BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Teori *Graphic Design Solutions*

Menurut Landa (2011), desain grafis adalah representasi visual yang terbentuk dari pemilihan ide, pengorganisasian elemen desain, dan seleksinya yang digunakan untuk menyampaikan pesan visual kepada *audience*.

2.1.1. Elemen Desain

Landa (2011) dalam bukunya *Graphic Design Solutions* membagi elemen desain menjadi 4, yaitu:

2.1.1.1. Garis

Garis adalah kumpulan dari satuan titik terkecil yang dikenali saat visualnya terangkai menjadi bentuk linear atau lingkaran. Garis bisa dibentuk dari berbagai macam alat seperti pensil, kuas, alat *software*, dan benda apapun yang menimbulkan jejak tanda. Orang biasa mengenal garis dengan melihat panjangnya dibanding lebarnya. Garis memiliki macam jenis, yaitu:

a. *Solid line*: garis yang terbentuk di permukaan.

b. *Implied line*: garis tanpa batas yang ditangkap mata *audience* dan diartikan sebagai garis yang berkelanjutan.

c. *Edges*: titik pertemuan antara bentuk dan *tone*.

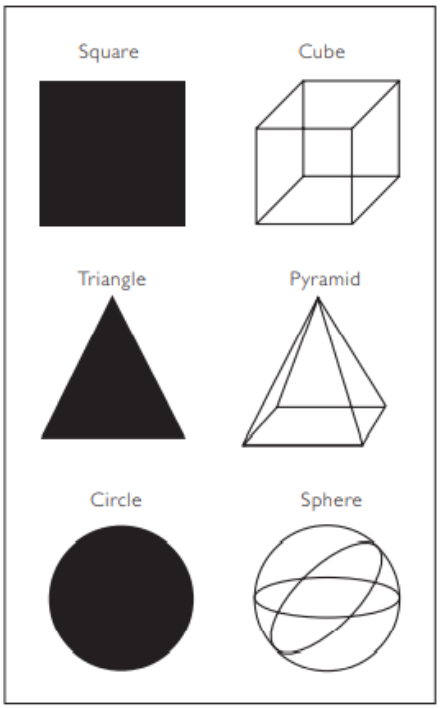
d. *Line of vision*: garis yang terbentuk dari pergerakan mata *audience* yang memetakan komposisi suatu benda.

Gambar 2.1. Garis

(Landa, 2011)

Garis mempunyai beberapa fungsi antara lain untuk menegaskan bentuk, tepi, dan rupa, menggambarkan atau menegaskan batas dan komposisi daerah, membantu dalam hal komposisi pada desain, membantu *audience* menetapkan garis pandang, membantu dalam menciptakan ekspresi kreatif pada desain, dan dapat menetapkan mode linear dari suatu gaya.

2.1.1.2. Bentuk



Gambar 2.2. Bentuk Dasar

(Landa, 2011)

Bentuk adalah garis terluar yang terbentuk dari dua latar dimensi yang dipisahkan baik dari garis, warna, nada, maupun tekstur sehingga membentuk area tertutup. Garis termasuk 2 dimensi dan dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. Semua bentuk tercipta dari 3 bentuk awal yakni, kotak, segitiga, dan lingkaran. Dari ketiga bentuk awal, terciptalah bentuk lain yang memiliki *volume* yang padat yakni, kubus, piramid, dan bola.

Figure and Ground atau dapat disebut juga ruang negatif dan positif yang mengacu pada hubungan antara daerah bentuk dan sekitarnya. Mata manusia memisahkan *figure dan ground* dari bagaimana ciri khas

figure terlihat dan terpisah dari element sekitarnya. *Figure* adalah bentuk yang absolut sedangkan *ground* adalah area sekitar yang terbentuk diantara berbagai *figure*.

Gambar 2.3. *Figure and Ground*

(Landa, 2011)

2.1.1.3. Warna

Warna adalah keterangan visual dari bias cahaya yang terpantul ke suatu media atau objek sehingga mata manusia dapat melihat cahaya tersebut dan mendeskripsikannya sebagai warna. Substansi kimia yang ada dalam suatu objek dan berinteraksi dengan cahaya untuk mendefinisikan karakteristik warna disebut pigment. Pigment buatan dapat digunakan sebagai warna pada kertas, tinta, dan plastik. Tata Warna memiliki elemen yang terbagi menjadi 3, yakni:

a. Hue

Merupakan nama dari suatu warna, misalnya merah, hijau, dan biru. *Hue* dapat juga digunakan untuk membedakan warna dari tingkat temperatur, baik warna yang tergolong warna hangat maupun warna dingin. Meskipun temperatur hanya bisa dirasakan, secara visual hal tersebut dapat diingat oleh otak. Warna hangat biasanya adalah merah, oranye, dan kuning, sedangkan warna dingin biasanya adalah biru, hijau, dan ungu.

b. Value

Merupakan terang atau gelapnya suatu warna, misalnya merah tua, hijau muda, biru tua. Dalam menentukan tingkat *value*, warna natural yaitu, hitam dan putih digunakan sebagai pembantu. Hitam dan putih membentuk warna abu-abu yang merupakan warna batasan antara hitam dan putih.

c. Saturation

Merupakan cerah atau kusamnya suatu warna misalnya merah kusam, hijau terang, biru kusam. Tingkat keterangan atau kekusaman suatu wrna biasanya dibantu dibedakan dengan penambahan tingkat warna abu-abu.

Gambar 2.4. Diagram: sistem warna substraktif

(Landa, 2011)

Warna dapat terbagi menjadi warna primer dan sekunder. Warna primer atau aditif biasa digunakan untuk kebutuhan pada layar digital sedangkan warna sekunder digunakan untuk kebutuhan *printing*. Warna yang digunakan adalah CMYK atau *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*. Warna Sekunder (*Substractive Color*), tidak bisa dicampur dengan warna lain, namun warna lain bisa terbentuk dari hasil percampuran warna sekunder. Penggunaan model warna sekunder terbagi menjadi:

a. Merah + kuning = oranye

b. Kuning + biru = hijau

c. Merah + biru = violet

Gambar 2.5. Warna *Complementary, Analogous, Triadic*

(http://www.taufanyanuar.com/2018/11/colour-theory.html)

Arntson (2012), mengatakan bahwa kumpulan warna yang terkategori dapat disebut sebagai skema warna. Pembagian skema warna antara lain:

a) *Complementary*

Skema warna yang menunjukkan warna yang bertolak belakang pada *color wheel* (hlm.134).

b) *Split Complementary*

Skema warna yang menunjukkan 1 warna dan 1 warna lain di sebelah seberang dari komplemennya pada *color wheel*.

c) *Analogous*

Skema warna yang menunjukkan warna yang bersebelahan pada *color wheel* (hlm.135).

Gambar 2.6. Warna *Split-Complementary*, *Tetradic*, *Square*

(http://www.taufanyanuar.com/2018/11/colour-theory.html)

d) Monochromatic

Skema warna yang menunjukkan 1 warna (*hue*) pada *color wheel* dengan berbagai *value*-nya.

Gambar 2.7. Warna *Monochromatic*

(https://pngio.com/images/png-a1254128.html)

Menurut Morioka (2006), mata manusia menangkap persepsi warna secara fisik, mental, dan emosional. Untuk itu warna memiliki arti

yang bervariasi dan menjadi suatu simbol dari opini tertentu (hlm. 26). Morioka kemudian membagi psikologi warna primer, sekunder, dan netral sebagai berikut:

a. Merah: diasosiasikan dengan api, darah, dan *sex*. Dalam makna yang positif warna merah memberikan kesan gairah, cinta, darah, energi, entusiasme, kegembiraan, kehangatan, dan kekuatan. Sedangkan dalam makna negatif dapat berarti agresif, kemarahan, perkelahian, revolusi, kekejaman, dan pelanggaran.

b. Kuning: diasosiasikan dengan *sunshine*. Dalam makna yang positif dapat berarti pengetahuan, kebijaksanaan, optimis, cerah, ceria, dan idealisme. Sedangkan dalam makna negatif dapat berarti kecemburuan, pengecut, penipuan, dan peringatan untuk berhati-hati.

c. Biru: diasosiasikan dengan langit dan laut. Dalam makna positif dapat berarti pengetahuan, kesejukkan, kedamaian, maskulinitas, perenungan, kesetiaan, kebenaran, dan kecerdasan. Dalam makna negatif dapat berarti depresi, suasana dingin, sikap melepaskan, dan sikap apatis.

d. Hijau: diasosiasikan dengan tumbuhan dan lingkungan alami. Dalam makna positif dapat berarti kesuburan, uang, pertumbuhan, penyembuhan, kesuksesan, alam, harmoni,

kejujuran, dan masa muda. Sedangkan dalam makna negatif dapat berarti keserakahan, kecemburuan, penyakit, racun, kerusakan, dan kurang pengalaman.

e. Ungu: diasosiasikan dengan *royalty* dan *spirituality*. Sedangkan dalam makna positif dapat berarti kemewahan, kebijaksanaan, fantasi atau imaginasi, kecanggihan, gelar, inspirasi, kekayaan, budi luhur, dan hal mistik. Sedangkan dalam makna negatif dapat berarti berlebihan, keterlaluan, kegilaan, dan kekejaman.

f. Oranye: diasosiasikan dengan musim gugur dan jeruk. Dalam makna positif dapat berarti kreativitas, penyegaran, sesuatu yang unik, energi, kecerahan, stimulasi, lambang sosial, kesehatan, tingkah laku, dan aktivitas. Dalam makna negatif dapat berarti kekasaran, sifat trendi, dan kebisingan.

g. Hitam: diasosiasikan dengan malam dan kematian. Dalam makna positif dapat berarti kekuatan, kewenangan, pengaruh, kecanggihan, elegan, formalitas, keseriusan, martabat, *solitude*, misteri, dan *stylish*. Dalam makna negatif dapat berarti ketakutan, negativitas, jahat, rahasia, perasaan tunduk, berduka, bobot yang berat, penyesalan, dan kehampaan atau kekosongan.

h. Putih: diasosiasikan dengan cahaya dan kemurnian. Dalam makna positif dapat berarti kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kebajikan, kesucian, kepolosan, penerangan, kelemah lembutan, kesederhanaan, dan kebenaran. Sedangkan pada makna negatif dapat berarti kerapuhan dan isolasi.

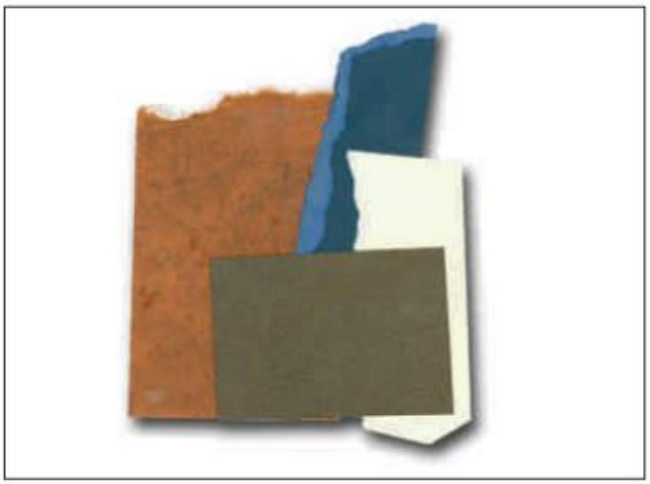
i. Abu-abu: diasosiasikan dengan kenetralan. Dalam makna positif dapat berarti keseimbangan, keamanan, hal yang dapat dipercaya, kesopanan, klasik, kedewasaan, kecerdasan, dan kebijakan. Sedangkan dalam makna negatif dapat berarti tidak bertanggung jawab, ketidakpastian, kemurungan, kesuraman, usia tua, kebosanan, keraguan, cuaca yang buruk, dan kesedihan.

2.1.1.4. Tekstur

Tekstur adalah bentuk permukaan pada suatu benda yang bisa dirasakan baik dari segi visual maupun fisik. Tekstur terbagi menjadi 2, yaitu:

a. Tekstur *substansive*/asli

Merupakan jenis tekstur yang mempunyai bentuk fisik sehingga dapat diraba dan dirasakan.

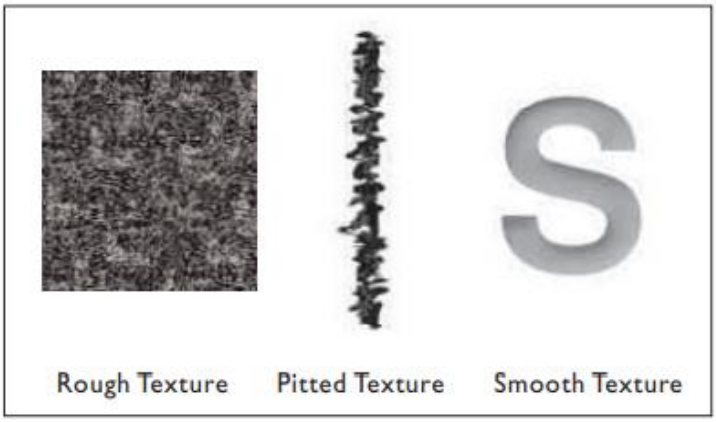


Gambar 2.8. Tekstur Asli

(Landa, 2011)

b. Tekstur visual

Merupakan jenis tekstur hasil buatan tangan manusia yang merepresentasikan visual tekstur asli yang tidak bisa di sentuh namun, hanya bisa dilihat mata.



Gambar 2.9. Tekstur Visual

(Landa, 2011)

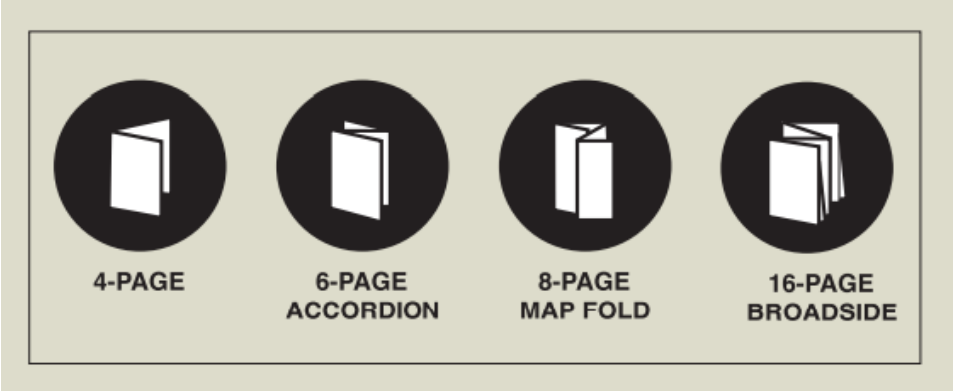
Pattern, merupakan bentuk pengulangan yang tetap dari suatu elemen visual pada area tertentu. Biasanya *pattern* mempunyai sistem arah yang teratur sehingga mata manusia bisa mendefinisikannya. *Pattern* terbentuk dari titik, garis, dan suatu grid.

2.1.2. Prinsip Desain

Landa kemudian membagi prinsip desain menjadi 7, yaitu:

2.1.2.1. Format

Format adalah aturan kerangka yang terbentuk sebagai *outline* sebuah desain yang secara faktual adalah sebuah area media (sebuah kertas, layar handphone, *billboard* publik, dan lain sebagainya.) untuk kepentingan desain grafis.

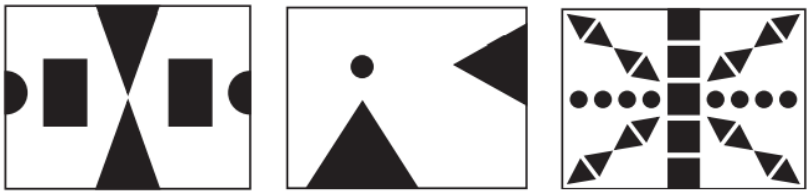


Gambar 2.10. *Folding Styles*

(Landa, 2011)

2.1.2.2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah keadaan stabilitas beban visual dan pembagian beban element dari suatu komposisi desain untuk mencapai suatu harmonisasi yang sesuai di mata manusia.



Gambar 2.11. Susunan Simetri, Asimetri, dan Radial

(Landa, 2011)

Gambar 2.12. Poster *'Design Fall 2004 Cover: "T," The New York Times Style Magazine*

(Landa, 2011)

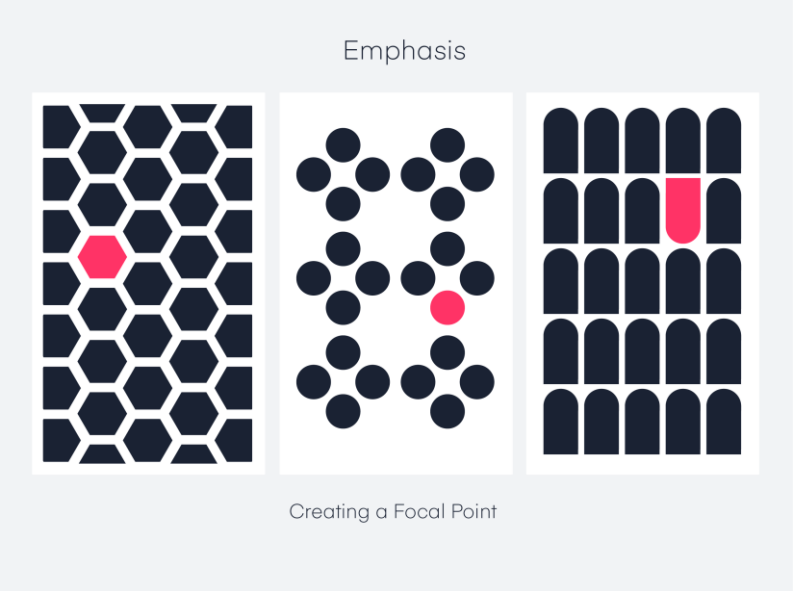
2.1.2.3. Hirarki Visual

Tujuan dari pembuatan suatu desain visual salah satunya adalah untuk menyampaikan informasi kepada *audience*. Dalam menggiring *audience* melihat informasi tersebut, desainer akan menyuguhkannya dalam seuatu hirarki yang tersusun dengan penambahan penekanan. Elemen mana yang ingin ditonjolkan oleh desainer supaya mata *audience* tertuju pada informasi visual tersebut terlebih dahulu. Hirarki visual menunjukkan ide desainer mengenai informasi mana yang ingin dilihat oleh *audience*-nya berdasarkan urutan pertama, kedua, dan seterusnya.

Gambar 2.13. Desain Kemasan: *Superdrug Herbal Supplements*

(Landa, 2011)

2.1.2.4. Penekanan



Gambar 2.14. Penekanan

(https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/)

Penenekanan digunakan untuk menentukan informasi atau elemen visual yang ingin ditonjolkan dari suatu desain. Penekanan digunakan dalam kaitannya membentuk hirarki visual untuk menciptakan arah dari suatu informasi dalam desain. Dalam memberikan penekanan, terdapat beberapa cara, yakni:

a. Emphasis by Isolation

Mengisolasi sebuah bentuk visual dapat memberikan *audience* untuk memberikan perhatian lebih terhadap elemen tersebut. Dalam suatu desain, perlu dicermati bahwa satu point utama

elemen dapat memberikan beban fokus yang diselaraskan dengan elemen-elemen lain dalam komposisi desain.

b. Emphasis by Placement

Menempatkan elemen visual pada posisi spesifik dalam desain akan membawa *audience* untuk melihat titik fokus tersebut lebih dahulu dari elemen lain. Contoh daerah penempatan tersebut antara lain seperti sisi kiri atas dan di tengah suatu lembar kerja.

c. Emphasis through Scale

Besar kecilnya suatu objek fokus dalam desain akan mempengaruhi poin fokus yang dilihat mata *audience* dalam suatu karya. Biasanya elemen atau objek visual yang besar akan menarik perhatian mata lebih dahulu, tetapi tidak menutup kemungkinan susunan objek visual yang kecil juga menarik fokus karena terdapat kontras dengan objek-objek yang lebih besar.

d. Emphasis through Contrast

Dengan kontras seperti kontras cahaya dan gelap, halus dan kasar, maupun terang dan kusam dapat mempengaruhi penekanan dalam elemen desain suatu karya. Kontras didukung dengan ukuran, skala, posisi, bentuk, dan penempatan yang tepat. Contohnya adalah penempatan objek gelap pada bidang warna terang.

e. Emphasis through Direction and Pointers

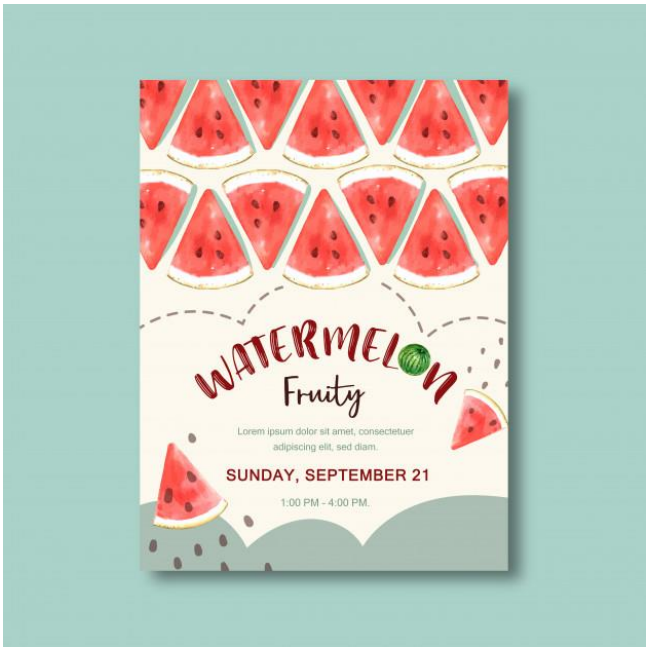
Penekanan dapat dilakukan dengan pemberian simbol seperti panah yang digunakan untuk memberi arahan supaya mata *audience* mengikutinya.

f. Emphasis through Diagrammatic Structures

Disebut juga struktur pohon, dengan menempatkan fokus utama elemen di bagian atas dan dibawahnya menyusun elemen-elemen lain yang terurut kebawah. Struktur ini membentuk seperti dahan pohon.

2.1.2.5. Irama

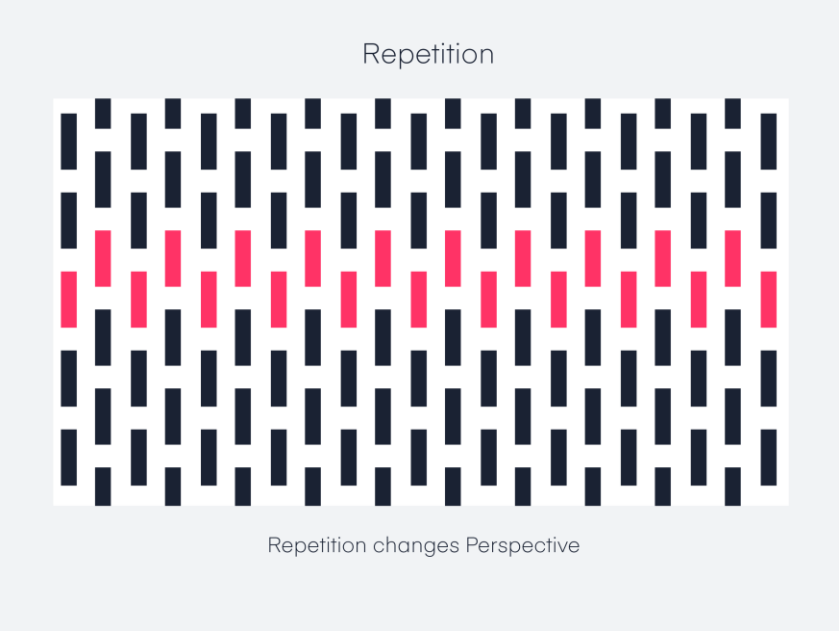
Dalam desain grafis, irama merupakan repetisi yang kuat dan konsisten dengan susunan elemen yang mirip dengan suatu ketukan dalam musik yang menyebabkan mata *audience* tergerak ke berbagai arah dalam suatu lembar. Penempatan susunan ketukan tersebut dapat dipercepat, diperlambat, diinterupsi, maupun di tegaskan dalam suatu karya desain.



Gambar 2.15. Contoh Poster Pengaplikasian Irama

(https://www.freepik.com/free-vector/poster-with-fruits-theme-creative-watermelon-illustration-template_5435348.htm)

Faktor yang mempengaruhi irama antara lain adalah warna, tekstur, hubungan bentuk dan figur, penekanan, dan keseimbangan. Dalam membentuk irama, perlu diperhatikan perbedaan antara repetisi dan varian. Repetisi terjadi saat penempatan satu atau lebih elemen dilakukan secara berulang-ulang dengan susunan yang selalu sama. Varian terbentuk dari hasil modifikasi susunan tersebut dengan pergantian baik elemen warna, bentuk, dan lain sebagainya yang tersusun dengan baik.

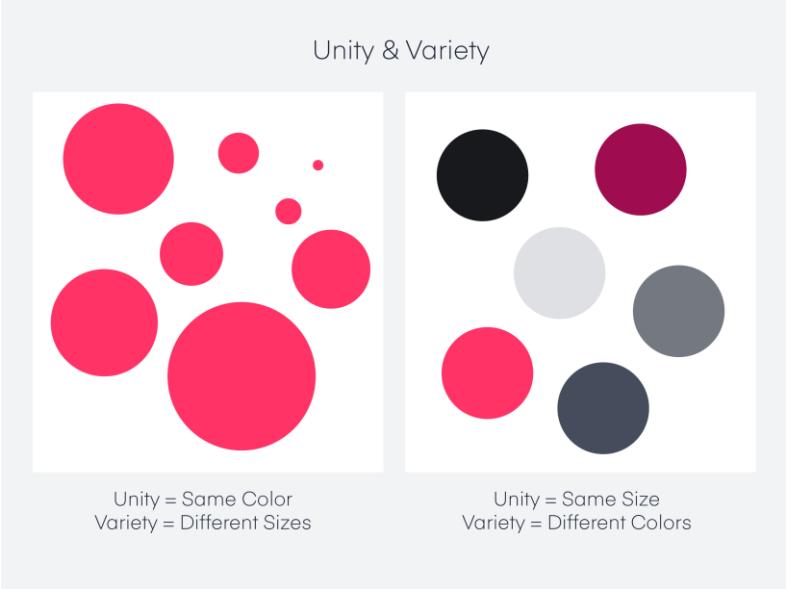


Gambar 2.16. Repetisi

(https://www.invisionapp.com/design-defined/unity-principle-design/)

2.1.2.6. Kesatuan

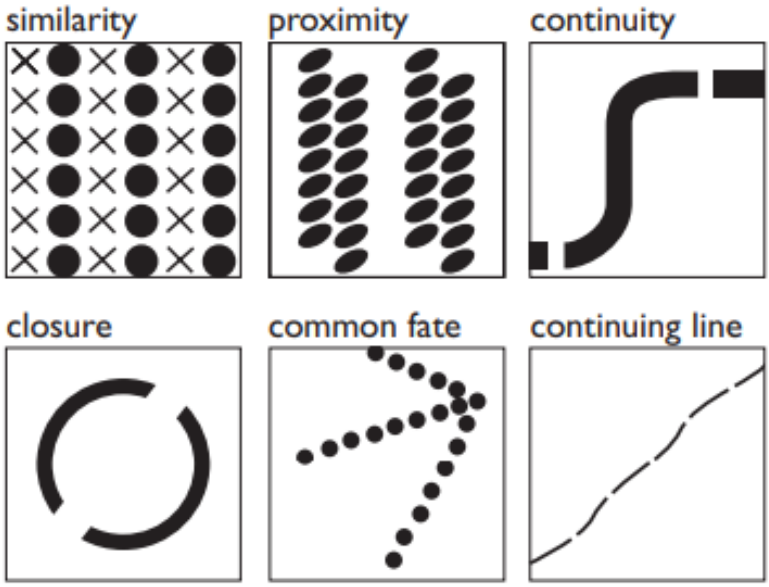
Dalam karya desain grafis, untuk mencapai suatu desain yang memiliki kesatuan perlu diselaraskan dengan komposisi desain yang tepat sehingga elemen-elemen yang ada di dalamnya terasa menyatu dan tidak bisa dipisahkan menjadi bagian-bagian kecil namun adalah keseluruhan desain itu sendiri. Pemahaman ini didukung dengan adanya *gestalt*. *Gestalt* digunakan untuk mengarahkan *audience* membentuk gambaran visual yang tercipta dari penggabungan elemen visual.



Gambar 2.17. *Unity and Variety*

(https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/)

2.1.2.7. Hukum Perseptual Organisasi



Gambar 2.18. Hukum Perseptual Organisasi: *Similarity, Proximity, Continuity, Closeure, Common Fate, and Continuing Line*

(Landa, 2011)

Hukum ini meliputi:

a. *Similarity*: elemen yang mempunyai kemiripan dari segi bentuk, warna, tektur, dan arah dapat tergabung kedalam grup yang sama.

b. *Proximity*: elemen yang jaraknya dekat satu sama lain tergabung dalam grup yang sama.

c. *Continuity*: elemen yang memiliki susunan arah yang sama secara berulang tergabung dalam grup yang sama.

d. *Closure*: persepsi visual yang membentuk koneksi antara satu elemen untuk menciptakan susunan maupun bentuk yang jelas.

e. *Common fate*: elemen-elemen yang tergabung dengan arahan yang sama.

f. *Continuing line*: terjadi jika terdapat 2 buah garis atat lebih yang memiliki perpecahan dan arah pecahannya akan diikuti mata *audience* sebagai keseluruhan, bukan satuan pecahan garis.

2.2. Media Informasi

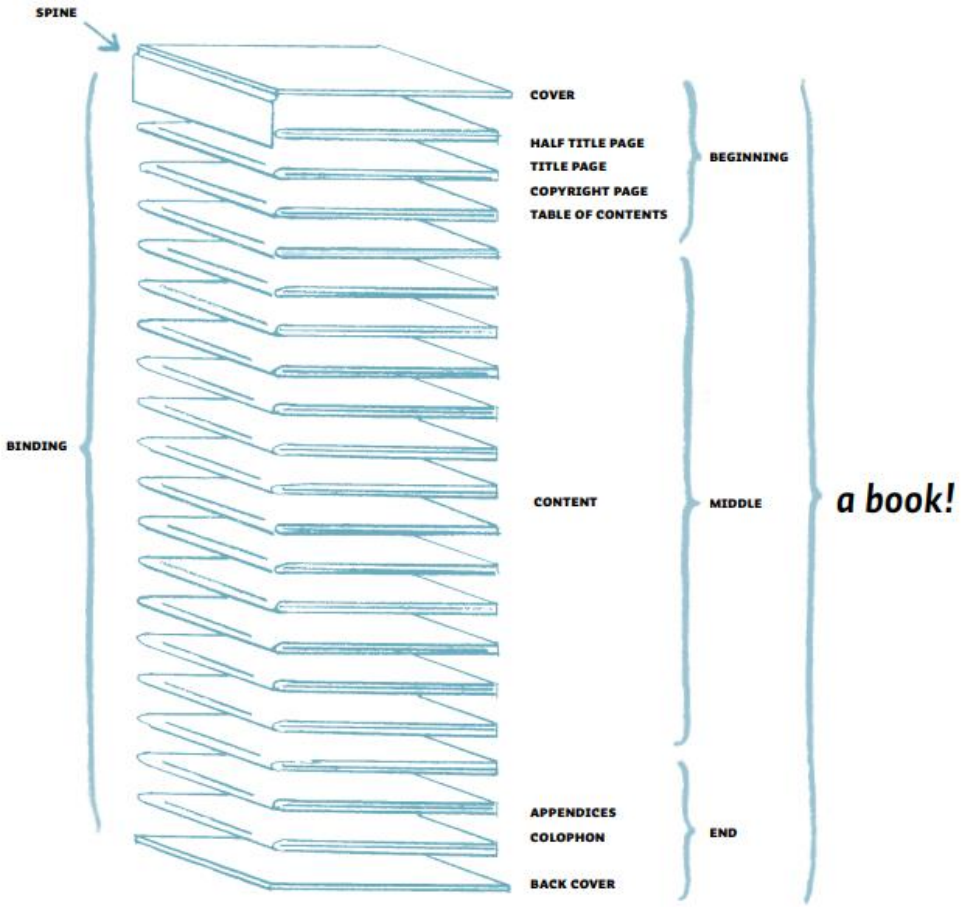
Menurut Widjajanto (2013), media adalah bentuk komunikasi yang disalurkan lewat cara yang terorganisir menggunakan teknologi untuk menghubungkan antara satu manusia dengan yang lainnya. Media dapat digunakan sebagai wadah

dalam menyampaikan informasi sehingga membantu dalam mengkomunikasikan tujuan. Menurut STC, desain informasi adalah proses pengubahan sekumpulan data yang masih berbentuk kompleks, tidak terorganisir atau terstruktur diterjemahkan menjadi data yang mempunyai makna dan pesan yang informatif (Baer, 2008). Sebuah media informasi dapat diartikan sebagai wadah komunikasi untuk menyampaikan data atau pesan informatif yang sudah terorganisir untuk menghubungkan manusia.

2.3 Buku

Menurut Sitepu (2012), buku adalah gabungan dari sekumpulan kertas yang memuat data tercetak dan tersusun secara sistematis dengan teknik jilid serta pada bagian luar terdapat pelindung punggung buku. Dalam setiap buku memuat berbagai informasi yang berbeda sehingga antara buku yang satu dengan buku lainnya memiliki manfaat yang berbeda.

2.3.1 Anatomi Buku



Gambar 2.19. Anatomi Buku

(Lupton, 2008)

Menurut Lupton (2008), buku tersusun dari berbagai halaman kertas yang dijilid (*binding*) menjadi satu kesatuan yang direkatkan pada bagian punggung buku (*spine*). Ia membagi anatomi sebuah buku menjadi 3 bagian yakni, awal, tengah, dan akhir.

2.3.1.1. Awal

Bagian awal terdiri dari:

a. *Cover* buku

b. *Half title page*, yang berisi judul buku baik judul buku utama maupun disertakan sub-judul.

c. *Title page*, yang berisi judul buku, nama penulis, nama penerbit, dan lokasi penerbitan.

d. *Copyright page*, memuat informasi buku seperti nama penulis, informasi hak cipta buku, *ISBN*, data katalog, alamat penerbitan, dan informasi kontributor lain yang berperan dalam penyusunan buku.

e. *Table of content*, memuat informasi daftar/*list* isi konten buku disertai halamannya.

2.3.1.2. Tengah

Bagian tengah berisi konten buku yang dapat berisi teks dan gambar. *Page numbers* juga disertakan sebagai navigasi halaman dan dibatas oleh pengaturan margin tertentu.

2.3.1.3. Akhir

Bagian akhir terdiri dari:

a. *Appendices*, berisi lampiran baik berbentuk glosarium, indeks, cek *list* buku, biografi, *resume*, dan kronologi buku.

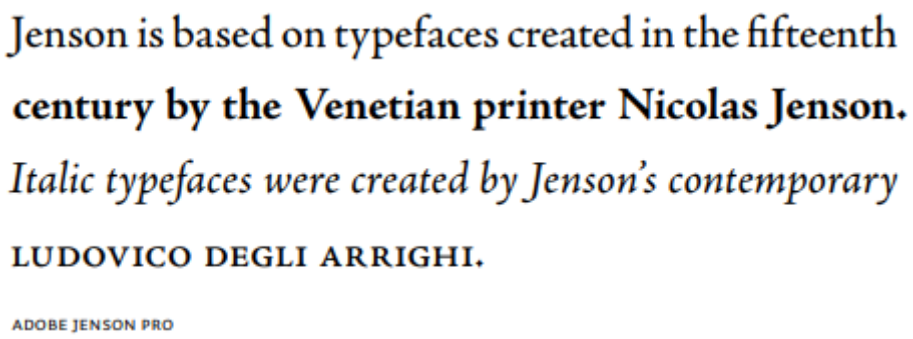
b. *Colophon*, berisi informasi mengenai jenis *typeface* yang digunakan dalam buku, teknik desain baik itu teknik penyusunan buku, *binding*, dan *printing*.

2.3.2 Tipografi dalam Buku

Pemilihan *typefaces* dalam merancang sebuah buku sangat mempengaruhi suasana yang ingin dibangun bagi pembaca (hlm.36). Lupton dalam bukunya menampilkan 3 pilihan jenis *typefaces* yang digunakan, yaitu:

2.3.3.1. Historical Book Faces

Beberapa *typefaces* yang dapat digunakan untuk menimbulkan kesan historik pada buku antara lain seperti Garamond yang menampilkan unsur elegan dan kehormatan dari zaman *Renaissance*, Caslon yang digunakan pada abad ke-18, dan Jenson yang menampilkan akar dari zaman *Renaissance* (hlm.38).

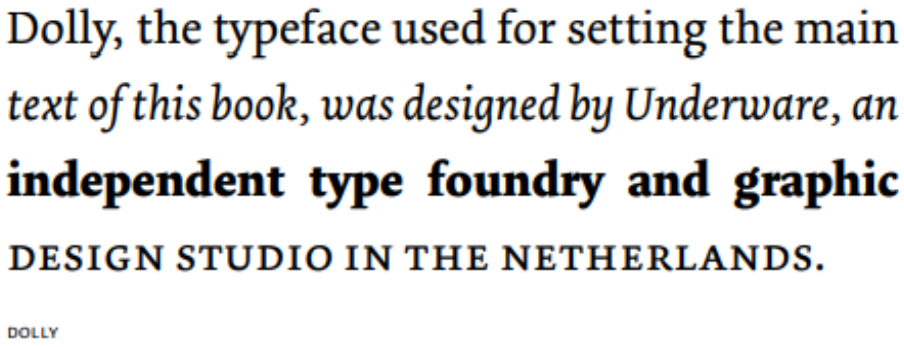


Gambar 2.20. *Typeface* Adobe Jenson Pro

(Lupton, 2008)

2.3.3.2. Contemporary Book Faces

Pemilihan *typefaces* ini menimbulkan kesan klasik kontemporer yang mana beberapa *typefaces* yang dapat digunakan antara lain seperti Dolly dan Auto (hlm.39).

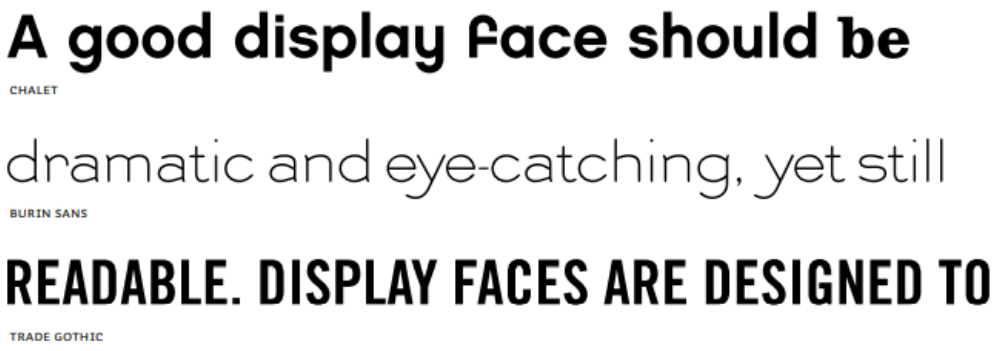


Gambar 2.21. *Typeface* Dolly

(Lupton, 2008)

2.3.3.3. Display Faces

Dalam perancangan buku, selain memilih *typefaces* untuk penyusunan *body text*, *captions*, *subheads*, dan sebagainya ada baiknya menambahkan *typefaces* lain yang cocok digunakan untuk logo, judul, atau *headlines* yang biasanya memuat sedikit kata dan berbentuk huruf kapital. Beberapa contoh *typefaces* berbentuk *display* ini antara lain seperti Chalet, Burin Sans, Trade Gothic, United Sherif Thin, dan Dot Matrix (hlm.40).



Gambar 2.22. *Typeface* Chalet, Burin Sans, Trade Gothic

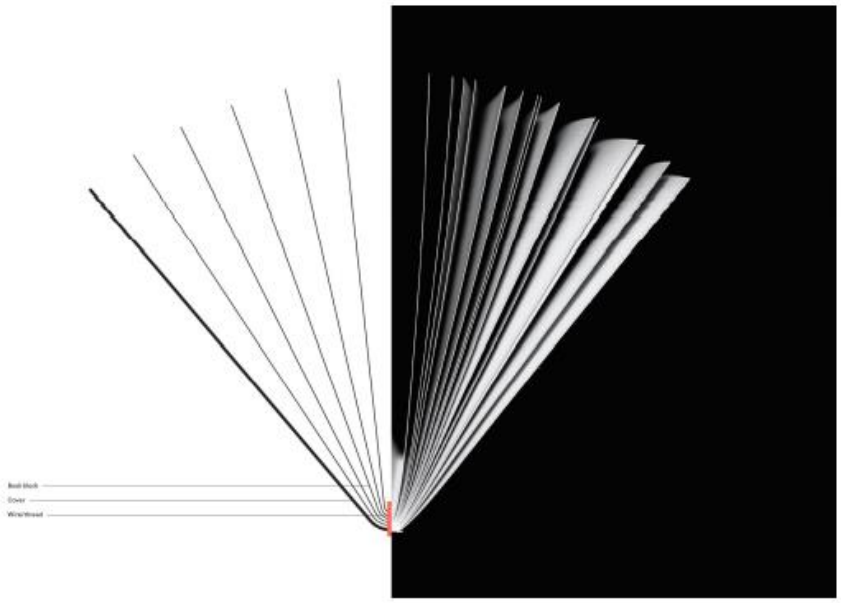
(Lupton, 2008)

2.3.3 Desain *Cover* Buku

Lupton mengatakan sebuah buku terutama untuk kebutuhan penjualan atau marketing tentunya membutuhkan desain *cover* yang menarik dan dapat dikategorikan juga sebagai logo buku dalam penjualan. *Cover* buku dapat mempengaruhi kesan pembaca mengenai konten isi buku dan dalam hal bagaimana buku ini akan laku terjual (hlm.56). Menurut Morlock (2018), *cover* buku dapat dibedakan menjadi 2:

2.3.3.1. Softcovers

Softcovers terdiri dari blok buku dan *cover* lentur yang menempel langsung. Biasanya jenis *cover* ini lebih murah dan memiliki varian jenis material pendukung dibandingkan dengan *hardcovers*. *Softcovers* sering digunakan sebagai sampul alternatif pengganti *hardcovers* sampai penulis menggantinya dengan material yang lebih bagus. *Softcovers* dirasa lebih fleksibel dalam hubungannya dengan teknik penjilidan, beberapa diantaranya adalah *multi-section*, *single-section*, dan *single-sheet binding*.

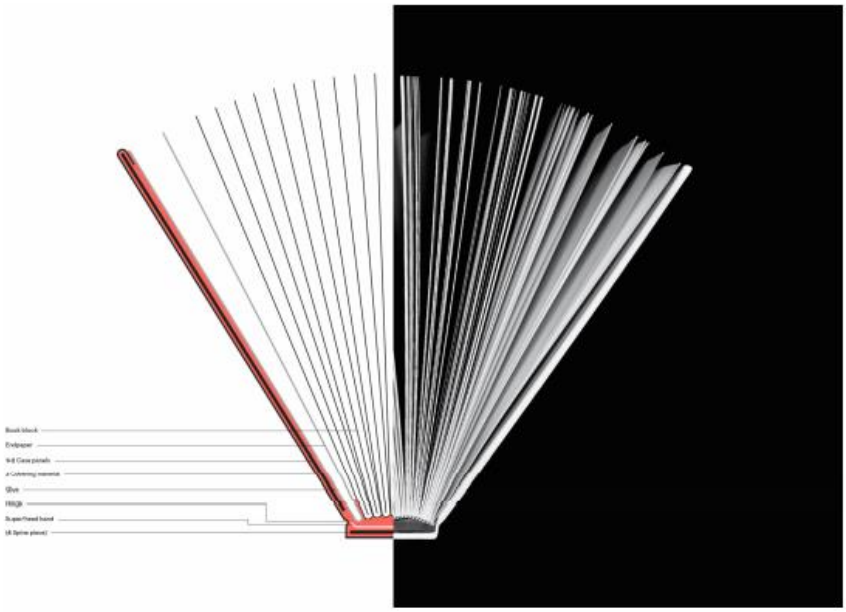


Gambar 2.23. *Softcover Bound Along the Spine Fold*

(Morlock, 2018)

2.3.3.2. Hardcovers

Berbeda dengan *softcovers*, *hardcovers* memiliki susunan *cover* belakang buku yang keluar dari tepian blok buku atau lebih dikenal dengan *cases*. *Cases* terdiri dari 2 panel dan punggung (*spine*) yang terkoneksi, biasanya terbalut material seperti bahan kulit, kain, atau bahan-bahan sintetik lainnya. *Cases* biasanya memiliki fungsi untuk melindungi buku, sebagai visual luar buku untuk menampilkan sisi aestetik, dan penegak buku saat diletakkan pada rak buku supaya tidak tertekuk atau tergulung.



Gambar 2.24. *Hardcover 3- and 4-piece cases: Full Binding*

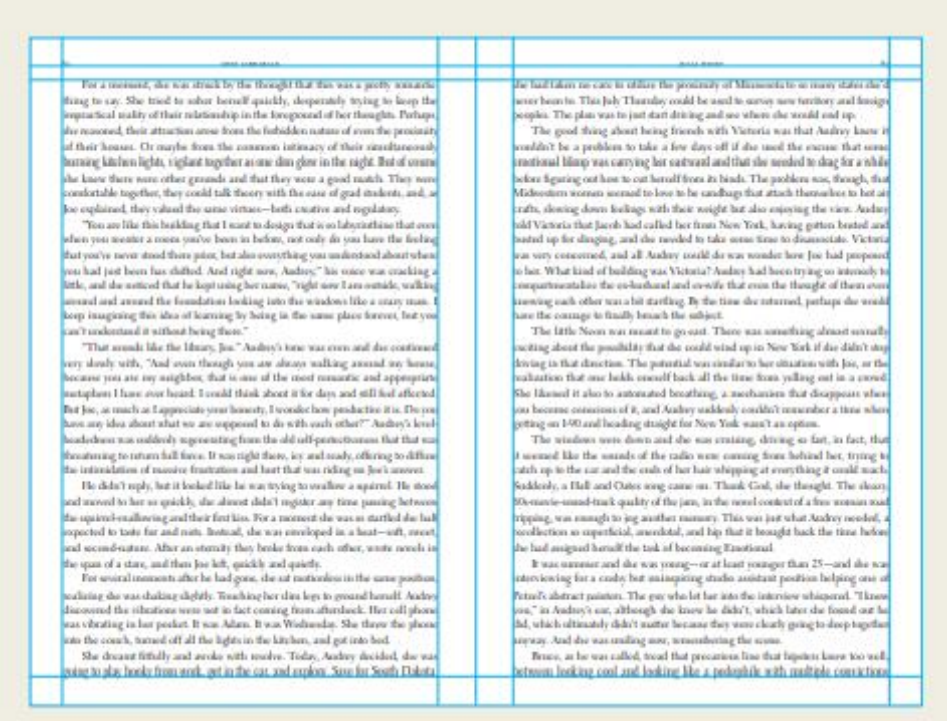
(Morlock, 2018)

2.3.4 Page Layout

Dalam pembuatan sebuah buku, diperlukan pengaturan terhadap penyusunan tulisan dalam sebuah lembar. Lupton membagi 3 *layout* menjadi:

2.3.4.1. Drab Layout

Dengan penyusunan sederhana dan menggunakan *margin* yang cukup sempit, desain buku dengan penyusunan ini dapat mencegah adanya blok tulisan yang terlihat pada halaman disampingnya karena simetris (hlm.54).

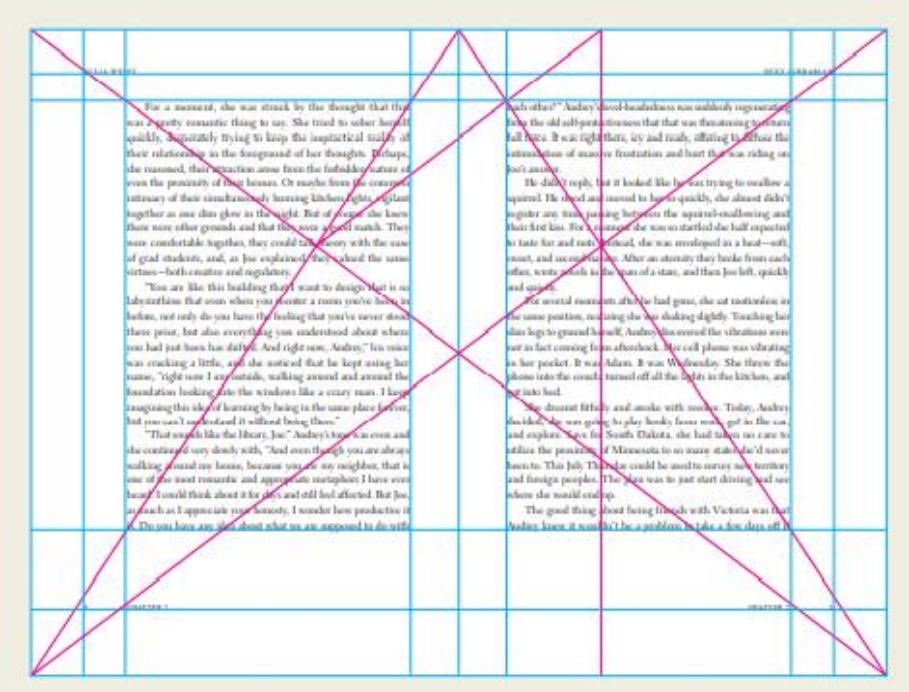


Gambar 2.25. *Drab Layout*

(Lupton, 2008)

2.3.4.2. Deluxe Layout

Penyusunan blok tulisan mengikuti format *golden rasio* (1 : 1.618 atau a : b = b (a + b) dan biasanya digunakan oleh beberapa pelukis, arsitek, dan penulis buku untuk menunjukkan kesan mewah dan elegan.

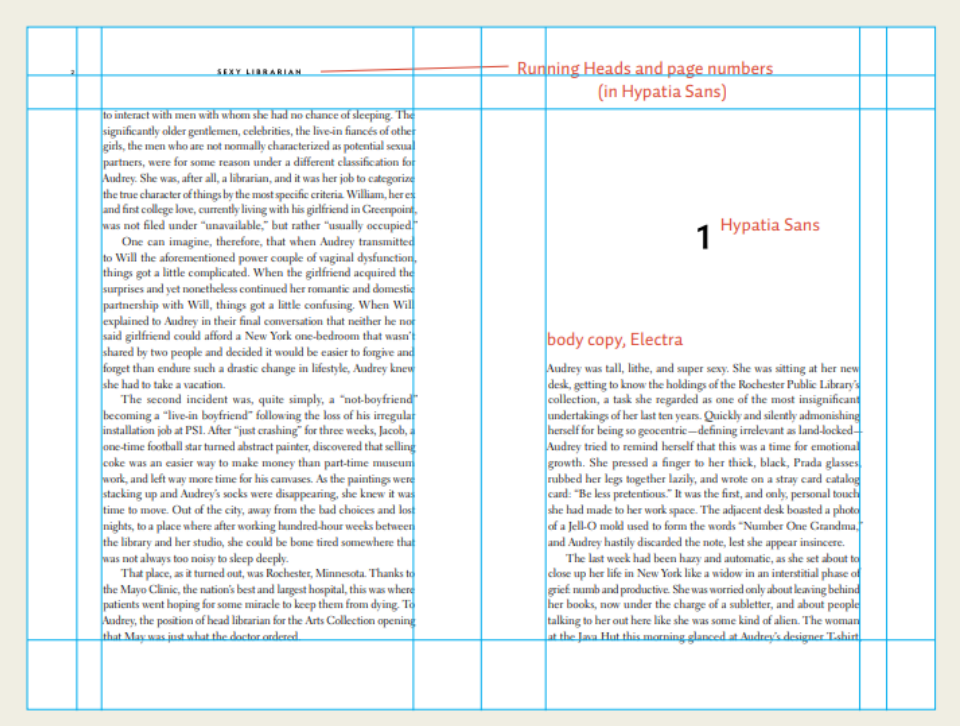


Gambar 2.26. *Deluxe Layout*

(Lupton, 2008)

2.3.4.3. Sexy Layout

Penyusunan *layout* menggunakan margin yang cukup berjarak, *heading* utama di susun dengan memberikan jarak yang luas untuk menimbulkan kesan klasik diikuti dengan *body text* (hlm.55).

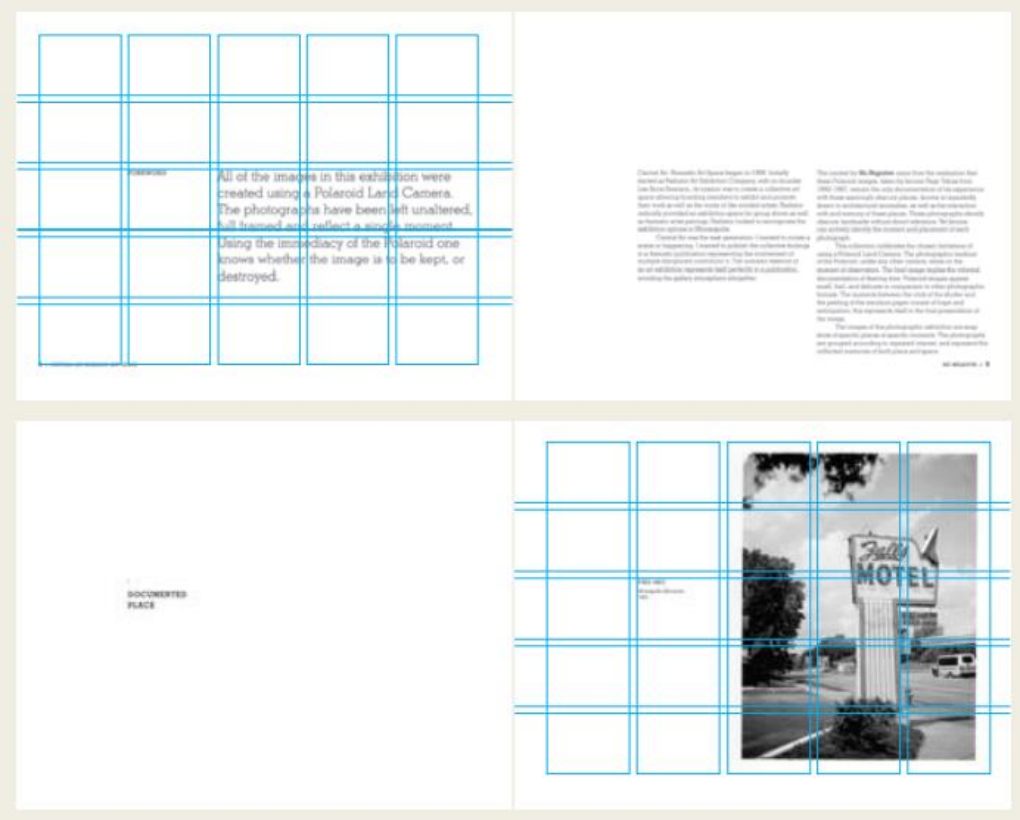


Gambar 2.27. *Sexy Layout*

(Lupton, 2008)

2.3.5 Grid

Menurut Lupton, *Grid* terdiri dari batas dan kolom yang terdapat pada buku dan digunakan untuk membuat ruang penyusunan pada halaman dengan berbagai variasi, supaya buku yang dibuat terlihat rapih. *Grid* merupakan bagian dari layout, penyusunan *grid* juga mempengaruhi penyusunan *layout*. Pembuatan *grid* dapat dilakukan dengan menentukan seberapa banyak kolom yang ingin dibuat pada satu halaman. Beberapa elemen informasi yang harus diperhatikan dalam penyusunannya dengan sistem *grid* adalah tulisan seperti judul (*headlines, running heads, captions*), gambar dan besarannya, dan nomor halaman (hlm.100).



Gambar 2.28. *Grid*

(Lupton, 2008)

2.3.6 Binding

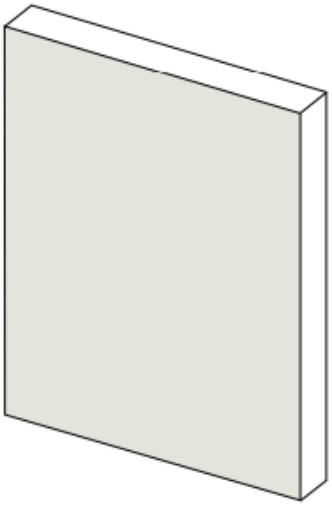
Dalam penggabungan lembaran kertas menjadi buku yang utuh diperlukan ketelitian dalam menentukan jenis *cover* dan teknik perekatannya. Penjilidan tentunya memperhatikan pengeluaran (modal), kemampuan (*skill*), ketahanan bahan, dan lain sebagainya (Lupton, 2008). Beberapa teknik *binding* yang kompleks mengharuskan penyusunan menggunakan berbagai bahan.

2.3.6.1. Jenis *Binding*

Lupton kemudian membagi beberapa jenis penjilidan menjadi:

a. *Perfect*

Halaman dan batas pinggiran direkatkan dengan lem lalu bagian *cover* menutupi dan terikat (hlm.120).

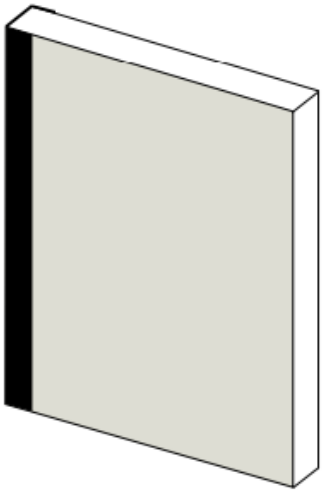


Gambar 2.29. *Perfect Binding*

(Lupton, 2008)

b. Tape

Cover dan halaman yang sudah tersusun dibaluti plester kain yang biasanya direkatkan dengan lem panas.

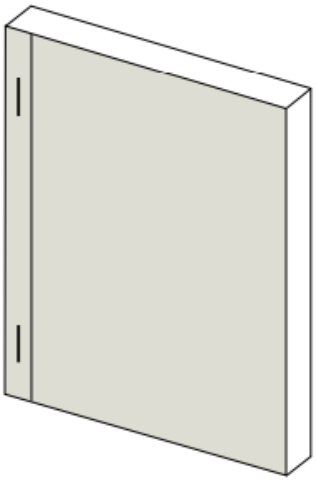


Gambar 2.30. *Tape Binding*

(Lupton, 2008)

c. *Side Stitch*

Teknik penjilidan dengan '*staples*' pada bagian depan dan belakang *cover*. Yang perlu diperhatikan dalam menggunakan teknik ini adalah ketebalan buku.

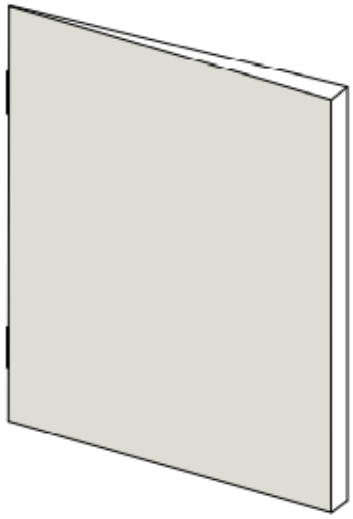


Gambar 2.31. *Side Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

d. *Sadle Stitch*

Cover dan halaman buku dilipat kemudian disatukan menggunakan *staples*. Pada dasarnya, karena semua isi buku terlipat, perlu diperhatikan tingkat ketebalan buku kurang lebih maksimal setengah inci (hlm.121).

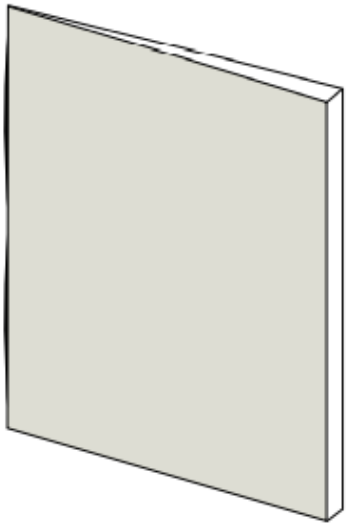


Gambar 2.32. *Sadle Stitch Binding*

(Lupton, 2008)

e. Pamphlet Stitch

Cover dan halaman buku dilipat dan disatukan dengan benang. Teknik ini kurang lebih harus memperhatikan ketebalan buku, maksimal kurang lebih 36 halaman.

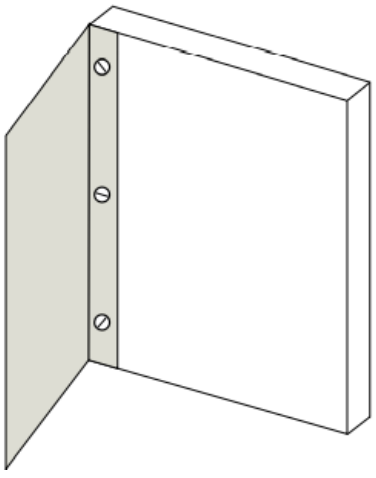


Gambar 2.33. *Pamphlet Binding*

(Lupton, 2008)

f. Screw and Post

Bagian cover dan tepi halaman buku dibuat lubang dan disatukan dengan sekrup. *Cover* depan biasanya akan menutupi bagian yang direkatkan.

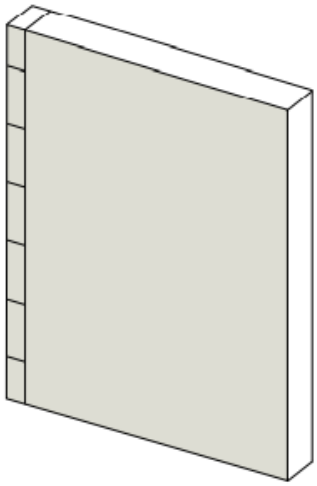


Gambar 2.34. *Screw and Post Binding*

(Lupton, 2008)

g. Stab

Teknik ini menyatukan halaman menggunakan benang dan benang tersebut akan terlihat pada bagian punggung dan samping buku. Teknik penjilidan ini sering juga disebut teknik *stab* Jepang.

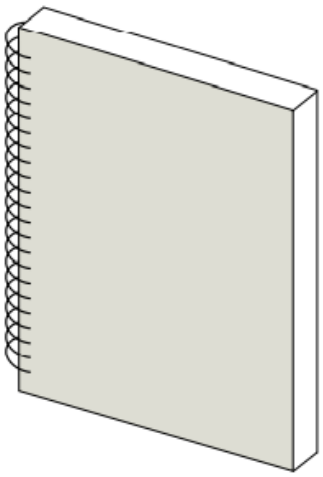


Gambar 2.35. *Stab Binding*

(Lupton, 2008)

h. Spiral

Teknik penjilidan dengan menggunakan mesin untuk membuat lubang yang dimasuki dengan kawat pada bagian samping buku.

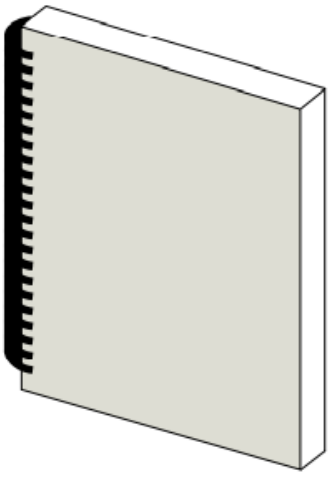


Gambar 2.36. *Spiral Binding*

(Lupton, 2008)

i. Plastic Comb

Teknik penjilidan yang hampir mirip dengan *spiral* namun, menggunakan plastik. Teknik ini terbilang kurang menarik dari segi visual sehingga jarang digunakan.



Gambar 2.37. *Plastic Comb Binding*

(Lupton, 2008)

2.4 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Male (2017), merupakan citra terapan yang mengkomunikasikan sebuah makna dalam bentuk visual kepada seseorang. Dalam praktiknya ilustrasi tidak hanya dilihat dari segi kecakapan visual dan kualitas teknik yang digunakan namun, lebih kepada sikap disiplin seseorang untuk menjawab terkait persoalan subjek, penyelesaian masalah, dan komunikasi visual lewat ilustrasi. Mode atau tren masyarakat tidak sepenuhnya mempengaruhi eksistensi sebuah ilustrasi dan ilustrasi dapat diplikasikan pada media apapun dengan potensi target yakni masyarakat luas.

2.4.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi memiliki berbagai peran dalam mengkomunikasikan pesan kepada audiens. Peran tersebut antara lain adalah peran dokumentasi dan referensi serta instruksi, *commentary*, *storytelling*, persuasi, dan identitas (Male, 2017).

2.4.1.1. Peran Ilustrasi: *Storytelling*

Dalam pembuatan suatu narasi fiksi, ilustrasi telah menjadi bagian prasyarat untuk menampilkan gambaran visual dalam penunjangan cerita. Ilustrasi dalam narasi fiksi sering dijumpai sekarang ini pada buku anak-anak, novel grafis, komik pendek, dan publikasi lain yang mengandung konten mitologi ataupun fantasi. Dalam cerita fiksi dewasa, ilustrasi digunakan sebagai elemen pendukung cerita. Dalam penulisan cerita fiksi yang baik, gaya ilustrasi ataupun *genre* tidak akan banyak mempengaruhi

audiens. Ilustrasi yang baik akan mendukung penulisan cerita baik itu cerita klasik, puisi, novel, romansa, atau *thriller* supaya dapat memberikan sisi emosi dan imaginatif dari audiens (hlm. 264). Sebuah ilustrasi yang berperan dalam *storytelling* adalah kombinasi dari kata dan gambar yang menjadi esensi penting dalam penyampaian narasi yang didukung dari keseimbangan penggunaan teks dan visual (hlm. 267).

Gambar 2.38. *Alice meeting the March Hare and the Mad Hatter in an illustration by John Tenniel for the chapter "A Mad Tea-Party" in Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland (1865)*

(https://www.britannica.com/topic/Alices-Adventures-in-Wonderland)

2.4.2 Karakter

Menurut Nieminen (2017), desain karakter adalah proses di mana sebuah karakter baru dibentuk untuk buku, film, animasi, *video game*, dan media lainnya. Narasi dapat hidup dari karakter yang berperan sebagai gambaran visual bagi audiens supaya dapat merasa imersif akan dunia yang dibawakan dalam cerita. Dalam mendesain karakter dari segi visual, estetika luar akan memberikan dampak yang

besar kepada audiens untuk menerka sosok karakter yang ditampilkan. Selain estetika bentuk karakter, sebuah persona yang dimiliki karakter juga berperan penting dalam sebuah cerita. Idealnya, sifat karakter dapat ditunjukkan lewat sosok penampilannya. Sebagai contoh, seorang karakter yang penakut akan digambarkan dengan postur tubuh yang lebih tertutup sedangkan, karakter yang *heroic* akan digambarkan dengan posisi postur tegak dan kuat.

Gambar 2.39. *Perceiving personality through appearance*

(Nieminen, 2017)

Selain dari segi aspek visual, karakter juga harus memiliki aspek internal yang baik. Dalam membuat karakter yang akan terus disukai dan diingat oleh audiens diperlukannya aspek tambahan seperti menentukan bagaimana karakter bergerak, berbicara, dan berinteraksi dengan karakter lainnya. Gestur, ekspresi wajah, dan suara juga memainkan peran penting untuk menyampaikan pesan dari sebuah karakter.

2.5 Interactive Media

Menurut Cvetkovic (2019), media interaktif dapat diartikan sebagai wadah komunikasi yang menampilkan hasil akhir berdasarkan keputusan yang dibuat *user*. Media interaktif melibatkan konsep desain interaksi, media baru, interaktivitas, interaksi antara manusia dengan sistem, grafik UI, budaya digital, desain interaktif, dan VR. Media interaktif dapat disebut juga sebagai multimedia interaktif yang memungkinkan *user* untuk berpartisipasi aktif dalam mengontrol, menggabungkan, dan memanipulasi elemen media yang ada.

2.5.1 Interactive Storytelling

Roth (2015), mengartikan *interactive storytelling* sebagai media hiburan interaktif berbasis komputer yang memungkinkan *user* untuk ikut berpartisipasi aktif dalam alur cerita *non-linear* pada suatu sistem *storytelling*. Meskipun berawal dari sistem komputer, sistem *storytelling* interaktif juga digunakan dalam bentuk *non-digital* seperti *theater*, *live action roleplaying*, dan *game books*. Berbeda dengan media tradisional, penyampaian informasi lewat sistem ini melibatkan 2 arah komunikasi dari sistem ke *user* dan dari *user* ke sistem sehingga *user* berperan serta dalam penyampaian informasi tersebut.

Interactive storytelling menekankan pada penyampaian informasi lewat cerita yang interaktif. Forster mendeskripsikan cerita sebagai pembagian rangkaian narasi yang tersusun menurut kerangka waktunya (Roth, 2015). Narasi meliputi babak, karakter, properti, dan alur yang mengikat cerita dengan elemen lainnya. Mengikuti pembagian babakan alur oleh Aristotle, cerita dapat dimulai

dengan penjelasan eksposisi (*setting*), penjelasan karakter dan latar situasinya lewat konflik, dan tujuan/*goals*. Bagian awal bermula untuk menarik *audience* melihat cerita si karakter utama dilanjutkan dengan bagian tengah yang menceritakan bagaimana karakter utama menghadapi konflik cerita. Bagian akhir menceritakan klimaks cerita mengenai solusi yang ditemukan karakter utama untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sekaligus menentukan *ending* ceritanya (hlm.22).

Dalam *storytelling* interaktif, alur narasi harus berbentuk *non-linear* sehingga membuka ruang bagi *user* untuk memilih variasi keputusan dan reaksinya. Untuk mencapai sistem alur *non-linear* dapat menggunakan *branching*. Sistem *branching* dapat dimulai dari narasi yang bagian awalnya berupa alur *linear*. Saat cerita mencapai babakan tengah, sistem *branching* kemudian membuka ruang keputusan yang membebaskan *user* untuk memilih beberapa alur pilihan sebelum pada babak akhir (*ending*) cerita kembali lagi menjadi satu alur *linear* (hlm.24-25).

2.6 Buku *Self-help*

Bergsma (2007), mendefinisikan buku *self-help* sebagai media yang dapat membantu satu individu untuk mengembangkan pribadinya ke arah yang lebih baik tanpa meminta bantuan secara langsung dari *expert*. Buku *self-help* membantu individu dalam permasalahan yang berkaitan dengan psikologi. Bergsma membagi tema yang terdapat pada buku *self-help* menjadi:

a. *Growth*

Hal ini lebih menekankan pada pertumbuhan pribadi seseorang dari bagaimana individu tersebut menata dirinya dan merasakan bahwa hidupnya menjadi lebih baik.

b. *Relationships*

Hubungan yang dibahas adalah hubungan personal yang berkaitan dengan cara berkomunikasi kepada seseorang supaya dapat saling mengerti dan meningkatkan keintiman hubungan tersebut.

c. *Coping*

Kategori ini berhubungan dengan pemberian cara-cara praktis supaya seorang individu bisa merasa *relax* dan mengelola *stress* yang dirasakan.

d. *Identity*

Buku dengan kategori ini lebih menekankan pada pembahasan pemberian *insight* kepada individu untuk mengenal lebih dalam tentang diri sendiri dan pilihan yang harus ditentukan untuk perkembangannya.

2.7 Toxic Relationship

Menurut Akbar (2020), *toxic relationship* dapat diartikan tahapan hubungan yang sudah meracuni cara individu untuk melihat *value* diri sendiri dan lingkungan

sosialnya sehingga hubungan tersebut menjadi tidak berkembang. Ibu Fiona V. Damanik dalam wawancara yang dilakukan dengan penulis mendefinisikan *toxic relationship* sebagai fase hubungan yang mana salah satu atau kedua pihak melakukan perilaku yang mengganggu atau meracuni pasangannya sehingga tidak membuat satu sama lain bertumbuh dalam menjalani hubungan.

2.7.1 Ciri-ciri *Toxic Relationship*

Satu Persen – Indonesian Life School (2019), memaparkan ciri-ciri atau tanda hubungan yang sudah tergolong *toxic* dikaitkan dengan gaya berpacaran remaja yang sedang *trend* dan diadaptasi dari dari buku Mark Manson berjudul "The Subtle Art of not Giving a F*ck". Ciri-ciri tersebut antara lain:

2.7.1.1. Banyak Kode-kodean

Hal ini terjadi pada individu yang dalam menghadapi masalah memilih untuk menggunakan kode dibandingkan membicarakan permasalahan tersebut dengan baik kepada pasangannya. Hal ini tergolong *toxic* karena individu tersebut memiliki rasa tidak nyaman untuk mengkomunikasikan segala sesuatu kepada pasangannya sendiri sehingga mengharapkan dengan memberikan kode (bersikap dingin atau mendiamkan pasangan) pasangannya dapat bergerak untuk memberikan perhatian. Padahal dalam hubungan yang sehat seharusnya komunikasi itu menjadi jembatan yang menghubungkan perasaan dan kebutuhan masing-masing individu yang menjalani hubungan tersebut.

2.7.1.2. Menyalahkan Pasangan atas Emosi yang Dirasakan

Ada kalanya dalam suatu waktu seseorang merasakan lelah dan sedang membutuhkan perhatian dari pasangan namun, kebetulan pasangan anda sedang pada tahap tidak peka karena kesibukan yang dijalani lalu, anda memarahi pasangan karena merasa seharusnya ia bisa lebih perhatian. Dalam hal ini, seharusnya masing-masing individu bertanggung jawab atas perasaan yang dialami dan tidak mengharapkan orang lain untuk bertanggung jawab atasnya sehingga hubungan yang dijalani tidak terlalu terikat (tergantung).

2.7.1.3. Menutupi Masalah dengan Solusi Sementara

Beberapa pasangan dalam menghadapi permasalahan dan mengatasinya sering memilih untuk menutupi dengan solusi sementara yang tidak menyelesaikan masalah tersebut hingga pertengkaran yang terjadi akan terus menerus berulang. Solusi sementara ini dapat berupa memberikan pasangan hadiah, mengajak pergi berlibur bersama, dan lain sebagainya. Penyelesaian ini tergolong *toxic* karena anda memberikan suatu penghargaan atau *reward* kepada pasangan saat ia melakukan perilaku yang buruk atau salah. Sebaiknya apresiasi tersebut diberikan sesudah kedua belah pihak sudah menyelesaikan masalah yang dihadapi.

2.7.1.4. Menunjukkan Kecemburuan (Berlebihan)

Dalam menjalani hubungan pacaran, cemburu dapat dikatakan sebagai bentuk sayang yang natural namun, apabila kecemburuan tersebut ditunjukkan secara berlebih dengan membatasi ruang gerak pasangan atau

melebihi batas *personal* pasangan tentu hal itulah yang menjadikannya tidak sehat. Hal ini tergolong *toxic* karena anda merasa *insecure* dengan diri sendiri dan tidak mempercayai pasangan sehingga dapat menimbulkan berbagai drama atau pertengkaran yang tidak bermanfaat untuk perkembangan diri masing-masing individu.

2.7.2 Penyebab *Toxic Relationship*

Berdasarkan lansiran *Bolde* pada Kumparan (2020), tanda bahwa hubungan mulai berubah menjadi *toxic* dikarenakan:

2.7.2.1. Berperilaku Berlebihan

Terobsesi dengan segala hal yang dilakukan oleh pasangan, mulai dari hal kecil sampai hal yang besar. Terkadang suka mengasumsikan apa yang dilakukan oleh pasangan sampai berujung pada pertengkaran.

2.7.2.2. Ekspektasi Terlalu Tinggi

Semua orang memiliki keunikannya masing-masing namun, tidak jarang saat menjalani hubungan pacaran seseorang akan berusaha mengubah pasangannya menjadi seperti yang ia inginkan. Ekspektasi itu sudah ada sejak awal hubungan dimulai dan berproses hingga orang tersebut akan merasa dirinya lebih rendah karena tidak dapat mencapai standar pasangannya.

2.7.2.3. Cemburu Berlebihan

Rasa cemburu adalah salah satu bukti bahwa seseorang memiliki rasa peduli dan sayang terhadap pasangannya, akan tetapi bila kecemburuan itu sampai pada tahap berlebih yang mana membuat orang mengatur-atur kehidupan pasangannya seperti membatasi ruang sosialnya tentunya akan menimbulkan perasaan terkekang di benak pasangan tersebut.

2.7.2.4. Tidak Percaya Pasangan

Membangun kepercayaan memang tidak mudah, terutama bila seseorang sudah pernah merasakan pahitnya pengkhianatan. Orang tersebut akan lebih takut dalam menjalani hubungan sehingga sering berasumsi buruk terhadap pasangannya seperti, “Apakah pasanganku selingkuh?” dan mulai mengusik setiap kegiatan yang dilakukan oleh kekasihnya.

2.7.2.5. Tidak Mau Salah

Hubungan yang baik dapat dilihat dari bagaimana satu sama lain saling menghargai dan menahan ego masing-masing. Jika rasa ego itu tinggi, tentunya seseorang akan sulit untuk memaafkan orang lain dan sulit untuk mengakui kesalahan. Sebaliknya, orang tersebut akan merasa bahwa dirinya selalu benar dan terus menempatkan pasangannya pada posisi yang salah. Hal ini tentunya akan berujung pada retaknya hubungan tersebut.

2.7.3 Akibat *Toxic Relationship*

Akibat yang ditimbulkan dari menjalani hubungan yang *toxic* dapat bersifat psikologis dan fisik. Menurut Dr. Primatia Yogi Wulandari, M.Si., Psikolog pakar psikologi Universitas Airlangga (UNAIR) seperti dilansir pada UNAIR NEWS (2019), dampak yang pertama kali mengenai orang tersebut dimulai dari sisi psikologisnya seperti merasa rendah diri dan pesimis dalam kehidupannya. Hal tersebut dikarenakan adanya tekanan dari ujaran kebencian yang dilontarkan oleh pasangannya sendiri sehingga orang tersebut merasa dirinya tidak pantas untuk menjadi kekasih yang baik menurut pandangan orang itu. Jika tekanan tersebut tidak mendapatkan solusi dan terus menerus mengekang pikiran dan hati seseorang, bisa saja menimbulkan *stress* dan depresi yang berujung pada bunuh diri. Selain menyerang psikologis, *toxic relationship* dapat menyebabkan seseorang mengalami penyakit fisik seperti jantung, tentunya hal ini juga dikarenakan kondisi orang yang mengalami tekanan batin biasanya tidak menjaga pola hidup yang sehat.

2.7.4 Cara Mencegah *Toxic Relationship*

Dalam mencegah hubungan berujung pada kondisi yang *toxic*, baiknya adalah membangun dan menjaga hubungan tersebut tetap harmonis dan sehat. Panduan yang dapat digunakan sebagai prinsip untuk menjaga hubungan tetap baik adalah *ASPIRE Principles* menurut Roffey (2012). Prinsip-prinsip tersebut antara lain terangkum menjadi:

2.7.4.1. Agency

Seseorang harus mempunyai kekuatan untuk mengontrol keadaan supaya terhindar dari perasaan menjadi korban atas tindakan yang dilakukan orang lain terhadap dirinya. Dalam kaitannya dengan hubungan berpasangan, seseorang harus mengetahui bahwa segala hal yang diucapkan dan dilakukan kepada pasangannya memiliki dampak dan ia harus selalu siap untuk menanggung beban tanggung jawab itu. Tentunya hubungan akan berjalan baik apabila tidak semena-mena satu pihak yang memutuskan segala pilihan dalam berpasangan, mendiskusikannya dan membuka ruang bagi pasangan untuk mengutarakan opininya dan bersama-sama mencari jalan tengah adalah cara yang baik untuk menjaga keharmonisan.

2.7.4.2. Safety

Ada kalanya seseorang menyimpan permasalahan hidupnya dari orang di sekitar karena masalah tersebut dirasa terlalu *personal* dan akan menimbulkan perasaan yang tidak nyaman bila dibagikan dengan orang lain yang tidak begitu dekat. Dalam hal ini, seseorang harus bisa membuka ruang untuk pasangannya menceritakan persoalannya dan menjaga masalah itu tidak keluar ke ruang publik. Dengan mendengarkan dan menjaga persoalan itu dengan baik sudah cukup untuk mengesankan pasangan bahwa ia bisa selalu membagi ceritanya dengan orang tersebut.

2.7.4.3. Positivity

Menjadi orang yang dapat membuat hari pasangan menjadi lebih baik dengan memberikan dukungan positif dan membantunya dalam menyelesaikan masalah adalah hal yang patut dimiliki seseorang yang sedang menjalin hubungan asmara. Membangun suasana positif dalam hubungan dapat membantu orang tersebut berubah menjadi orang yang lebih baik lagi, hal ini juga berpotensi mendewasakan pikiran masing-masing pasangan dalam mengambil keputusan bersama.

2.7.4.4. Inclusion

Inclusion dalam prinsip ini memberikan arti bahwa baiknya kita menciptakan suasana yang membuat pasangan kita merasa ia punya tempat yang nyaman di sisi kita. Dengan suasana yang nyaman, pasangan akan lebih terbuka dan belajar melihat situasi dari perspektif orang lain. Hal ini dapat berdampak baik pada penekanan ego masing-masing pasangan supaya lebih mengerti antara satu dengan yang lainnya.

2.7.4.5. Respect

Tidak hanya dalam hal berhubungan dengan pasangan kekasih, sikap menghargai sudah menjadi bagian dalam hak kemanusiaan dalam hidup sosial. Dalam menjalin hubungan, sikap saling menghargai dibutuhkan untuk mencegah perilaku pasangan yang menyakiti baik secara *verbal* maupun *non-verbal*, cepat menciptakan asumsi tanpa melihat fakta, dan merasa lebih punya kuasa atas pasangannya. Sikap ini dibangun dengan

belajar mendengarkan satu sama lain, tidak berusaha menyela pendapat pasangan dan tidak mengambil alih pembicaraan. Tidak hanya dalam hal mendengarkan ucapan, namun juga dalam kata-kata yang diucapkan kepada pasangan baiknya bersifat positif dan penuh dengan kasih sayang.

2.7.4.6. Equality

Menjalin hubungan yang baik diselaraskan dengan persamaan derajat. Tidak ada hirarki yang menentukan pasangan laki-laki lebih punya kuasa atas pasangan perempuan dan sebaliknya. Masing-masing pasangan harus belajar untuk menghargai satu sama lain dan bersama-sama memutuskan pilihan yang tepat. Tidak baik jika salah satu pasangan memaksakan kehendaknya karena merasa lebih tinggi dari pasangannya, sehingga ia mengontrol kehidupan dan pilihan orang tersebut.