

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Robin Landa (2013) menyatakan desain grafis merupakan sebuah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan informasi kepada para *audience*. Desain Grafis mempresentasikan visual dari ide atau gagasan yang mengandalkan penciptaan, pemilihan, seleksi, dan pengaturan dalam elemen-elemen pada setiap visual.

2.1.1. Elemen Desain

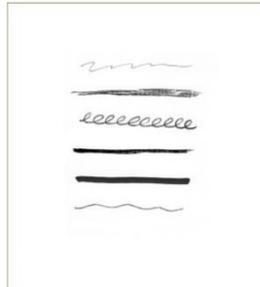
1. Titik

Titik adalah satuan atau bagian terkecil dari suatu garis yang biasanya dikenal sebagai lingkaran. Titik juga merupakan bagian terkecil dalam sebuah desain. Dari sebuah titik, maka terbentuklah elemen-elemen desain yang akan membentuk sebuah desain secara menyeluruh.

2. Garis

Garis adalah dasar dari elemen desain yang mempunyai banyak fungsi. Garis sering kali dipersepsikan sebagai jalur pemindahan sebuah titik dari satu tempat ketempat lainnya. Sebuah garis didefinisikan berdasarkan ukuran pada garis tersebut, garis dilihat dari panjangnya ukuran garis, bukan dari ketebalan dan lebar dari garis tersebut. Garis memiliki berbagai macam

bentuk, yaitu garis lurus, garis lengkung, garis bersudut, garis halus, garis kasar, dan masih banyak lagi.



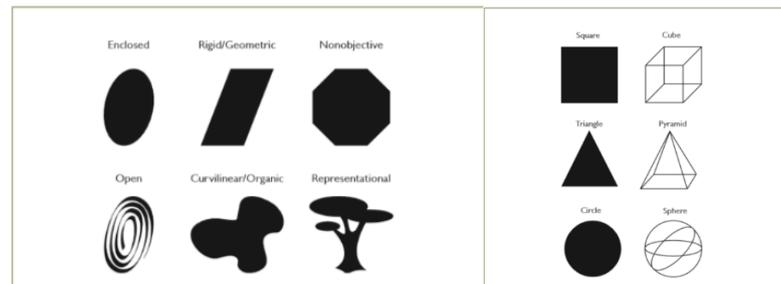
Gambar 2.1. Garis
(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

3. Bentuk

Bentuk adalah bagian dari elemen desain yang terdiri dari garis untuk menciptakan sebuah wujud dua dimensi (2D), sehingga wujudnya terlihat datar dan tidak memiliki dimensi. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur yang tertutup.

Bentuk memiliki tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Ketiga bentuk dasar tersebut selain memiliki wujud dua dimensi (2D) juga memiliki wujud berupa tiga dimensi (3D) atau yang biasa disebut sebagai bangun ruang, sebagai contoh persegi menjadi bentuk kubus, segitiga menjadi bentuk piramid, dan lingkaran menjadi bentuk bola. Di lain dari bentuk dua dimensi (2D) adalah bentuk datar, sedangkan bentuk tiga dimensi (3D) adalah bentuk volumetrik. Dalam bukunya, Landa menjelaskan bahwa bentuk memiliki banyak jenis, seperti bentuk geometris,

bentuk organik, bentuk bujur sangkar, bentuk lengkung, bentuk tidak beraturan, bentuk yang tidak disengaja, bentuk non-objektif, bentuk abstrak, dan bentuk resepresentasional.



Gambar 2.2. *Shape*

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

4. *Figure Ground*

Figure Ground adalah sebuah komposisi yang menciptakan sebuah hubungan diantara bentuk satu dengan bentuk lainnya. *Figure Ground* disebut sebagai area positif dan negatif dari sebuah bentuk yang mengacu pada hubungan sebuah bentuk dengan lingkungan disekitarnya. *Figure* atau yang biasa disebut sebagai daerah positif dari sebuah bentuk adalah bentuk yang nyata, dan dapat dilihat wujudnya. Sedangkan *ground* atau yang biasa disebut sebagai daerah negatif dari sebuah bentuk adalah bentuk yang tidak nyata karena tidak dapat dilihat wujudnya. Proses terjadinya *ground* adalah, *ground* akan terbentuk dari area yang berada diantara *figure*.



Gambar 2.3. *Figure Ground*

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

5. Warna

Warna adalah sebuah pantulan cahaya yang ditangkap oleh mata manusia dari suatu objek tertentu. Warna-warna dapat dilihat dari sekitar manusia pada benda-benda dilingkungan sekitar yang dapat dirasakan dan dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan dan tidak dapat diserap inilah yang dimaksud sebagai warna oleh manusia. Sebagai sebuah contoh, sebuah buah *strawberry* menyerap semua warna yang menyorot buah *strawberry* tersebut kecuali berwarna merah. Warna merah yang tidak diserap kemudian dipantulkan sehingga dapat dilihat oleh mata manusia, maka dari itu buah *strawberry* dikenal dengan buah yang berwarna merah oleh manusia. Warna yang dipantulkan ini disebut dengan warna subtraktif. Sebagai contoh lain, dalam melihat warna yang dihasilkan oleh *layer* melalui media digital seperti komputer, televisi, *gadget*, warna yang dipancarkan melalui layar tidak mengenai benda dan tidak dapat dipantulkan seperti cara kerja objek nyata seperti buah, buku, dan objek

lainnya melainkan warna dipancarkan langsung dari layer pada mata manusia. Hal ini bisa disebut sebagai warna aditif. Berikut ini merupakan macam-macam pembagian nama-nama warna:

a. Nomenklatur Warna

Nilai sebuah warna diatur melalui tingkat terang dan gelapnya suatu warna, seperti merah muda, atau biru tua. Nomenklatur warna terbagi menjadi tiga elemen, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.



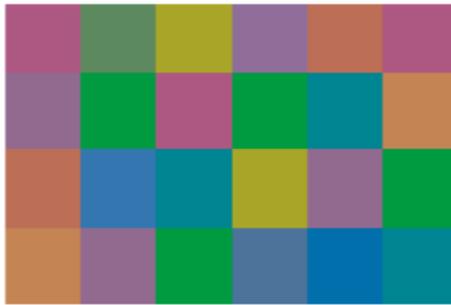
Gambar 2.4. Nomenklatur Warna

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

b. *Hue*

Hue merupakan nama warna, seperti “merah”, “biru”, “kuning”, “hijau”, “ungu”, dan warna lainnya. *Hue* juga dapat menunjukkan 12 temperatur pada warna. Warna merah, kuning dan jingga digolongkan sebagai kategori warna hangat, sedangkan warna biru, hijau, dan ungu digolongkan sebagai kategori warna dingin. Temperatur warna tercipta pada otak

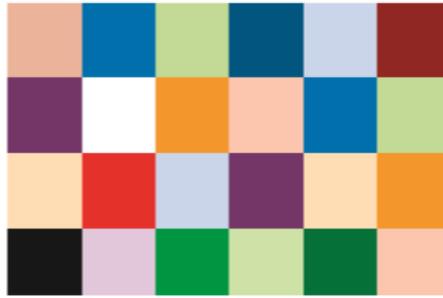
manusia melalui proses asosiasi dan ingatan yang dimiliki, temperature warna juga tidak dapat dirasakan secara langsung, melainkan hanya dapat dilihat secara visual.



Gambar 2.5. *Hue*
(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

c. *Value*

Tingkatan *luminosity* atau tingkat terang gelap dari suatu warna sering disebut sebagai *value*. Tingkatan-tingkatan yang berbeda pada setiap warna dalam kategori *value* sering disebut sebagai *tint*, *tone*, dan *shade*. *Tint* merupakan kategori warna yang memiliki warna yang terang, tint tercipta dari campuran hue dengan warna putih, sehingga menciptakan warna-warna yang terang. *Tone* merupakan warna standar, atau warna asli dari warna yang dimiliki oleh warna tersebut tanpa dicampuri oleh warna putih atau warna hitam. Sedangkan *shade*, *shade* merupakan kategori warna yang memiliki warna yang dominan gelap, shade tercipta dari campuran *hue* dengan warna hitam, sehingga menciptakan warna-warna yang gelap.



Gambar 2.6. *Value*
(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

d. *Saturation*

Saturasi dikenal sebagai *color intensity*. Saturasi adalah tingkat ukuran dari kecerahan dari suatu warna. Suatu warna akan dianggap cerah atau kusam dilihat dari banyaknya warna abu-abu dalam pencampuran warna dasar dengan warna abu-abu.

e. Pencampuran Warna

1. Primer

Warna subtraktif terdiri dari warna primer, warna primer sendiri terdiri dari warna merah, warna kuning, dan warna biru atau biasa sering disebut RYB (*Red, Yellow, and Blue*). Ketiga warna tersebut dikategorikan sebagai warna primer karena tidak dapat diciptakan dari pencampuran warna lain. Sedangkan warna aditif mempunyai primer yang terdiri dari warna merah, warna hijau, dan warna biru atau sering disebut RGB (*Red, Green, and Blue*).

2. Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang tercipta dari hasil pencampuran warna-warna primer. Warna substraktif memiliki warna sekunder yang terdiri dari warna jingga, warna hijau, dan warna ungu. Jika warna-warna sekunder ini dicampurkan dengan sesama warna sekunder atau dengan warna primer lainnya yang sudah ada, maka akan menghasilkan beragam warna lainnya, atau yang biasa disebut sebagai warna tersier.

6. Tekstur

Tekstur merupakan sebuah wujud permukaan sebuah objek yang dapat direpresentasikan dengan tekstur merupakan hasil simulasi dari objek yang dimaksud. Dalam sebuah seni visual, terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur nyata dan tekstur visual. Tekstur nyata adalah tekstur yang dapat dirasakan dengan indra peraba dan dapat dirasakan secara nyata tekstur yang diraba seperti apa. Tekstur nyata dapat diciptakan/dihasilkan dengan berbagai cara dalam teknik *print design*, yaitu *embossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan tekstur visual adalah tekstur yang tidak dapat dirasakan dengan indra peraba, tekstur visual merupakan ilusi yang menampilkan tekstur hanya secara visual sehingga tidak dapat diraba dengan indra peraba. Tekstur visual dapat dihasilkan/diciptakan dengan cara melakukan scan, dalam wujud foto, gambar, dan lainnya.



Gambar 2.7. Tekstur

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

7. Pola

Pola adalah suatu pengulangan yang bersifat sistematis dan konsisten dari sebuah bentuk, objek, unit, atau elemen visual. Struktur dasar pola bergantung pada tiga bentuk dasar, yaitu titik, garis, dan garis penanda atau biasa disebut sebagai *grid*.

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip desain diperlukan untuk menyusun dan mengatur elemen-elemen pada desain dalam suatu bentuk komposisi. Seorang desainer harus memahami prinsip dasar desain dalam merancang sebuah desain. Prinsip desain diperlukan agar dapat menghasilkan sebuah karya desain yang baik. Dengan prinsip desain, seorang desainer dapat mengkombinasikan konsep yang telah dirancang.

1. Format

Format adalah bidang terbatas yang diperlukan sebagai dasar pengerjaan sebuah desain. Dalam proses perancangan sebuah desain, format merupakan media yang digunakan dengan ukuran yang sudah ditentukan sebelumnya.

Format sering kali dipersepsikan sebagai bentuk implementasi dalam sebuah perancangan desain. Format dapat digunakan dalam pembuatan poster, baliho, banner, dan lainnya. Sebuah desain dalam wujud apapun, setiap komponen dan elemen desain memiliki hubungan yang signifikan dengan format yang ada.

2. *Balance* (Keseimbangan)

Balance (Keseimbangan) adalah sebuah kestabilan dapat tercipta melalui visual dari titik pusat yang terbagi secara merata pada setiap sisinya. Keseimbangan juga dapat diartikan sebagai suatu prinsip yang dimiliki oleh manusia secara intuitif. Keseimbangan merupakan prinsip yang penting dalam perancangan sebuah desain. Ketidakseimbangan dalam sebuah desain dapat berpotensi menimbulkan hasil yang negatif/kurang baik. Keseimbangan dapat dicapai dengan beberapa penerapan teori-teori seperti berikut:

a. Simetri

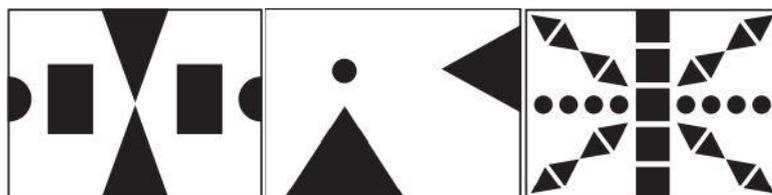
Simetri mencerminkan elemen-elemen yang setara dikedua sisi sumbu pusat, hal tersebut disebut sebagai simetri refleksi. Jika sebuah format dibagi menjadi dua bagian, audience dapat melihat bahwa kedua sisi memiliki komposisi yang sama.

b. Asimetri

Asimetri adalah distribusi bobot visual yang dicapai melalui berat dan penyeimbang dan penyeimbang dengan menyeimbangkan satu elemen dengan bobot elemen lainnya. Dalam mencapai sebuah keseimbangan asimetris, sebuah komponen visual yang akan digunakan akan diletakkan pada posisi yang tidak mempunyai kesamaan melainkan dengan komposisi yang sama.

c. *Radial Balance*

Radial Balance atau keseimbangan radial adalah bentuk simetri yang dicapai melalui kombinasi simetri secara horizontal dan simetri secara vertikal. *Radial balance* biasanya memiliki satu titik sebagai pusat ditengah objek, dan seluruh objek tampak melingkar dan mengelilingi titik pusat yang dimaksud.



Gambar 2.8. *Balance*

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

3. Hirarki Visual

Hirarki visual adalah prinsip utama untuk mengatur sebuah informasi. Penyampaian informasi merupakan hal yang penting dalam desain grafis. Audience harus menangkap informasi yang akan disampaikan dengan tepat dan menghindari kesalahan persepsi. Secara visual, hirarki visual mempunyai beberapa peran penting yang harus diterapkan dalam mengatur informasi yang akan disampaikan, agar dapat tersampaikan dengan tepat. Dengan menggunakan prinsip ini, seorang desainer dapat memberikan penekanan sesuai dengan hirarkinya. Sehingga seorang desainer dapat mengatur dan mengarahkan *audience* untuk melihat informasi atau elemen visual yang harus dilihat terlebih dahulu.

4. *Emphasis* (Tekanan)

Emphasis atau tekanan adalah pengaturan elemen-elemen visual yang sesuai dengan kepentingannya, hal ini dilakukan dengan menekankan beberapa elemen diatas elemen lainnya yang membuat beberapa elemen menjadi lebih tinggi dan elemen lainnya akan mempunyai peran sebagai elemen pendukung. Dalam mencapai sebuah *emphasis*, terdapat berbagai cara yang dapat diterapkan, yaitu:

a. *Emphasis by Isolation* (Penekanan dengan Mengisolasi)

Pembuatan *emphasis* dilakukan dengan cara mengisolasi sebuah bentuk untuk mengarahkan fokus audience pada titik tersebut. Titik fokus

biasanya membawa berat visual yang baik dan harus diimbangi dengan unsur-unsur lain dalam komposisi sebuah desain.

b. *Emphasis by Placement* (Penekanan dengan Penempatan)

Penempatan sebuah objek atau elemen visual memiliki pengaruh kepada audiens terhadap elemen visual tersebut. Menempatkan elemen grafis pada posisi tertentu dalam komposisi, seperti latar depan, sudut kiri atas, atau tengah, dengan posisi tersebut lebih mudah menarik perhatian sebagian besar *audience*.

c. *Emphasis through Scale* (Penekanan melalui Ukuran)

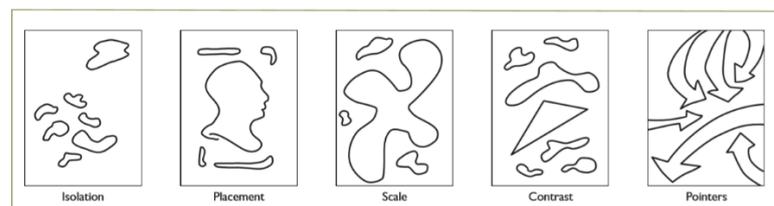
Ukuran sebuah elemen visual dapat mempengaruhi penekanannya dalam sebuah komposisi. Bentuk objek yang besar cenderung lebih cepat menarik perhatian *audience*, namun objek yang sangat kecil juga dapat menarik perhatian para *audience*.

d. *Emphasis through Contrast* (Penekanan melalui Kontras)

Emphasis dapat diciptakan dengan memberikan kontras pada setiap elemen-elemen visual tertentu terhadap elemen-elemen visual lainnya. Melalui kontras terang dengan gelap, halus dengan kasar, cerah dengan kusam. Sebagai contoh, bentuk gelap ditengah bidang bentuk yang lebih terang dapat menjadi titik fokus. Kontras juga tergantung pada ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi sebuah elemen visual dalam sebuah komposisi.

e. *Emphasis through Direction and Pointers* (Penekanan melalui Arah dan Penunjuk)

Dengan menggunakan anak panah, diagonal maupun penunjuk arah lainnya emphasis dapat tercapai untuk membantu mengarahkan pandangan audience kepada elemen atau kepada bagian tertentu.



Gambar 2.9. *Emphasis*
(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

5. *Rhythm* (Irama)

Rhythm atau irama sering dikaitkan dengan music dan puisi. Dalam desain grafis, irama juga memiliki peran yang sama dengan musik. *Rhythm* berupa pola, repetisi yang konsisten, dan mampu mengarahkan mata *audience* untuk menerima berbagai informasi. *Rhythm* yang kuat dapat menciptakan sebuah stabilitas yang baik. *Rhythm* urutan elemen visual pada interval yang ditentukan melintasi berbagai format halaman, seperti desain buku, desain situs web, dan desain majalah, serta gerak grafik, sangat penting untuk mengembangkan aliran visual dari satu halaman lainnya. Banyak faktor yang dapat berkontribusi dalam membangun ritme, yaitu warna, tekstur, hubungan figur, penekanan, dan keseimbangan.

6. *Unity* (Kesatuan)

Terdapat banyak cara untuk mencapai *unity* atau kesatuan, dimana semua elemen grafis dalam sebuah desain saling terkait sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar. Dalam desain dibutuhkan adanya kesatuan untuk menciptakan sebuah struktur komposisi dan perpaduan yang teratur antara satu elemen ke elemen desain lainnya. Untuk mencapai kesatuan dari sebuah desain, seorang desainer harus menciptakan keteraturan dengan membuat koneksi diantara satu elemen dengan elemen lainnya, dan mencari keseluruhan dengan cara pengelompokkan dengan mengatur penempatan, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna elemen yang tergabung dalam komposisi.

7. *Laws of Perceptual Organization*

Pada pengaturan persepsi, terdapat enam poin, yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*, berikut merupakan penjelasannya:

a. *Similarity*

Similarity adalah elemen yang serupa, elemen yang memiliki karakteristik yang sama, dan elemen yang dianggap sebagai milik Bersama. Elemen dapat berbagi kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna, arah maupun bentuk yang membuat elemen-elemen menjadi terkelompokkan.

b. *Proximity*

Proximity adalah elemen-elemen yang saling berdekatan, elemen-elemen yang memiliki kedekatan special, dan dianggap sebagai milik Bersama. Biasanya *proximity* menjelaskan manusia yang cenderung untuk mengelompokkan elemen-elemen yang saling berdekatan.

c. *Continuity*

Continuity adalah jalur atau koneksi visual yang dirasakan dan dibentuk diantara elemen lain yang dipersepsikan sebagai kesinambungan. Elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dianggap terkait, menciptakan kesan Gerakan yang mengarahkan minat audience kearah tertentu.

d. *Closure*

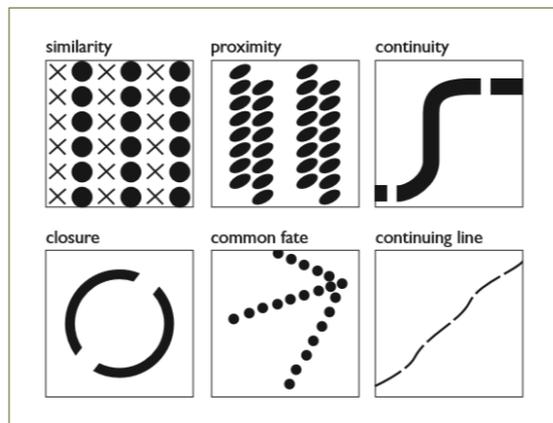
Closure adalah kecenderungan pikiran manusia untuk menghubungkan setiap elemen untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.

e. *Common Fate*

Common Fate adalah elemen yang cenderung dianggap sebagai satu unit jika elemen tersebut bergerak ke arah yang sama.

f. Continuing Line

Garis selalu dianggap sebagai jalur paling sederhana. Jika dua garis terputus, *audience* akan melihat garis tersebut secara keseluruhan. Bagian garis yang terpotong tersebut disebut sebagai garis tersirat. Garis tersirat merupakan garis yang tidak Nampak dan hanya sebuah ruang kosong yang dipersepsikan oleh manusia sebagai sebuah garis.



Gambar 2.10. *Laws of Perceptual Organization*

(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

8. Skala

Dalam suatu desain, skala adalah ukuran elemen grafis yang terlihat dalam kaitannya dengan elemen grafis lain dalam komposisi. Skala juga digunakan untuk membantu memahami ukuran yang dimaksud. Skala dapat berhubungan dengan pemahaman tentang ukuran relative dari objek nyata di lingkungan sekitar. Sebagai contoh, penggambaran seekor anak kucing

yang sedang berdiri disebelah anjing dewasa, dengan kondisi tersebut dapat dijelaskan bahwa ukuran dari anjing tersebut jika dibandingkan dengan ukuran anak kucing tersebut.

2.1.3. Tipografi

Menurut Landa (2011), tipografi merupakan sebuah desain yang berbentuk huruf yang memiliki pengaturan dalam ruang dua dimensi (2D) baik pada media *layer* ataupun media cetak. Sebuah teks atau tampilan biasanya ditampilkan dalam bentuk tulisan. Tulisan yang diidentifikasi sebagai tipografi dominan memiliki ukuran yang lebih besar dan tebal, biasanya tipografi dominan digunakan sebagai judul, sub-judul, dan lainnya. Sedangkan tulisan yang diidentifikasi sebagai tulisan teks, merupakan bagian utama dari sebuah konten desain yang biasanya dikenal sebagai paragraf, *caption* atau kolom tulisan. Pemilihan tipografi sangatlah penting karena setiap jenis tipografi yang digunakan memiliki nuansa dan efek yang berbeda-beda pada setiap penempatannya.

1. Nomenklatur dan Anatomi Tipografi

Secara keseluruhan, huruf diciptakan secara digital atau secara manual dengan tangan. Sedangkan, *terminology* huruf berdasarkan pada proses awal dibuatnya huruf itu sendiri, huruf diciptakan seperti relief yang dipahat pada seongkah logam yang diberi tinta yang kemudian akan dicetak.

a. *Letterform*

Pada setiap huruf alfabet yang tercipta, setiap huruf memiliki keunikan dan karakteristik tersendiri yang membuat sebuah huruf dapat terbaca dan teridentifikasi.

b. *Typeface*

Pada sebuah kumpulan angka, huruf, dan tanda yang dibuat oleh seorang perancang, akan dirancang dengan *property* visual yang konsisten. Properti visual yang membuat sebuah *typeface* dapat dibedakan dengan *typeface* lainnya. Setiap *typeface* memiliki keunikan yang ditonjolkan dan keunikan pada *typeface* tersebut yang menjadi identitas dari sebuah *typeface*.

c. *Type Font*

Type font adalah sebuah kumpulan huruf, angka, dan tanda dalam berbagai macam ukuran dan gaya yang digunakan untuk berkomunikasi secara tertulis.

d. *Type Family*

Type family adalah sebuah desain *font* tunggal yang memiliki berbagai variasi gaya dalam keluarga *font*. *Type family* terbagi menjadi tiga macam, yaitu variasi *light*, *medium*, dan *bold*.

e. *Italics*

Italics merupakan jenis huruf yang memiliki kemiringan kearah kanan, *italics* juga merupakan salah satu varian gaya yang dimiliki oleh *type*

family. Italics juga condong merujuk kearah teknik tipografi kursif yang terinspirasi dari tulisan tangan.

f. *Type Style*

Dalam melakukan modifikasi pada *typeface* memiliki beberapa variasi berdasarkan karakter visual dari *font* itu sendiri. Variasi yang dimaksud meliputi variasi dalam berat huruf (*light, medium* dan *bold*), variasi dalam lebar huruf (*condensed, regular, dan extended*) dan sudut pandang huruf (*roman* atau *upright* dan *italic*), dan elaborasi dari bentuk dasar huruf (*outline, shaded, dan dekoratif*).

g. *Stroke*

Stroke merupakan garis lurus atau lengkung yang membentuk sebuah huruf.

h. *Weight*

Weight merupakan sebuah elemen yang mengatur ketebalan stroke pada bentuk huruf. *Weight* sendiri biasanya didapatkan dengan membandingkan ketebalan stroke pada tinggi huruf dan berat huruf. *Weight* biasanya dapat diklasifikasikan menjadi: *light, medium, dan bold*.

2. **Klasifikasi Tipografi**

Pada saat ini *typeface* memiliki banyak ragam jenis huruf yang mudah ditemui dimana saja, tetapi sebuah *typeface* memiliki klasifikasi umum yang dapat dikategorikan dalam sebuah kelompok huruf yang berdasarkan gaya

dan sejarah yang ada. Klasifikasi yang dimaksud dapat diidentifikasi dalam kategori sebagai berikut:

a. *Old Style*

Pada abad ke-15, *typeface* roman sudah mulai muncul di dunia. Gaya penulisan *typeface* roman diinspirasi oleh penulisan surat yang menggunakan pena dengan ujung yang lebar, tipe ini biasanya dikategorikan dengan serif pada setiap hurufnya, anatomi huruf yang lebih kaku, serta adanya perbedaan tebal tipis huruf pada stroke. Contoh *typeface roman* adalah *Caslon*, *Garamond*, dan *Times New Roman*.

b. *Trasitional*

Pada abad ke-18, jenis tulisan *trasitional* mulai muncul di dunia. Sesuai dengan namanya yaitu tradisional, jenis huruf ini mempunyai transisi dari gaya lama menuju gaya modern. Karakteristik yang dimiliki oleh huruf tradisional menyesuaikan kedua gaya turunannya. Contoh *typeface* tradisional adalah *Baskerville*, *Centurym* dan *ITC Zapf International*.

c. *Modern*

Pada abad ke-19 jenis *typeface* modern mulai muncul di dunia. Karakteristik yang dimiliki *typeface* modern mulai berubah dan memiliki bentuk yang lebih geometris. *Typeface* modern memiliki bentuk yang berbeda dengan keluarga huruf roman dan tradisional, *typeface modern* memiliki bentuk yang lebih kontras pada stroke

yang cukup jelas. *Typeface serif* yang memiliki tekanan yang lebih stabil, sehingga ketebalan stroke yang lebih cenderung sama dan lebih simetris. Contoh *typeface modern* adalah *Didot*, *Bodoni*, dan *Walbaum*.

d. *Serif*

Serif merupakan jenis huruf dengan sebuah elemen kecil yang ditambahkan pada akhir atau pada awal sebuah *stroke* yang ada dalam bentuk huruf.

e. *Sans Serif*

Sans serif adalah jenis huruf yang tidak menggunakan elemen kecil tambahan pada akhir atau awal sebuah huruf dibentuk.

f. *Slab Serif*

Slab serif adalah *typeface* jenis *serif* yang memiliki karakteristik yang tebal dan kaku. Jenis huruf *slab serif* mulai dikenal didunia pada abad yang sama dengan *typeface modern*, yaitu pada abad ke-19. *Typeface slab serif* memiliki dua sub-kategori, yaitu Mesir dan Clarendon. Contoh *typeface slab serif* adalah *Americal Typewriter*, *Memphis*, *ITC Lulabin Graph*, *Bookman*, dan *Clarendon*.

g. *Gothic/Blackletter*

Typeface jenis *gothic* lebih condong pada tulisan pada naskah kuno yang hadir pada abad ke-13 dan abad ke-15. Huruf jenis *gothic* juga disebut sebagai *blackletter*. Karakteristik huruf jenis *gothic* adalah memiliki *stroke* yang berat dan bentuk huruf yang memiliki sedikit lengkungan pada anatomi huruf. Jenis huruf *gothic* juga merupakan

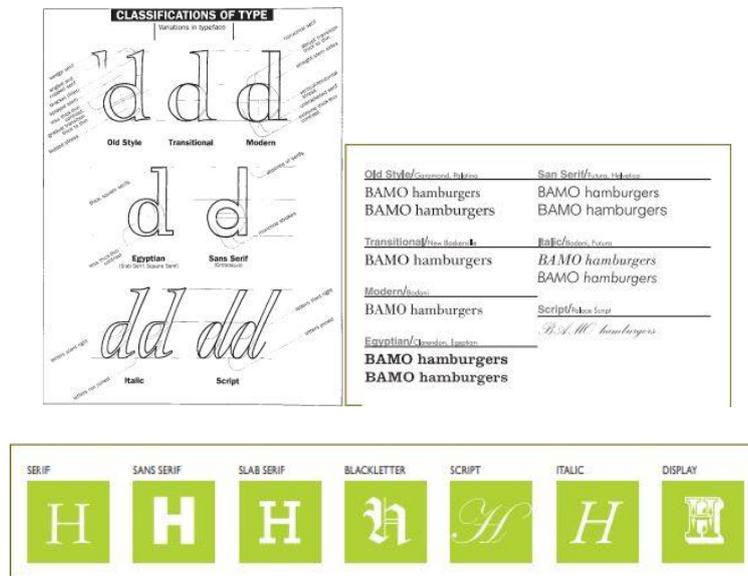
salah satu jenis huruf yang pertama kali ditemukan oleh *Guttenberg*. Contoh jenis *typeface gothic* adalah *Textura*, *Rotunda*, *Schwabacher*, dan *Fraktur*.

h. Script

Typeface jenis *script* merupakan *typeface* yang paling menyerupai tulisan tangan. Huruf jenis *script* memiliki kemiringan ke kanan dalam derajat yang disesuaikan pada setiap keluarga hurufnya. Jenis *typeface* ini rata-rata memiliki bentuk yang berbeda dengan *type family* pada umumnya, karena jenis *script* memiliki bentuk tulisan sambung. Contoh *typeface script* adalah *Brush Script*, *Shelley Allegro Script*, dan *Snell Roundhand Script*.

i. Display

Typeface jenis *display* sering kali digunakan untuk penulisan judul, karena *typeface* jenis *display* ini memiliki karakteristik yang kuat dan lebih ekspresif. Karakter huruf *display* membuat jenis huruf ini tidak cocok untuk dijadikan pilihan untuk menuliskan teks atau kalimat yang Panjang karena akan sulit dibaca dengan bentuk huruf yang sedikit dekoratif.



Gambar 2.11. Klasifikasi *Typography*
(*Graphic Design Solutions 5th*, 2014)

2.2. Media Informasi

2.2.1. Definisi Media

Media adalah sebuah sarana yang menawarkan berbagai cara untuk dapat berkomunikasi dengan *audience*. Menurut *Katz* dalam bukunya, *The Media Handbook*, menjelaskan bahwa media memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Media dapat memberikan informasi dan sekaligus menghibur untuk memberikan warna dalam kehidupan manusia. Informasi juga penting untuk disampaikan melalui media karena keefektifan penyebaran informasi yang sangat cepat (*Katz*, 2009).

2.2.2. Kategori Media

Katz mengategorikan media menjadi enam buah kategori besar, yang terdiri dari televisi, radio, internet, majalah, koran, dan *out of home*. Media juga dapat dikategorikan berdasarkan wujudnya, yaitu dalam bentuk media cetak dan media elektronik/*digital*. Media cetak seperti yang diketahui, media ini memiliki wujud

nyata dan dapat dilihat secara terang-terangan oleh manusia, seperti koran, buku, majalah, dan *billboard*. Sedangkan media elektronik merupakan media yang berbasis elektronik yang dapat diakses melalui *gadget*, seperti televisi dan internet. Media memiliki kategori lain yang juga dapat membagi media yaitu tingkat jangkauan media kepada *audience*.

2.3. Buku

2.3.1. Definisi Buku

Menurut Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul *Book Design* menyatakan bahwa buku merupakan sebuah bentuk atau wadah tertua dari suatu dokumentasi atas pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang ada di dunia.

2.3.2. Komponen Buku

Dalam buku *Book Design*, Haslam membagikan komponen buku menjadi 19 komponen penyusunan, yaitu:

1. Spine

Spine merupakan bagian buku yang melindungi bagian ujung buku.

2. Head Band

Head band adalah sebuah pita sempit yang terikat pada bagian berwarna pada buku, biasanya digunakan sebagai pelengkap *cover* pada saat proses binding.

3. Hinge

Hinge adalah sebuah lipatan pada *endpaper* yang dilipat dan ditempelkan pada *fly leaf*.

4. Head Square

Head square adalah sebuah bagian kecil yang ada pada bagian atas buku karena *back board* lebih besar daripada lembaran buku.

5. *Front Pastedown*

Front pastedown adalah *endpaper* yang ditempelkan pada *frontboard*.

6. *Cover*

Cover adalah bagian paling depan buku yang berupa ketsas tebal atau bidang datar yang digunakan untuk melindungi isi buku.

7. *Foredge Square*

Foredge square adalah bagian kecil pada buku yang digunakan sebagai pelindung *foredge* buku.

8. *Front Board*

Front board adalah sebutan untuk bagian cover di depan sebuah buku.

9. *Tail Square*

Tail square adalah bagian kecil pada buku yang berfungsi untuk melindungi bagian bawah buku bila *backboard* memiliki ukuran yang lebih besar dibanding lembaran buku.

10. *End Paper*

End paper adalah lembaran kertas yang paling tebal pada buku. *End paper* biasanya digunakan untuk melindungi bagian dalam cover untuk membantu menguatkan bagian tengah buku.

11. *Head*

Head adalah bagian atas dari sebuah buku.

12. *Leaves*

Leaves adalah ikatan tunggan untuk lembaran kertas yang ada pada buku

13. *Back Pastedown*

Back Pastedown adalah *endpaper* yang ditempelkan pada *backboard*.

14. *Back Cover*

Back Cover adalah bagian *cover* pada bagian belakang buku.

15. *Foredge*

Foredge adalah bagian depan yang berada pada ujung buku.

16. *Turn-in*

Turn-in adalah kertas atau ujung kain yang dilipat keluar dan kedalam pada *cover* buku.

17. *Tail*

Tail adalah bagian bawah dari sebuah buku.

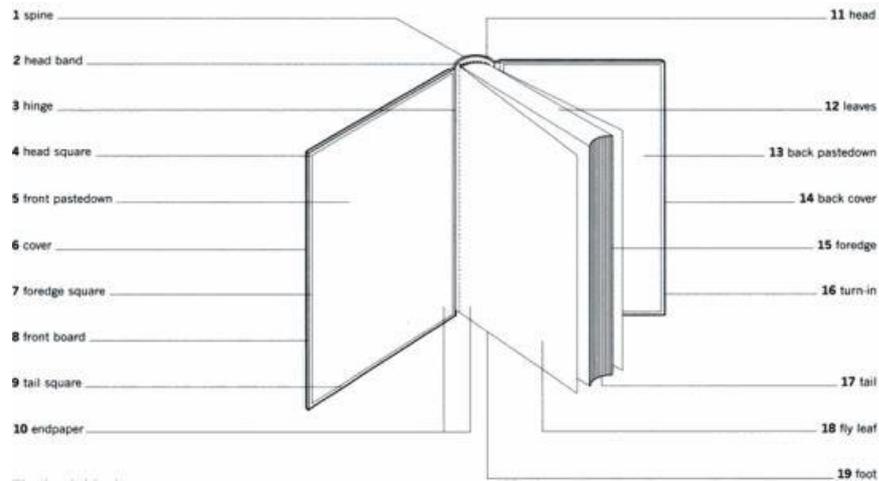
18. *Fly Leaf*

Fly leaf adalah bagian halaman pembalik dari *endpaper*.

19. *Foot*

Foot adalah bagian bawah dari halaman buku.

Sembilan belas bagian-bagian yang telah disebut membentuk sebuah buku menjadi bentuk yang utuh dan lengkap sebagai satu kesatuan. Komponen buku memiliki fungsi yang bersinergi sehingga menjadi buku yang utuh.



Gambar 2.12. Komponen Buku

(Haslam, 2006)

2.3.3. Halaman Buku

Sebuah buku memiliki halaman pada bukunya. Halaman buku terdiri dari 27 bagian, yaitu:

1. *Portrait*

Portrait adalah format pada buku dimana tinggi buku lebih luas dibanding lebar buku.

2. *Landscape*

Landscape adalah format pada buku dimana lebar buku lebih luas dibanding tinggi buku.

3. *Page height and width*

Page height and width adalah ukuran dari sebuah halaman buku. Ukuran yang dimaksud merupakan ukuran tinggi dan lebarnya sebuah buku.

4. *Verso*

Verso adalah bagian kiri dari sebuah halaman buku yang biasanya diidentifikasi sebagai nomor folio.

5. *Single page*

Single page adalah lembaran tunggal pada buku yang terdapat disebelah kiri buku.

6. *Double-page spread*

Double-page spread adalah dua halaman buku yang saling berhadapan dengan desain yang dimiliki secara kesatuan, sehingga halaman tersebut seolah-olah masih dalam posisi pada halaman yang sama.

7. *Head*

Head adalah bagian atas halaman buku

8. *Recto*

Recto adalah bagian kanan buku yang biasanya diidentifikasi dengan nomor folio.

9. *Foreedge*

Foreedge adalah bagian depan yang berposisi di ujung halaman.

10. *Foot*

Foot adalah bagian bawah halaman

11. *Gutter*

Gutter adalah batas pengikat halaman pada sebuah buku.

12. *Folio Stand*

Folio stand adalah garis yang didefinisikan sebagai posisi nomor folio pada halaman.

13. *Title Stand*

Title stand adalah garis yang didefinisikan pada posisi judul dalam halaman buku.

14. *Head Margin*

Head margin adalah margin yang terletak pada bagian atas halaman buku.

15. *Interval/column gutter*

Interval/column gutter adalah ruang vertikal pada halaman buku yang memisahkan satu kolom dengan kolom lainnya.

16. *Gutter margin/binding margin*

Gutter margin/binding margin adalah batas yang ada pada halaman buku yang memiliki posisi paling dekat dengan ikatan buku atau *binding*

17. *Running head stand*

Running head stand adalah garis pada halaman buku yang didefinisikan sebagai posisi *running head*.

18. *Picture unit*

Picture unit adalah kolom pada halaman buku yang memisahkan antar garis yang digunakan untuk meletakkan gambar atau komponen lain.

19. *Deadline*

Deadline adalah jarak yang ada di halaman yang dibuat untuk memberikan jarak antara garis dan gambar.

20. *Column width/measure*

Column width/measure adalah lebar pada halaman buku dari kolom buku yang mengatur garis tunggal pada halaman buku.

21. *Baseline*

Baseline adalah garis panduan utama pada halaman buku yang ditentukan untuk penempatan sebuah huruf.

22. *Kolom*

Kolom adalah sebuah persegi yang digunakan untuk mengatur tulisan pada halaman buku. Kolom memiliki beberapa jumlah variasi ukuran.

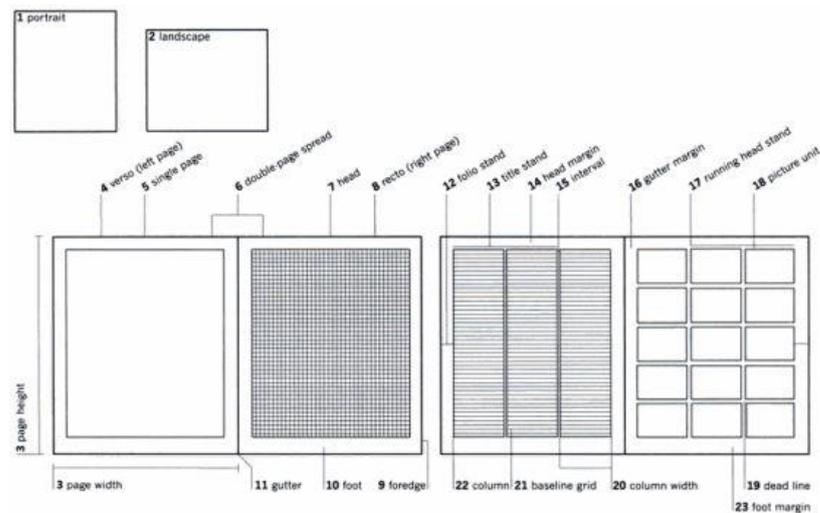
23. *Foot margin*

24. *Shoulder/foredge*

25. *Column depth*

26. *Characters per line*

27. *Gatefold/throwout*



Gambar 2.13. Halaman Buku

(Haslam, 2006)

2.3.4. Layout

Menurut Harris dan Ambrose (2011) dalam bukunya *Basic Design: Layout Second Edition*, *layout* adalah sebuah pengaturan dimana elemen-elemen desain pada sebuah bidang yang digunakan dengan memperhatikan segi estetika sebelum melakukan perancangan. Tujuan utama sebuah *layout* adalah untuk dapat menyajikan perpaduan dari sebuah elemen visual dan teks yang akan diberikan kepada pembaca agar pembaca dapat memahami informasi yang akan disampaikan. *Layout* dengan posisi yang baik dapat mendukung isi dari konten yang dirancang menjadi sebuah karya lebih menarik dan menciptakan reaksi emosional dari pembaca. Dalam proses penempatan *layout*, mengetahui inti dari konten yang akan disajikan merupakan hal paling penting. Fungsi utama dari sebuah *layout* adalah untuk menyajikan sebuah informasi juga merupakan sebuah wadah untuk menerapkan sebuah kreativitas. *Layout* memiliki hubungan dengan penggunaan *grid*, struktur dan hirarki dalam pembuatan sebuah karya.

1. Penggunaan *Grid* pada *Layout*

Grid memiliki hubungan yang sangat erat dengan *Layout*. *Grid* yang digunakan akan mempengaruhi *layout* yang akan dirancang ketika sedang menciptakan sebuah karya. Menurut Tondreau Beth (2009) dalam bukunya *Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids* menyatakan bahwa *grid* dapat digunakan untuk mengatur ruang dan informasi yang akan disampaikan serta memetakan rencana keseluruhan proyek yang sedang dirancang. *Grid* tergolong sebagai alat bantu yang sangat penting dalam hal

mendesain dan dapat diandalkan oleh para profesional. Terdapat enam buah komponen yang terbagi pada sistem *grid*, yaitu:

1. *Margins*

Margins adalah sebuah komponen pada *grid* yang mewakili keseluruhan bidang diantara *trim size*, termasuk kedalam *gutter* dan konten pada halaman. *Margin* biasanya digunakan sebagai tempat untuk menuliskan catatan, keterangan atau informasi.

2. *Markers*

Markers adalah sebuah komponen yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dengan memposisikan materi tetap pada posisinya pada setiap halaman buku. Materi yang dimaksud merupakan nomor halaman, *running heads*, *feet* (*headers* dan *footers*) juga ikon.

3. *Columns*

Columns adalah sebuah komponen yang berbentuk kotak vertikal yang berisikan teks atau gambar pada sebuah halaman buku. Lebar dan jumlah kolom dapat bervariasi yang akan disesuaikan dengan konten yang diterapkan pada halaman buku tersebut.

4. *Flowlines*

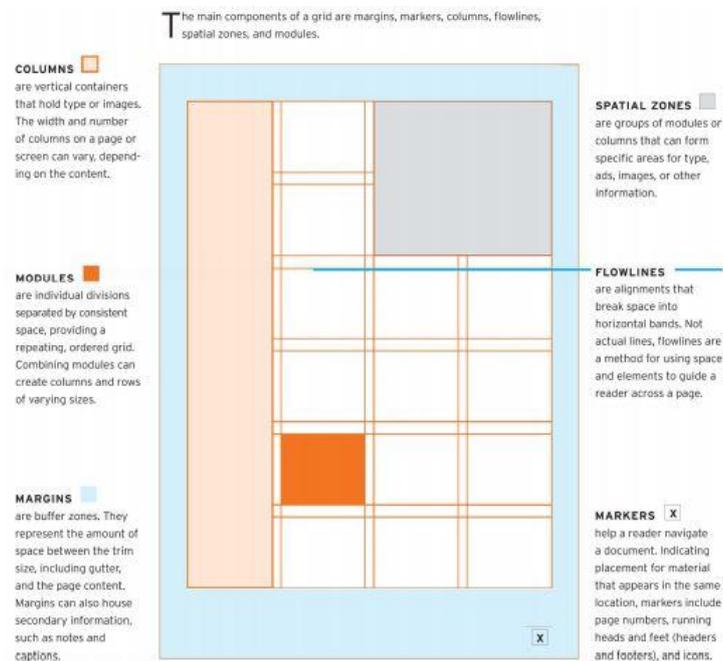
Flowlines adalah komponen pada *grid* berupa barisan-barisan yang membagi halaman buku secara horizontal yang berbentuk garis maya. Metode ini menggunakan *space* dan elemen agar dapat membimbing pembaca dalam membaca dari halaman satu ke halaman lainnya.

5. *Spatial Zones*

Spatial Zones adalah komponen pada *grid* yang menggabungkan *columns* atau *modules* yang berfungsi sebagai area untuk menempatkan teks, gambar, iklan, atau informasi pada halaman buku.

6. *Modules*

Modules adalah komponen pada *grid* yang memiliki pembagian divisi perindividu yang dipisahkan dengan area yang memiliki ukuran yang konsisten, sehingga dapat menghasilkan repetisi dan susunan *grid*. Dengan menggabungkan *modules*, dapat menghasilkan *columns* dan *rows* dalam berbagai macam ukuran.

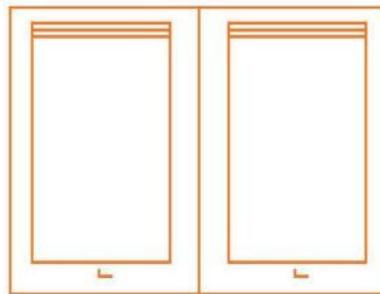


Gambar 2.14. Komponen *Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

Terdapat lima jenis *grid* dasar yang sering kali digunakan dalam proses *layoutting*, yaitu:

1. *A Single-Column Grid*

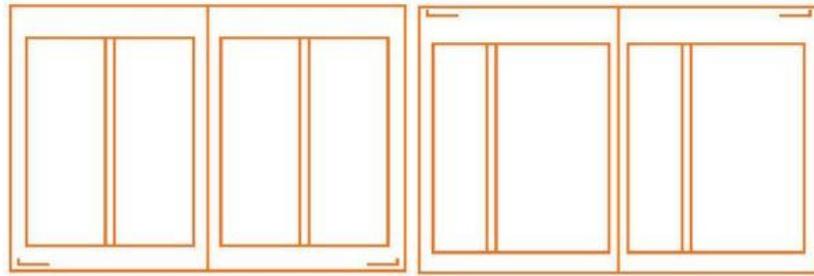
A single-column grid adalah *grid* yang sering kali digunakan untuk *running text* yang berkelanjutan, seperti esai, buku, dan laporan. Ciri-ciri dari *grid* pada halaman ini adalah halaman dipenuhi oleh teks.



Gambar 2.15. *A Single-Column Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

2. *A Two-Column Grid*

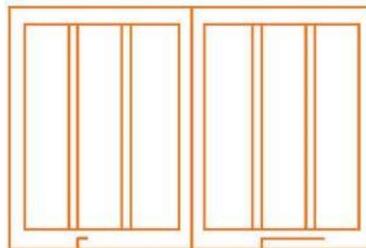
A two-column grid adalah *grid* yang dapat digunakan untuk mengontrol banyaknya teks atau informasi-informasi yang akan ditampilkan dalam kolom yang terpisah. Kolom jenis ini dapat dibagi menjadi dua bagian dengan ukuran yang sama atau berbeda. Proporsi ukuran kolom dengan ukuran lebih lebar idealnya adalah ukuran yang dua kali lebih lebar dibandingkan kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.16. *A Two-Column Grids*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

3. *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah *grid* yang lebih fleksibel dibandingkan dengan *single-column grid* dan *two-column grid*. Kolom-kolom akan digabungkan dengan ukuran yang berbeda. *Grid* ini lebih cocok digunakan pada halaman majalah dan website karena terbagi menjadi banyak kolom.

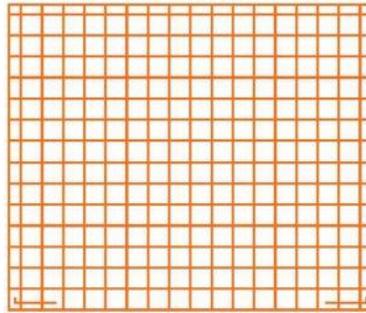


Gambar 2.17. Gambar 2.20 *Multicolumn Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

4. *Modular Grid*

Modular grid adalah *grid* yang sangat tepat digunakan untuk menyajikan informasi yang kompleks. Contoh informasi kompleks yang dimaksud adalah koran, kalender, grafik, dan *table* yang

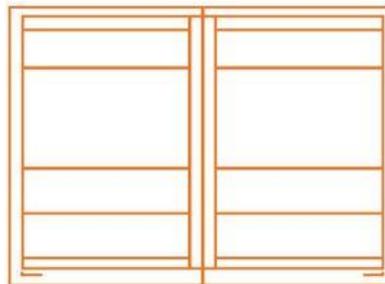
dikombinasikan dengan kolom horizontal dan vertikal yang digunakan untuk menghasilkan kolom-kolom berukuran kecil.



Gambar 2.18. *Modular Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

5. *Hierarchical Grid*

Hierarchical Grid adalah *grid* yang membagi area menjadi beberapa bagian. *Grid* jenis ini sering kali digunakan untuk membagi halaman secara horizontal.



Gambar 2.19. *Hierarchical Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

2.4. Ilustrasi

2.4.1. Definisi Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah visual yang digunakan untuk memperjelas informasi yang sedang dijelaskan. Menurut Male (2017) ilustrasi adalah sebuah karya seni yang

digunakan untuk menghubungkan informasi kepada pembaca melalui visual yang ditampilkan. Ilustrasi dapat mempengaruhi pembaca dengan menginformasikan, mengedukasi, dan mengajak atau menghimbau pembaca untuk melakukan suatu hal. Ilustrasi sendiri memiliki sifat yang menghibur pembaca melalui cerita yang digambarkan.

Male (2007) mengatakan bahwa dengan gaya visual seperti apapun yang akan digunakan, harus memperhatikan bahasa tubuh, gerak, ekspresi, dan keunikan karakter. Dengan mengamati keempat hal tersebut, maka sebuah informasi yang ingin disampaikan melalui visual akan lebih mudah untuk dimengerti.

2.4.2. Tujuan Penggunaan Ilustrasi

Dalam membuat ilustrasi, terdapat beberapa tujuan yang dituju sebelum merancang sebuah ilustrasi, tujuan penggunaan ilustrasi ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu:

1. Ilustrasi untuk memperjelas seseorang untuk menyampaikan informasi atau teks melalui visualisasi atau ilustrasi berupa pendukung.
2. Ilustrasi memberikan beberapa variasi pada buku yang berisikan teks, sehingga buku tersebut tidak terlihat monoton dan membuat buku tersebut menjadi lebih menarik, komunikatif, dan lebih memudahkan pembaca untuk memahami konten yang disampaikan lebih mudah.
3. Visualisasi yang dimiliki ilustrasi membuat pembaca lebih mudah untuk mengingat konsep atau gagasan yang disampaikan oleh buku tersebut, karena pada buku tersebut terdapat visual yang melekat pada benak pembaca, sehingga buku tersebut lebih mudah diingat.

2.4.3. Jenis-Jenis Ilustrasi

Dari seluruh ilustrasi yang pernah dirancang dan dilihat, pada umumnya ilustrasi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merupakan ilustrasi yang diciptakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan menjelaskan konten kedalam konteks yang lebih luas dengan beragam media cetak. Media cetak yang dimaksud merupakan koran, majalah, buku fiksi, buku non-fiksi, dan media buku lainnya. Ilustrasi editorial biasanya menggunakan metafora untuk menjelaskan makna pada artikel di koran, majalah, atau buku. (Wigan, 2008)



Gambar 2.20. Ilustrasi Editorial
(*Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, 2007)

2. Ilustrasi Narasi Fiksi

Ilustrasi narasi fiksi adalah ilustrasi berupa gambar bercerita yang biasanya ditemukan pada buku cerita anak-anak, buku novel bergambar, dan komik strip. Ilustrasi narasi fiksi sering kali digunakan untuk menceritakan sebuah kisah dengan beberapa gambar pada narasi tersebut untuk menarik perhatian pembaca. Tujuan utama ilustrasi narasi fiksi ini adalah untuk menyampaikan emosi dan perasaan dari narasi pada buku tersebut kepada pembaca (Male, 2007)



Gambar 2.21. Ilustrasi Narasi Fiksi
(Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2007)

3. Ilustrasi Informatif

Ilustrasi informatif adalah ilustrasi yang diciptakan untuk menjelaskan suatu informasi, biasanya ilustrasi informatif digunakan sebagai instruksi dan tata cara atau yang biasa disebut sebagai *tutorial*. Diciptakannya ilustrasi informatif digunakan untuk membantu pembaca agar lebih mudah mengerti cara kerja sebuah artikel yang dijelaskan pada suatu media dengan bantuan instruksi dan tata cara atau *tutorial*. (Male, 2007)



Gambar 2.22. Ilustrasi Informatif
(Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2007)

2.4.4. Proses Konseptual Ilustrasi

Menurut Male (2007) proses konseptual ilustrasi adalah proses dimana seorang ilustrator dalam memahami isi atau konten yang ada, dengan memahami konten

tersebut seorang ilustrator dapat menyelesaikan masalah tersebut dalam bentuk visual. Proses konseptual ilustrasi ini terbagi menjadi dua tahap, yaitu:

1. *Brainstorming and Creative*

Brainstorming and Creative adalah proses dimana sebuah ide atau konsep awal yang diciptakan dan dituangkan dalam bentuk tulisan atau sketsa. Dalam hal ini, dibutuhkan sebuah ide baru untuk mendapatkan sebuah ilustrasi yang baik dan menarik.

2. *Completion*

Completion adalah proses dimana ide dan konsep yang dituangkan dalam proses sebelumnya, yaitu proses *brainstorming* akan diwujudkan dalam bentuk ilustrasi. Tahap ini merupakan tahap dimana seorang ilustrator akan mengevaluasi hasil dari ilustrasi yang sudah dirancang agar sesuai dengan isi dan konten yang akan disampaikan bersamaan dengan ilustrasi tersebut. Proses evaluasi meliputi hal-hal seperti menyesuaikan gaya ilustrasi dengan konten, peletakan judul, komposisi ilustrasi, warna yang digunakan, warna dan posisi teks, juga pemilihan jenis huruf yang digunakan.

2.5. *Body Shaming*

2.5.1. *Pengertian Body Shaming*

Body shaming adalah tindakan mengomentari bentuk fisik seseorang, secara sengaja atau tidak sengaja, maupun secara sadar atau tidak sadar. Namun dengan terjadinya *body shaming*, dapat berpengaruh pada masalah mental dari korban *body shaming* jika tindakan *body shaming* dilakukan secara berkelanjutan. Dan akan

berdampak buruk juga pada pelaku *body shaming* karena akan terbiasa melakukan kebiasaan mengomentari tubuh orang lain.

2.5.2. Bentuk Body Shaming

Body shaming terbagi menjadi dua bagian, yaitu secara langsung dan tidak langsung, yang dimaksud dengan secara langsung dan tidak langsung adalah:

1. *Body Shaming* secara langsung

Body shaming secara langsung adalah tindakan *body shaming* yang terjadi secara tatap muka dan terjadi langsung ditempat dan waktu yang sama.

2. *Body Shaming* secara tidak langsung

Body shaming secara tidak langsung adalah tindakan *body shaming* yang terjadi melalui perantara, sebagai contoh seperti tindakan *body shaming* melalui media sosial.

2.5.3. Contoh Body Shaming

1. Mengomentari bentuk tubuh

Yang dimaksud dengan mengomentari bentuk tubuh seseorang adalah memandang secara fisik kekurang pada tubuh seseorang, seperti pada warna kulit, termasuk organ tubuh seperti mata, hidung, tangan, kaki, yang ada pada tubuh.

2. Menamai dengan kata-kata buruk

Yang dimaksud dengan menamai dengan kata-kata buruk adalah memberikan nama panggilan dengan kata-kata tidak terpuji yang

mencerminkan bentuk fisiknya, sebagai contoh, seseorang memanggil temannya gendut, atau pendek, yang berhubungan dengan bentuk tubuh.

3. Membandingkan bentuk tubuh

Yang dimaksud dengan membandingkan bentuk tubuh adalah, membandingkan bentuk satu orang dengan orang lainnya, sebagai contoh seorang anak berinisial A lebih pendek dari temannya yang berinisial D, atau seorang anak yang berinisial B memiliki jari yang lebih banyak dari E yang memiliki jari tangan seperti pada umumnya yaitu 10, sedangkan B memiliki 11. Biasanya dikatakan seperti, “Tanganmu aneh, semua orang memiliki 10 jari mengapa kamu 11”, dan lain sebagainya.

2.5.4. Dampak Body Shaming

1. Merasa Malu dan Tidak Nyaman

Akibat dari tindakan body shaming pada korban adalah korban akan merasa malu dan tidak nyaman didepan public karena tubuhnya yang dikomentari.

2. Hilangnya Rasa Percaya Diri

Hilangnya rasa percaya diri pada korban *body shaming* adalah pada awalnya korban akan merasa baik-baik saja dengan tubuhnya, dan semakin berjalannya waktu korban akan merasa kurang percaya diri dan ingin mengubah bentuk tubuhnya.

3. Stress sampai Depresi

Ketika seseorang menjadi korban *body shaming* dan verbal bullying, seseorang akan memulai mengubah dirinya agar menjadi lebih baik di mata

orang lain. Ketika seseorang sudah mati-matian berusaha untuk mengubah dirinya menjadi diri yang lebih baik, tetap masih banyak komentar negatif, maka pada fase selanjutnya seseorang akan merasa depresi, tertekan, tidak berguna, tidak diinginkan, dibenci, dan sebagainya. Tak sedikit pula akibat *body shaming* ini berujung pada tindakan bunuh diri karena merasa mentalnya sudah tidak dapat menahannya lagi.

Bagi pelaku *body shaming*, pada awalnya pelaku akan merasa tidak sadar jika melakukan dirinya telah melakukan tindakan *body shaming*, jika sudah sering melakukan *body shaming*, pelaku akan merasa hal tersebut adalah hal sepele karena sering kali dilakukan semakin terbiasa dan akan terbawa terus pada kehidupan sehari-hari.

2.5.5. Edukasi *Body Shaming* Pada Anak

Peran orang tua dan lingkungan keluarga di rumah merupakan salah satu kunci dimana seorang anak dapat belajar mencintai diri sendiri dan dapat menerima kondisi fisik pada diri sendiri. Pendidikan mengenai *body shaming* akan diajarkan oleh orang tua pada usia anak saat masih kecil, terutama saat anak-anak mulai memasuki sekolah dan bertemu dengan orang lain untuk bersosialisasi di sekolah. Orang tua juga disarankan untuk mengajarkan anak mereka untuk mengenali dan mengembangkan potensi pada diri sendiri. Selain untuk membiasakan anak untuk mengutamakan kemampuan fisik, anak juga harus bisa merasakan bahwa anak tersebut memiliki kelebihan lain selain fisik yang dimiliki anak tersebut. Setelah anak masuk pada usia pubertas, anak tersebut secara tidak langsung akan memperhatikan penampilan pada fisik mereka, karena tubuh manusia akan berubah

pada saat terjadinya masa pubertas. Sebagai orang tua, orang tua harus terus melakukan komunikasi yang baik dengan anak dan remaja, sehingga anak akan merasa lebih percaya diri akan kemampuan yang akan dimilikinya pada masa yang akan datang.

2.5.6. Hukum Tentang *Body Shaming*

Menurut Brigjen Dedi Prasetyo, selaku Kepala Biro Penerangan Masyarakat (Karopenmas) Divisi Humas Mabes Polri, tindakan seseorang yang melontarkan kata-kata berupa hinaan, ejekan terhadap bentuk wajah, warna kulit, dan postur tubuh seseorang menggunakan media sosial akan dikategorikan sebagai hukum UU ITE Pasal 45 ayat 1 dan Pasal 27 ayat 3 atau sama dengan dipenjarakan selama empat tahun lamanya. Apabila melakukan tindakan *body shaming* secara verbal atau secara langsung yang ditujukan kepada seseorang secara langsung, seseorang akan dikenakan hukum pasal 210 KUHP dengan ancaman hukuman sembilan bulan dipenjara. Ancaman hukuman tindakan *body shaming* melalui media sosial lebih berat dibandingkan hukuman tindakan *body shaming* secara langsung, hukuman tersebut telah ditentukan karena tindakan *body shaming* secara langsung hanya akan diketahui oleh orang-orang disekitar tempat terjadinya tindakan *body shaming* tersebut, sedangkan tindakan *body shaming* melalui media sosial, mengingat begitu cepat dan luasnya informasi media sosial tersebar, tindakan *body shaming* pada media sosial lebih cepat tersebar luas dan dapat disaksikan oleh seluruh masyarakat dunia yang menggunakan media sosial juga tindakan penghinaan yang disampaikan dapat langsung diviralkan melalui media sosial sehingga dengan mudan jutaan

bahkan triliun orang yang menggunakan media sosial dapat melihat tindakan *body shaming* tersebut.