorang desainer bagian ini perlu dirancang dengan menerapkan desain yang menarik perhatian tetapi tetap sepadan dengan isi konten buku.
3. *Fly page* merupakan penghubung sampul dengan bagian dalam buku. Penggunaan *fly page* dengan kualitas kertas yang baik akan menambah nilai estetika dari buku. Serupa dengan sampul buku, penting untuk mendesain *fly page* yang memvisualisasikan topik konten buku dan selaras dengan isinya.

4. Konten adalah isi dari buku yang dirancang dengan matang oleh desainer. Perancangan secara matang dilakukan untuk memberikan tata letak, komposisi warna dan tipografi yang baik dan mencakup nilai estetika. Komposisi isi konten yang tidak teratur dapat menimbulkan kelelahan mata pembaca ketika melihat isi konten visual.
5. *Layout* atau desain tata letak merujuk pada bagian struktur tipografi dan bentuk visual dalam buku. Sebagai manusia yang memiliki panca indera penglihatan, desain tata letak menjadi pemberi kesan pertama yang penting sebelum pembaca mengetahui isi konten buku, sehingga desain tata letak yang baik akan membuat pembaca untuk mengetahui isi konten buku selanjutnya. Penggunaan tata letak terhadap isi konten buku menerapkan dan mengacu pada prinsip serta struktur elemen desain, sehingga informasi yang disampaikan akan jelas serta mudah dipahami oleh pembaca.
6. Halaman *copyright* meliputi keseluruhan isi buku hingga mencakup informasi pembuat konten buku seperti, judul buku, penulis, penerbit, editor, hingga nomor lisensi publikasi.

2.3.2. Anatomi Buku

Dalam proses pencetakan suatu buku, terdapat bagian-bagian khusus yang umum untuk menjadi landasan dalam memahami buku. Haslam (2006) memaparkan pembagian buku berdasarkan anatomi dasar menjadi 3 bagian yaitu, blok buku, halaman buku, dan *grid* buku (hlm. 20). Berikut merupakan pembagian anatomi buku pada bagian blok buku:



Gambar 2.14. Anatomi Buku
(Haslam, 2006)

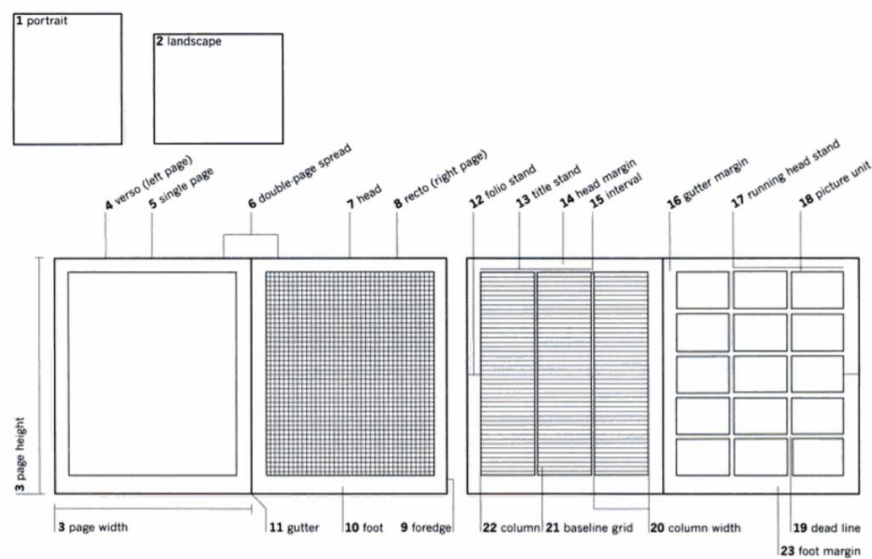
1. *Spine* merupakan komponen pada sampul buku untuk menutupi salah satu sisi terikat pada tepi buku.
2. *Head band* merupakan bagian pita kecil berwarna sebagai pelengkap untuk menutupi bagian jilid sampul buku.
3. *Hinge* merupakan sebuah lekuk lipatan didalam endpaper diantara pastedown dan fly leaf.
4. *Head square* merupakan bagian kecil pelindung pada sisi atas buku yang terbentuk atas back board yang lebih besar dari lembaran buku.
5. *Front pastedown* merupakan bagian endpaper yang menempel pada bagian dalam dari front board.
6. *Cover* merupakan sampul buku yang berupa kertas tebal atau papan, yang melekat dan berfungsi sebagai pelindung buku.

7. *Foredge square* merupakan bagian pelindung kecil yang terdapat pada permukaan depan yang terbentuk atas sampul dan belakang sampul.
8. *Front board* merupakan papan yang terlapisi dan terdapat pada bagian depan sebuah buku.
9. *Tail square* merupakan bagian pelindung kecil yang terdapat pada bawah buku yang terbentuk atas sampul dan belakang sampul yang lebih besar lembaran buku.
10. *Endpaper* merupakan lembaran kertas tebal yang memiliki fungsi untuk menutupi sisi dalam dari sampul dalam buku dan menopang *hinge* atau lipatan engsel.
11. *Head* merupakan bagian/ sisi atas buku.
12. *Leaves* merupakan satuan lembaran kertas yang terdiri atas dua sisi halaman.
13. *Back pastedown* merupakan bagian endpaper yang melekat pada sisi dalam dari *back board*
14. *Back cover* merupakan lapisan sampul buku yang berada di posisi belakang.
15. *Foredge* merupakan bagian sisi depan pada buku.
16. *Turn-in* merupakan bagian dari lembaran kertas yang dilipat dari luar ke dalam bagian sampul buku.
17. *Tail* merupakan bagian/ sisi bawah suatu buku.

18. *Fly leaf* merupakan bagian sisi halaman lainnya dari *endpaper*.

19. *Foot* merupakan sisi bawah dari suatu halaman buku.

Berikut merupakan pembagian anatomi buku pada bagian halaman dan *grid* buku:



Gambar 2.15. Halaman dan *Grid* Buku
(Haslam, 2006)

1. *Portrait* adalah bentuk posisi dari suatu bidang halaman dengan nilai angka panjang lebih besar dari pada lebar.
2. *Landscape* adalah bentuk posisi dari suatu bidang halaman dengan nilai angka panjang lebih kecil dari pada lebar.
3. *Page height and width* merupakan istilah ukuran dari suatu halaman.
4. *Verso* merupakan halaman pada sisi buku terbuka sebelah kiri, umumnya memiliki angka halaman genap.

5. *Single page* adalah istilah untuk selebar halaman
6. *Double-page spread* adalah istilah untuk dua lembar halaman dengan posisi saling berhadapan dan dibatasi dengan *gutter*, adakala dirancang seolah-olah menjadi satu halaman.
7. *Head* merupakan bagian/ sisi atas buku.
8. *Recto* merupakan halaman pada sisi buku terbuka sebelah kanan, umumnya memiliki angka halaman ganjil.
9. *Foredge* merupakan bagian sisi depan pada buku.
10. *Foot* merupakan sisi bawah dari suatu halaman buku.
11. *Gutter* adalah bagian garis batas penjilidan suatu buku.
12. *Folio stand* merupakan garis bantu yang menetapkan posisi suatu nomor folio.
13. *Title stand* merupakan garis bantu yang menetapkan posisi grid suatu judul
14. *Head margin* merupakan batas teratas dari sebuah halaman.
15. *Interval/ column gutter* adalah sebuah jarak ruang kosong sebagai batas yang memisahkan antara kolom satu dengan lainnya.
16. *Gutter margin/ binding margin* adalah istilah untuk batas kosong pada halaman sebagai area penjilidan suatu buku.

17. *Running head stand* merupakan garis bantu untuk menetapkan posisi dari sebuah judul.
18. *Picture unit* merupakan bagian dari ruang kolom yang terbentuk menjadi *baseline* dan dipisahkan oleh *deadline*.
19. *Dead line* adalah suatu garis bantu untuk membatasi antara gambar dengan gambar lainnya.
20. *Column width/ measure* merupakan sebuah istilah untuk mengatur lebarnya suatu kolom.
21. *Baseline* adalah area yang memiliki fungsi sebagai garis bantu untuk mengisi konten.
22. *Column* adalah sebuah area persegi pada *grid* yang memiliki fungsi sebagai garis bantu untuk mengatur konten. Ukuran kolom dapat bervariasi mengikuti kebutuhan dari konten.
23. *Foot margin* merupakan batas terbawah dari sebuah halaman.

2.3.3. Layout

Arntson (2012) menjelaskan bahwa mendesain *layout* merupakan tindakan kesadaran dalam menyeimbangkan suatu komposisi pada sebuah halaman media yang akan dikomunikasikan dan dapat memunculkan unsur estetika. Penggunaan *layout* dapat meningkatkan pemahaman pada informasi yang dikomunikasikan, tanpa memandang gaya visual desain yang digunakan (hlm. 111).

Dalam proses *layout* atau tata letak untuk pembuatan buku, desainer akan merancang dan mengambil ketentuan mengenai komposisi yang sesuai dan benar dari elemen-elemen yang menjadi informasi pada setiap halaman (Haslam, 2006).

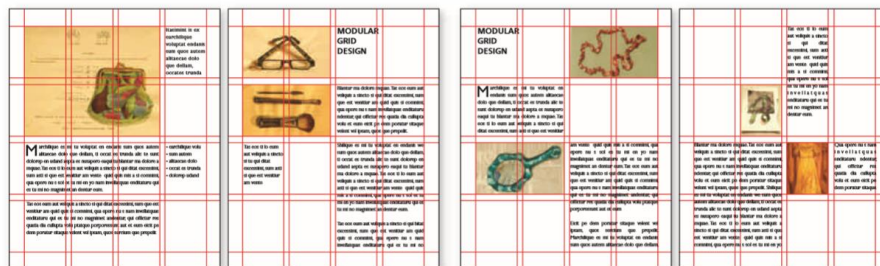
2.3.4. Grid

Haslam (2006) menerangkan jumlah halaman yang termuat dalam suatu buku akan terbentuk terkait dengan pemilihan *grid*, *layout*, dan posisi dari elemen visual. Fungsi dari sebuah *grid* dapat mewujudkan keselarasan dan keteraturan isi konten sehingga pembaca tetap fokus pada informasi yang dipaparkan. Setiap elemen yang termuat dalam suatu halaman, baik verbal dan non-verbal memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya sehingga penggunaan *grid* yang tepat akan sangat membantu hierarki visual (hlm. 42).

Penggunaan *grid* akan membantu seorang desainer dalam penyetakan dan pemberian gambar dalam setiap halaman. Berikut ini merupakan pembagian jenis *grid* menurut Landa (2014):

1. *Single-Column Grid* adalah *grid* yang hanya memiliki satu kolom sebagai struktur komposisi. Kolom ini dikelilingi oleh *margin* sebagai bingkai tepi ruang kosong yang tetap di sekeliling isi konten pada setiap halaman. Tujuan lain dari pengaplikasian *margin* pada *grid* di setiap halamannya untuk menyediakan area untuk catatan dan area jari pembaca saat memegang buku. Penataan kolom ini dapat dibagi menjadi beberapa kolom secara simetris ataupun asimetris yang umumnya terdapat dalam majalah (hlm. 175-177).

2. *Multicolumn Grids* merupakan susunan kolom yang tertata menyebar dan tidak terstruktur dikarenakan adanya kombinasi ukuran dan komposisi dari jumlah kolom yang dirancang, sehingga pengaturan isi konten dapat lebih beragam. Penggunaan *multicolumn grids* umumnya dipakai untuk konten berukuran besar atau secara menyeluruh isi halaman buku (hlm. 177-179).
3. *Modular Grids* adalah susunan *grid* yang terbentuk atas perpotongan kolom secara vertical dan horizontal sehingga *grid* membentuk kotak-kotak. Penggunaan *modular grid* memiliki tingkat fleksibilitas yang tinggi, sehingga konten pada halaman dapat lebih beragam (hlm. 181).



Gambar 2.16. *Modular Grids*
(Haslam, 2006)

2.3.5. **Binding Buku**

Binding adalah istilah untuk proses menyatukan semua komponen menjadi sebuah buku atau dikenal dengan proses penjilidan buku. Haslam (2006) menyatakan beberapa teknik dan gaya penjilidan buku yaitu (hlm. 233-238):

1. *Library binding* merupakan jenis gaya penjilidan buku yang dibuat untuk disimpan pada perpustakaan sesuai dengan penamaannya. Perancangan

penjilidan buku ini disesuaikan dengan tebal buku yang lebih berat dari pada buku pada umumnya.

2. *Case-binding* merupakan jenis gaya penjilidan buku yang juga disebut penjilidan edisi. Penjilidan ini terkadang masing menggunakan teknik manual atau dilakukan dengan tangan. Sampul buku umumnya terbuat dari bahan yang lebih tebal dan dijahit menyatu dengan lembaran lembaran halamannya untuk menjadi buku. Adanya tingkat kesulitan pembuatan dan hasil dari penjilidan ini menjadi sangat bernilai.
3. *Perfect binding* adalah istilah penjilidan pada buku yang umumnya tidak terlalu tebal. Jenis penjilidan ini memiliki keunggulan akan segi waktu dan harga, karena tidak menggunakan teknik penjahitan tetapi menggunakan lem perekat. Perbedaan lainnya yang dapat terlihat dari penjilidan buku ini adalah ukuran sampul yang rata atau tidak lebih dengan ukuran lembaran halaman buku.
4. *Concertina books* atau *broken-spine binding* merupakan jenis gaya penjilidan yang tidak diikat atau dijilid seperti buku pada umumnya karena tidak memiliki *spine*, tetapi sampul buku menjadi satu lipatan dengan bagian isi bukunya, sehingga buku akan menjadi satu lembar panjang ketika dibuka dan dibentangkan. Jenis gaya penjilidan ini kerap disebut dengan penjilidan Cina atau Perancis.
5. *Saddle-wire stitching* adalah istilah untuk penjilidan yang menggunakan kawat pada samping buku. Lembaran halaman sampul dan isi yang telah tersusun dijilid menjadi satu dengan menggunakan kawat kemudian dilipat menjadi

bentuk buku. Umumnya jenis penjilidan ini dipilih untuk kuantitas halaman yang sedikit seperti majalah ataupun katalog.

6. *Spiral binding* adalah jenis gaya penjilidan buku yang dapat dibuka dan dibaca oleh pengguna hanya dengan memakai salah satu tangan. Penjilidan ini dibuat dengan melakukan pelubangan pada salah satu sisi bagian margin buku, kemudian dijadikan satu (jilid) dengan pengikat kawat spiral.
7. *Loose-leaf binding* merupakan istilah untuk jenis gaya penjilidan lepas atau sering disamakan dengan penjilidan alat tulis seperti *ring file* dan *filofax*. Keuntungan dari gaya penjilidan ini adalah komponen halaman buku yang dapat saling terpisah dan dipisahkan sehingga dapat meringankan berat buku. Lubang pada lembaran halaman kertas yang terdapat pada satu sisi margin berbentuk lingkaran atau kotak.
8. *Shrink-wrapping* adalah istilah untuk penyegelan buku yang menggunakan lapisan plastik dan dilakukan penghisapan kadar udara dengan menggunakan mesin panas, sehingga elemen pada buku ini akan terlindungi dan terhindar dari kerusakan.

2.4. Tipografi

Menurut Cullen (2012) pada buku yang berjudul “*Design Elements Typography Fundamentals*”, Tipografi merupakan perkembangan dari bahasa yang dibuat untuk dapat dilihat dan divisualisasikan. Huruf dapat menjadi media untuk menginformasikan pesan, tetapi juga dapat membangkitkan emosi (hlm. 12).

Landa (2014) menyatakan bahwa dalam tipografi terdapat seperangkat atau sekelompok karakter sebagai media komunikasi (verbal) bersama dengan elemen visual yang tetap. Huruf, angka, simbol, hingga tanda baca masuk kedalam satu kelompok karakter yang disebut kelompok *typeface* (hlm. 44)

2.4.1. Elemen Tipografi

Untuk memahami tipografi diperlukan informasi yang mempelajari bagian-bagian dari struktur *typeface* atau disebut anatomi dan istilah penting dalam tipografi atau dikenal sebagai terminologi. Berikut merupakan anatomi dari *typeface* menurut Cullen (2012) yaitu:



Gambar 2.17. Anatomi Huruf
(Cullen, 2012)

1. *Aperture* atau *open counter* adalah ruang kosong terbuka pada suatu huruf yang terbentuk pada huruf C dan S, serta n dan e.
2. *Apex* merupakan titik teras yang saling bertemu antara garis *stroke*, seperti pada huruf A dan W
3. *Arc of Stem* adalah bagian garis *stroke* yang lurus kemudian beralih semakin melengkung dengan halus seperti pada huruf j, f, dan t.
4. *Arm* merupakan lengan huruf atau garis *stroke* pendek yang tersusun secara horizontal maupun vertikal dan melekat pada sisi lainnya seperti huruf E, F, dan L.
5. *Ascender* adalah suatu bagian dari huruf kecil (*lowercase*), yang menjulang keatas melewati garis *x-height*, terdapat pada huruf b, d, f, h, k dan l.
6. *Axis* merupakan garis maya sebagai titik sumbu yang membagi dua sisi (bagian atas dan bawah) pada titik tertipis dari suatu huruf.
7. *Bowl* adalah karakter yang memiliki garis melengkung, baik tertutup ataupun terbuka seperti pada huruf a, b, g, dan p.
8. *Chin* merupakan bagian yang menghubungkan *arm* dan *spur*, terdapat pada huruf G.
9. *Counter* atau *counter form* adalah ruang kosong tertutup pada suatu huruf yang terbentuk pada huruf b, d, dan o.

10. *Crossbar* atau *cross stroke* merupakan garis penghubung antara dua garis seperti huruf A dan H, garis yang memotong *stems* seperti huruf f dan t, serta garis yang membagi dua *stems* yaitu, E dan F.
11. *Crotch* merupakan terbentuknya titik mendalam hasil pertemuan dua garis *stroke* seperti pada huruf V.
12. *Descender* adalah suatu bagian dari huruf kecil (lowercase), yang kebawah melewati garis *baseline*, terdapat pada huruf g, j, p, q, dan y.
13. *Dot* merupakan titik lingkaran diatas huruf kecil i dan j.
14. *Double Story* adalah variasi dalam satu bentuk huruf yang mempunyai *upper* dan *lower closed* atau *open counters*, seperti pada huruf g dan a.
15. *Ear* adalah garis *stroke* kecil yang memanjang dari tepi *bowl* seperti huruf g.
16. *Eye* adalah ruang kosong tertutup yang dikhususkan pada huruf e.
17. *Flag* merupakan garis horizontal yang terdapat pada angka 5.
18. *Finial* adalah garis *stroke finishing* yang menajam dan melengkung pada huruf kecil a, c, dan e.
19. *Hook* merupakan garis *stroke* melengkung pada *terminal*, seperti pada huruf kecil f dan r.
20. *Leg* adalah garis *stroke* diagonal kebawah yang membentuk kaki, terdapat pada huruf K dan R.

21. *Link* merupakan garis *stroke* yang menghubungkan antara *bowl* dan *loop* pada *double story* yang terdapat pada huruf kecil *g*.
22. *Loop* adalah bagian *counter form* yang terdapat pada *double story* huruf kecil *g*, dan berada dibawah garis *baseline*.
23. *Overshoot* atau *overhang* merupakan bagian dari huruf yang melewati sedikit garis maya, diatas garis *x-height* ataupun dibawah garis *baseline*. *Overshoot* terdapat pada huruf *A, a, O, o, V, dan v*.
24. *Serif* adalah garis detail yang sangat kecil dan terdapat pada ujung *stroke* sebagai *finishing*.
25. *Shoulder* merupakan bagian garis melengkung kebawah menuju *stem* layaknya bahu yang terdapat pada huruf *h, m, dan n*.
26. *Spine* adalah garis *stroke* lengkung utama sebagai struktur huruf *S*.
27. *Spur* merupakan bagian terkecil yang digunakan sebagai detail *stroke* untuk *finishing*. Terdapat pada huruf *E, G, dan S*.
28. *Stem* adalah garis *stroke* vertikal utama dalam sebuah *letterform/ huruf*.
29. *Stroke* merupakan garis, baik lurus, melengkung, maupun miring yang menjadi bagian dari karakter pada huruf.
30. *Swash* adalah bagian dari unsur dekoratif pada huruf yang dapat menggantikan *serif* ataupun *terminal*.
31. *Tail* adalah bagian dari garis *stroke finishing* ke bawah, seperti pada huruf *Q*.

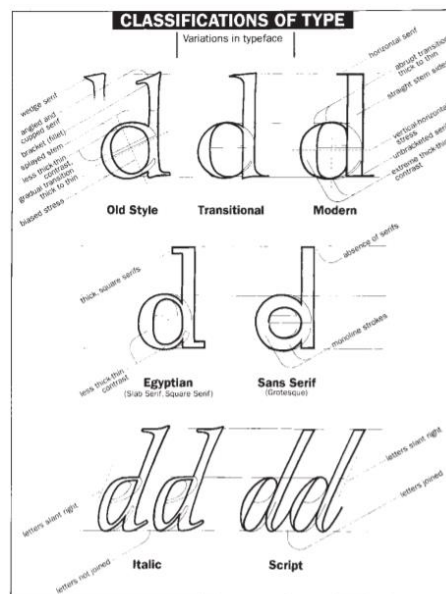
32. *Terminal* adalah suatu kurva pada akhir huruf sebagai *finishing* dari garis *stroke*. Terdapat pada huruf a, c, f, j, r, dan y.

2.4.2. Klasifikasi Huruf

Berdasarkan sejarah dan gaya penulisan huruf, berikut ini merupakan klasifikasi huruf menurut Landa (hlm. 47-48):

1. *Old Style or Humanist* diketahui muncul pada abad kelima belas akhir, tipografi roman ini memiliki gaya khas yang mengadaptasi langsung dari huruf yang digambar menggunakan pena pada masanya. Contoh *typeface oldstyle* adalah *Caslon*, *Garamond*, *Hoefler Text*, dan *Times New Roman*.
2. *Transitional* merupakan jenis *typeface serif* yang muncul pada abad kedelapan belas, sesuai dengan namanya, gaya ini merupakan transisi perubahan gaya lama (kuno) menuju baru (modern). Contoh *typeface transitional* adalah *Baskerville*, *Century*, dan *ITC Zapf International*.
3. *Modern* muncul diantara abad kedelapan belas dan abad kesembilan belas, konstruksi huruf yang terdapat pada gaya modern ini cenderung geometris dengan ciri kontras pada garis *stroke* yang memiliki tingkat tebal dan tipis serta sudah simetris. Contoh *typeface modern* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.
4. *Slab Serif* adalah jenis gaya *typeface* yang diperkenalkan pada abad kesembilan belas, bercirikan huruf yang tebal dan *serif* seperti lempengan/ papan. Contoh *typeface slab serif* adalah *American Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lubalin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

5. *Sans Serif* merupakan gaya *typeface* yang muncul pada abad kesembilan belas dengan ciri khas tidak memiliki *serif*. Contoh *typeface sans serif* adalah *Futura*, *Helvetica*, dan *Univers*.
6. *Blackletter* memiliki bentuk *typeface* yang mempunyai garis *stroke* yang tebal dan berat, serta memiliki permainan kurva. Gaya *blackletter* juga disebut sebagai gaya *gothic* pada abad ketiga belas hingga kelima belas. Contoh *typeface Blackletter* adalah *Textura*, *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.
7. *Script* tergolong gaya *typeface* yang memiliki kemiripan dengan tulisan tangan. Contoh *typeface script* adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.
8. *Display* merupakan *typeface* yang dibuat dengan ukuran cukup besar untuk perancangan sebuah judul dengan memberikan kesan yang rumit, dan dekorasi.



Gambar 2.18. Klasifikasi Huruf
(Landa, 2014)

2.5. Desain Komunikasi Visual

Landa (2014) menyatakan bahwa pesan dan informasi dapat disampaikan melalui komunikasi visual untuk para *audience* (sasaran) dalam bentuk desain. Desain komunikasi visual mengomunikasikan suatu pesan dengan menggunakan visual/grafis sebagai unsur utamanya. Dalam buku “*Graphic Design Solutions*”, menjelaskan desain grafis merupakan suatu visual yang dapat dijadikan suatu solusi yang bermakna untuk memengaruhi sasaran masyarakat.

2.5.1. Elemen Desain

Elemen desain digunakan sebagai cara untuk menciptakan visual. Berikut merupakan unsur yang terdapat dalam elemen desain meliputi garis, bentuk, warna dan tekstur (hlm. 19-28):



Gambar 2.19. Implementasi Elemen Garis
(<https://brendarobson.com/1214-2/>)

- a. Garis (*line*): Garis terbentuk atas titik-titik yang memanjang berjajar sehingga membentuk garis. Penggambaran garis akan menunjukkan suatu arah dan

menyatakan makna berdasarkan alur penggambaran serta tebal dan tipis garis. Terdapat lima fungsi dasar garis yaitu, menetapkan dan membuat bentuk dan tepi dari sebuah gambar, huruf dan pola ornamen, Menperjelas batasan bidang area serta membuat komposisi dalam desain, membantu pengaturan struktur secara visual, menjadikan garis bantu dalam menuntun pembuatan desain, dan menciptakan gaya ekspresi dalam mendesain.



Gambar 2.20. Implementasi Bentuk Dasar
(Arnston, 2012)

- b. Bentuk (*Shape*): Bentuk tersusun atas hasil rangkaian garis yang tertutup atau kumpulan warna, nada atau tekstur secara sebagian atau utuh pada bidang dua dimensi. Sesuai pada bidang dua dimensi, pada dasarnya bentuk adalah bidang datar yang memiliki panjang dan lebar. Terdapat tiga dasar utama penggambaran bentuk yaitu, persegi (segi empat), segi tiga, dan lingkaran. Penggambaran tiga dasar bentuk dapat dikembangkan menjadi kubus, piramida, dan bola dengan penambahan unsur volume atau ruang.fun

- c. Warna (*Color*): Warna merupakan elemen yang tersusun atas cahaya yang dipantulkan pada suatu permukaan objek.
- d. Tekstur (*Texture*): Tekstur adalah karakter dari suatu permukaan bidang visual yang dapat disentuh dan dirasakan untuk menciptakan suatu kesan pada desain.

2.5.2. Warna

Menurut Landa (2014), Warna memiliki daya tarik dan kekuatan yang dapat mempengaruhi makna/ pesan visual dalam desain (hlm. 23).

1. Teori Warna

Menurut Landa (2014), warna dapat dikategorikan menjadi tiga elemen utama yaitu, *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan warna itu sendiri. *Value* merupakan tingkat terang atau gelap dari warna. *Saturation* merupakan tingkah cerah atau kusam dari warna. Dalam *hue* dapat memberikan kesan *temperature* yang memiliki kesan panas ataupun dingin. Warna yang dikategorikan kedalam warna panas adalah merah, jingga, dan kuning. Sedangkan warna yang dikategorikan kedalam warna dingin adalah hijau, biru, dan ungu.

Menurut Lauer dan Pentak (2012), pembiasan cahaya dapat menghasilkan warna, tetapi tingkat terangnya sumber cahaya dan pigmen pada pewarna dapat mempengaruhi pedoman dalam pembauran dan pemakaian warna. Hasil dari warna yang terbentuk atas sinar cahaya langsung akan berbeda dengan warna pada cat yang dipantulkan cahaya. Hal ini menjadikan warna dapat dikategorikan menjadi dua bagian berdasarkan sistem sumbernya yaitu, *additive color system* dan *subtractive color system*. Warna *additive* tersusun atas cahaya-cahaya atau dikenal

dengan *spectrum*. Sebaliknya, warna *subtractive* merupakan warna yang dihasilkan oleh pantulan pada pigmen-pigmen (hlm. 256).



Gambar 2.21. Sistem Warna *Additive*
(Landa, 2014)



Gambar 2.22. Sistem Warna *Subtractive*
(Landa, 2014)

Kedua sistem warna memiliki perbedaan pada pembentukan warna primer sebagai warna dasar. Warna *additive* memiliki warna primer merah, hijau, dan biru (RGB) yang terbentuk pada cahaya berbasis layar, seperti pada komputer. Percampuran ketiga warna primer *additive* dengan kuantitas yang sama akan membentuk warna putih. Sedangkan warna *subtractive* memiliki warna primer merah, kuning, dan biru. Perkembangan warna primer *subtractive* dapat menghasilkan warna sekunder dengan melakukan pencampuran warna. Pada sistem

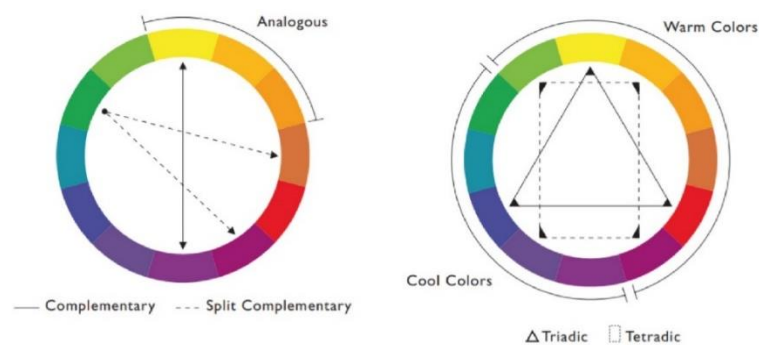
digital komputer, terdapat perbedaan warna primer *subtractive*. Warna tersebut berasal dari percampuran dua warna primer *addictive*, sehingga pada komputer warna primer *subtractive* adalah *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Percampuran ketiga warna primer *subtractive* dengan kuantitas yang sama akan membentuk warna hitam (Landa, 2014).

2. Skema Warna

Dalam mendesain, pertimbangan pemilihan warna dapat mempengaruhi pesan yang ingin dikomunikasikan. Kombinasi penggunaan warna dikenal sebagai skema warna yang bertujuan mengelompokkan warna untuk membentuk suatu harmonisasi warna atau keselarasan warna. pengelompokan skema warna terbagi atas enam kategori yaitu, *monochromatic*, *analogous*, *complementary*, *split complementary*, *triadic*, dan *tetradic*. (Landa, 2014).

- a. *Monochromatic*: Skema warna ini hanya menggunakan satu warna atau *hue* sebagai komponen utamanya. Harmonisasi warna ini dibentuk dengan pembagianagaina terpilih dengan berbagai kontras dan saturasi.
- b. *Analogous*: Skema warna ini menggunakan tiga warna yang berjajar bedampingan secara urut, sehingga terbentuk keselarasan warna yang menjadi satu kesatuan harmoni.
- c. *Complementary*: Skema warna ini menggunakan dua warna yang tersusun secara berseberangan pada roda warna.

- d. *Split Complementary*: Skema warna ini merupakan variasi dari skema warna *complementary*. Skema ini menggunakan tiga warna yang terdiri atas satu warna dasar dan dua warna yang bersebelahan dengan komplemen dari warna dasar yang dipilih.
- e. *Triadic*: Skema warna ini menggunakan tiga warna yang memiliki jarak yang seimbang dan rata, sehingga akan terbentuk segitiga sama sisi ketika ditarik garis dari ketiga titik warna. Kelompok warna primer dan sekunder menjadi dasar terbentuknya skema ini.
- f. *Tetradic*: Skema warna ini menggunakan empat warna yang tersusun atas dua skema warna komplementer.



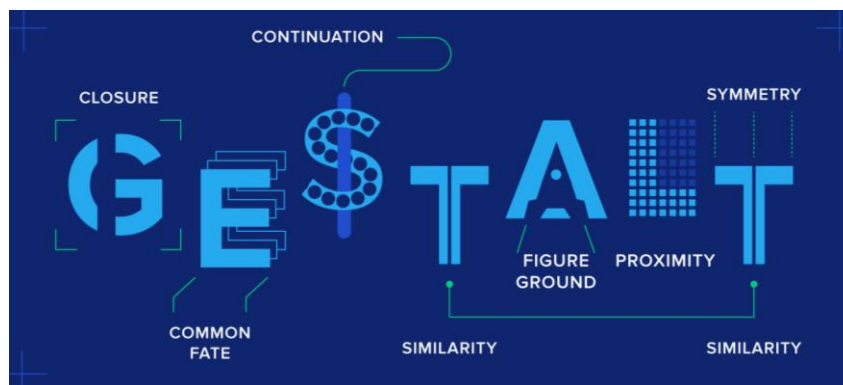
Gambar 2.23. Skema Warna
(Landa, 2014)

2.5.3. Prinsip Desain

Dalam merancang dan menghasilkan suatu desain, penggunaan prinsip dasar akan mempengaruhi hasil karya yang terkonsep secara baik berdasarkan pengetahuan visual dan verbal seorang desainer (hlm. 29-38). Prinsip-prinsip desain yang dapat diperhatikan sebagai dasar pembuatan desain, yaitu:

1. Format: Prinsip awal dalam pembuatan suatu desain adalah dengan menentukan format. Seorang desainer harus merencanakan dan memilih media yang tepat sebagai batas dalam mendesain. Format tersebut dapat berupa kertas, layar telepon seluler, papan iklan, dan lainnya.
2. Keseimbangan: Prinsip ini dapat terbentuk dari naluri seorang desainer ketika membuat suatu desain. Keseimbangan dapat dinyatakan menjadi harmonisasi dan keselarasan komposisi visual yang dibuat sehingga desain tidak timpang.
3. Hierarki Visual: Desain grafis memiliki peran untuk menyampaikan pesan. Dalam merancang pesan, hierarki visual menjadi prinsip yang dapat menyusun serta mengarahkan alur informasi berdasarkan penekanan yang dibuat oleh desainer. Penekanan unsur desain didasarkan pada tingkat kepentingan informasi yang ingin disampaikan untuk *audience*.
4. Ritme: Dalam desain, ritme merupakan suatu unsur desain yang tersusun atas pengulangan dan konsisten sehingga membentuk pola yang dapat menggerakkan arah pandang *audience* sesuai bentuk desain yang dirancang.
5. Kesatuan: Prinsip kesatuan dinyatakan untuk mengumpulkan setiap elemen atau unsur dalam desain menjadi suatu komposisi yang padu dan melekat satu sama lain. Sehingga desain akan memberikan penekanan yang terorganisir.
6. Hukum *Gestalt*: Prinsip ini dapat menata pemikiran seorang *audience* dalam menerjemahkan arti visual yang dimaksud oleh desainer. Hal ini dapat mempengaruhi cara pandang dan hubungan visual. Dalam hukum *Gestalt*

terdapat 6 jenis, yaitu *similarity* (kesamaan), objek yang terpapar memiliki karakter yang serupa sehingga terjadi pengelompokan. *Proximity* (Kedekatan), unsur desain yang tersusun secara berdekatan menciptakan kesan berkelompok. *Continuity* (kontinuitas), penyusunan objek yang dapat dirasakan secara intuitif sehingga memberikan kesan rangkaian berkelanjutan dan saling mengait satu dengan yang lainnya. *Closure* (ketertutupan), berasal dari pemikiran yang tercipta karena hubungan antar objek menjadi bentuk yang berbeda atau baru. *Common fate* (hukum nasib bersama/ kebersamaan), objek dianggap memiliki arah bergerak karena dikelompok menjadi satu dan selaras. *Continuing line* (garis berkelanjutan), keselarasan pada objek yang berbentuk garis akan tetap memberikan kesan tersambung, walaupun terputus.



Gambar 2.24. Hukum *Gestalt*
(<https://www.toptal.com/designers/visual/infographic-gestalt-principles-of-design>)