

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Media Informasi**

Media informasi merupakan suatu perantara yang digunakan sebagai alat penyampaian informasi kepada audiens (Katz, 2009). Dalam periklanan, media informasi digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi yang rinci mengenai produk kepada audiens. Media informasi dinilai memiliki cara penyampaian yang efektif karena jangkauan yang luas.

##### **2.1.1. Elemen Pesan**

Walaupun jenis komunikasi berbeda-beda, seluruh penyampaian pesan memiliki kesamaan yaitu tujuh elemen utama dalam setiap interaksi (Turow, 2008). Tujuh elemen yang terlibat dalam penyampaian pesan, yaitu:

1. *Source*

*Source* ialah sumber pesan. Sumber pesan dapat disampaikan dari individu atau kelompok yang ditujukan pada individu atau kelompok lainnya.

2. *Encoding*

*Encoding* ialah proses dimana sumber pesan menerjemahkan ide dan pikiran agar dapat dipahami oleh orang lain. Baik melalui penglihatan, suara, bau, rasa, dan sentuhan.

### 3. *Transmitting*

*Transmitting* ialah proses penyampaian pesan melalui gerakan fisik dan intonasi suara yang disesuaikan dengan pesan yang ingin disampaikan. *Transmitting* juga dapat dilakukan secara tidak langsung yaitu melalui media perantara seperti telepon, radio, televisi, internet, dan lain-lain.

### 4. *Channel*

*Channel* ialah saluran penyampaian pesan yang dilakukan oleh pengirim pesan atau *transmitter*. Jika penyampaian dilakukan secara langsung, maka saluran (*channel*) dapat berupa udara. Sementara, jika dilakukan secara tidak langsung, maka saluran (*channel*) dapat berupa kabel telepon, jaringan internet dan lain sebagainya.

### 5. *Decoding*

*Decoding* ialah proses ketika pesan diterima oleh penerima pesan (*receiver*) yang kemudian diterjemahkan sehingga pesan dipahami otak.

### 6. *Receiver*

*Receiver* ialah individu atau kelompok yang menerima pesan. Sebuah pesan dapat diterima oleh satu individu atau kelompok secara bersamaan.

### 7. *Feedback*

*Feedback* ialah respon dari penerima pesan (*receiver*) terhadap pesan yang dikirimkan. Tidak semua penerima pesan langsung memberikan respon.

### 2.1.2. Aliran Media

Dalam menentukan atau membuat sebuah konten yang sesuai dengan audiens, diperlukan pemahaman mengenai aliran media (genre) yang sesuai. Menurut Turow (2008), terdapat lima jenis aliran media utama, yaitu:

#### 1. *Entertainment*

*Entertainment* atau hiburan merupakan aliran media yang penyampaian informasi atau persuasinya dilakukan dengan cara menarik perhatian audiens sehingga memberikan kesan hiburan atau senang. Aliran media hiburan ini dapat terbagi menjadi empat kategori, yaitu festival, drama, permainan, dan komedi. Kategori tersebut tidak selalu digunakan secara murni, melainkan dapat diperbarui dengan cara tertentu dan mencampurnya sehingga dapat menghibur audiens.

#### 2. *News*

*News* atau berita merupakan aliran media yang penyampaian informasinya dilakukan dengan cara bercerita. Cerita dalam berita dibatasi dengan fakta, berbeda dengan cerita hiburan. Aliran media berita ini dapat terbagi menjadi empat kategori, yaitu:

- a. *Hard news* adalah suatu berita yang terjadi pada waktu sebenarnya, bersifat tidak biasa atau aneh, mengandung konflik, dan memiliki kedekatan dengan audiens.

- b. *Investigative reports* adalah suatu berita dari hasil eksplorasi mendalam terkait aspek realitas yang ada. Berita ini memiliki standar objektivitas yang sama dengan *hard news*. Namun, membutuhkan jangka waktu yang lebih lama dalam penulisannya seperti berita penyelidikan terhadap kasus tertentu.
- c. *Editorials* adalah suatu cerita yang mengandung sudut pandang individu atau kelompok tertentu. Biasanya cerita ditulis dalam artikel seperti pada kolom koran dan *blog* di internet.
- d. *Soft news* adalah suatu berita yang tidak sepenting *hard news* karena mengandung opini penulis berita namun akan menarik bagi audiens tertentu. Berita yang dibawakan dapat berupa video atau tips acara tertentu. *Soft news* dapat disebut juga sebagai *human interest story*.

### 3. *Information*

*Information* atau informasi merupakan aliran media yang terdiri dari suatu fakta yang diungkapkan kepada audiens. Informasi dikumpulkan dan dirangkai sedemikian rupa sehingga muncul sebuah kesimpulan atau cerita mengenai satu hal tertentu yang bersifat baru.

### 4. *Education*

*Education* atau edukasi merupakan aliran media berupa konten yang ditujukan untuk mengajari ide khusus kepada audiens dengan cara tertentu. Aliran media edukasi memiliki segmentasi yang besar di pasaran. Media edukasi pada

umumnya memberikan pengetahuan yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 5. *Advertising*

*Advertising* atau iklan adalah aliran media yang menyampaikan pesan tersirat kepada audiens secara menarik agar terarah pada suatu produk atau jasa tertentu, baik bersifat komersial maupun non-komersial. Aliran media iklan ini dapat terbagi menjadi tiga kategori, yaitu:

- a. *Informational advertisements* adalah iklan yang menjelaskan informasi dan fakta terhadap suatu produk atau jasa untuk meyakinkan audiens.
- b. *Hard-sell advertisements* adalah iklan yang menjelaskan informasi dan mengajak konsumen secara intens agar membeli produk atau jasa tersebut secepatnya.
- c. *Soft-sell advertisements* adalah iklan yang menciptakan citra dan perasaan senang atau positif terhadap suatu produk atau jasa untuk menarik perhatian konsumen.

### **2.1.3. Media Cetak**

Media cetak merupakan media informasi yang berkaitan erat dengan tinta dan kertas. Turow (2008) menyebutkan bahwa, terdapat tiga jenis media cetak terbesar dalam bidang industri saat ini, yaitu:

### **2.1.3.1. Buku**

UNESCO menetapkan buku sebagai terbitan cetak nonperiodikal (Turow, 2008). Terdapat lima poin penting yang membuat buku berbeda dari media lainnya, yaitu:

1. Buku adalah media cetak. Dibuat menggunakan satu mesin atau lebih dan tidak ditulis tangan secara manual.
2. Buku adalah publikasi. Dicitak dengan jumlah yang banyak agar dapat disebarluaskan.
3. Buku setidaknya memiliki 49 halaman. Jika kurang dari jumlah tersebut, maka tidak disebut sebagai buku melainkan pamflet.
4. Buku memiliki sampul.
5. Buku tidak diterbitkan secara berkala seperti koran dan majalah.

Buku dapat dikategorikan menjadi dua berdasarkan fungsinya, yaitu:

1. *Educational and training books* atau buku edukasi dan pelatihan. Berisikan materi pendukung pembelajaran yang digunakan sebagai media untuk belajar. Jenis buku ini dibagi menjadi tiga berdasarkan penggunaannya, yaitu: buku dan materi el-hi untuk siswa sekolah dasar hingga menengah atas, materi pendidikan tinggi untuk mahasiswa dan materi pelatihan yang digunakan oleh pekerja atau bidang tertentu.

2. *Consumer books* atau buku konsumen. Berisikan pembelajaran yang tidak formal seperti kitab suci dan buku yang bukan berisikan pembelajaran seperti novel. Buku dikhususkan bagi masyarakat secara umum dan luas. Menurut *Association of American Publishers*, buku konsumen dapat dibagi menjadi tujuh kategori utama, yaitu: *trade, mass market paperbacks, religious, book club, mail-order, university press,* dan *subscription reference*.

#### **2.1.3.2. Koran**

Koran adalah media cetak berisi berita yang diproduksi secara berkala dalam jumlah besar. Penerbitan koran biasanya dilakukan setiap hari atau setiap minggu.

#### **2.1.3.3. Majalah**

Majalah adalah media cetak berisi kumpulan dari materi seperti cerita, iklan, puisi, dan lain-lain untuk menarik minat audiens. Industri majalah mengelompokkan majalah menjadi lima kategori, yaitu *business or trade magazines, consumer magazine, literary reviews and academic journals, newsletter,* dan *comic books*.

#### **2.1.4. Media Elektronik**

Media elektronik merupakan media informasi dan komunikasi dengan cakupan yang luas dan perubahan yang cepat. Turow (2008) menyebutkan bahwa, terdapat lima jenis media elektronik dalam bidang industri saat ini, yaitu:

## 1. Rekaman

Rekaman memiliki peran penting dalam dunia musik. Rekaman dapat disimpan ke beberapa media seperti CD, kaset, video, piring hitam, DVD, *super audio CD*, dan platform digital.

## 2. Radio

Radio merupakan suara yang dihantarkan melalui gelombang radio. Radio digunakan untuk menyampaikan sebuah berita, musik, dan jenis program lainnya. Pada dunia digital saat ini, terdapat dua jenis penyiaran, yaitu radio satelit dan radio internet. Radio satelit adalah teknologi dimana pendengar dapat menerima siaran musik dan atau suara melalui transmisi satelit ke perangkat radio. Sementara, radio internet atau yang dikenal sebagai *audio streaming* merupakan pengiriman audio ke perangkat tertentu melalui internet.

## 3. *Motion Picture*

*Motion Picture* atau gambar bergerak merupakan serangkaian gambar yang berganti dengan cepat sehingga gambar terlihat bergerak. *Motion picture* sering digunakan dalam produksi video dan film.

## 4. Televisi

Televisi merupakan penyiaran gambar dan suara yang dikirimkan dengan gelombang elektromagnetik yang kemudian diterjemahkan kembali oleh penelima dalam bentuk audio visual. Domain televisi dibagi menjadi tiga jenis, yaitu: *TV broadcasting*, *cable services* dan *satellite services*.

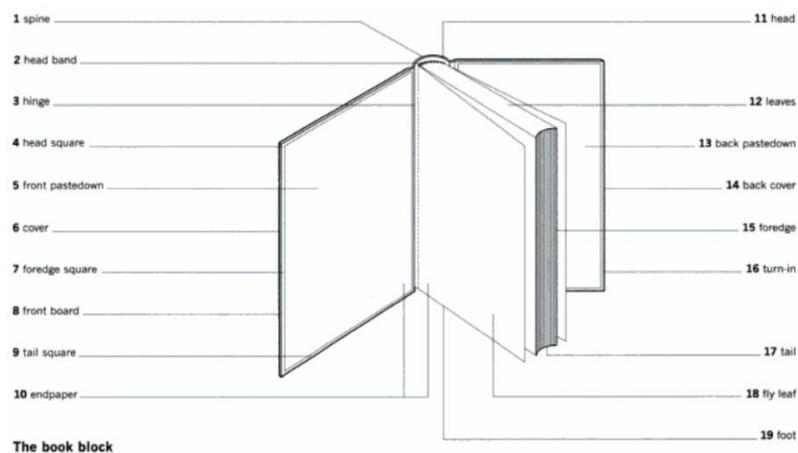
## 5. Internet dan Video Game

Internet adalah sistem jaringan komputer yang terhubung di seluruh dunia dan dapat membagikan informasi dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Pada awalnya internet digunakan sebagai media penyebaran informasi dan terus berkembang hingga menjadi media hiburan. Media hiburan disebut sebagai video game, produk hiburan yang didukung oleh chip pada komputer yang ditampilkan pada layar monitor. Pengguna diajak untuk berinteraksi dan menyelesaikan misi yang ada pada video game.

### 2.2. Buku

Buku adalah sebuah wadah portable yang berisikan kumpulan halaman yang dicetak untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan untuk memperluas wawasan pembaca melewati ruang dan waktu (Haslam, 2006).

#### 2.2.1. Anatomi Buku



Gambar 2.1. Anatomi Buku  
(Haslam, 2006)

Buku terdiri dari penggabungan komponen yang digunakan dalam sebuah percetakan. Berikut adalah komponen penyusun sebuah buku.

1. *The Block Book*

- a. *Spine*: punggung buku.
- b. *Head band*: lapisan penutup pada bagian sisi buku untuk penjilidan buku.
- c. *Hinge*: bagian lipatan pada *endpaper*.
- d. *Head square*: pinggiran pada sampul buku bagian atas yang lebih panjang dibandingkan isinya.
- e. *Front pastedown*: lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian depan sampul dalam buku.
- f. *Cover*: halaman sampul buku yang digunakan untuk melindungi buku.
- g. *Foredge square*: pinggiran pada sampul buku bagian samping yang lebih panjang dibandingkan isinya.
- h. *Front board*: kertas atau karton yang digunakan pada sampul depan bagian dalam buku.
- i. *Tail square*: pinggiran pada sampul buku bagian bawah yang lebih panjang dibandingkan isinya.
- j. *Endpaper*: lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian sampul dalam buku.
- k. *Head*: bagian atas buku.
- l. *Leaves*: lembaran isi buku.
- m. *Back pastedown*: lembaran kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian belakang sampul dalam buku.

- n. *Back cover*: sampul belakang buku.
- o. *Foredge*: sudut depan buku.
- p. *Turn-in*: tepian kertas yang dilipat ke dalam sampul.
- q. *Tail*: bagian bawah dari sebuah buku.
- r. *Fly leaf*: lembaran kertas yang ada pada bagian akhir buku sebelum sampul belakang.
- s. *Foot*: bagian bawah dari sebuah buku.

## 2. *The Page*

- a. *Portrait*: format halaman ukuran tinggi lebih besar daripada lebar.
- b. *Landscape*: format halaman ukuran lebar lebih besar daripada tinggi.
- c. *Page height and width*: panjang dan lebar buku
- d. *Verso*: sisi bagian kiri buku.
- e. *Single page*: selembor kertas pada bagian kiri atau kanan buku.
- f. *Double page spread*: satu lembar kertas yang tidak memiliki *gutter* sehingga terlihat seperti dua halaman.
- g. *Head*: bagian atas buku.
- h. *Recto*: sisi bagian kanan buku.
- i. *Foredge*: sudut depan buku.
- j. *Foot*: bagian bawah buku.
- k. *Gutter*: batas tengah antar dua halaman.

## 3. *The Grid*

- a. *Folio stand*: batas garis yang menentukan tempat penulisan letak halaman.
- b. *Title stand*: batas judul.

- c. *Head margin*: batas atas sebuah halaman.
- d. *Interval or column gutter*: jarak antar kolom.
- e. *Gutter or binding margin*: batas bagian dalam dari sebuah halaman.
- f. *Running head stand*: garis pada bagian atas halaman untuk menentukan posisi grid.
- g. *Picture unit*: bagian gambar.
- h. *Dead line*: jarak antara tulisan dengan gambar.
- i. *Measure*: batas lebar dari sebuah kolom.
- j. *Baseline*: garis tempat penulisan teks.
- k. *Column*: ruang kotak pada sebuah *grid*.
- l. *Foot margin*: batas bawah halaman.

### **2.2.2. Struktur Buku**

Terdapat beberapa struktur dari buku yang perlu diperhatikan, seperti sampul dan jaket, kertas, penjilidan hingga mengenai buku ensiklopedia.

### **2.2.3. Sampul dan Jaket**

Sebuah sampul pada buku memiliki dua fungsi yaitu untuk melindungi halaman isi buku dan mengidentifikasi konten buku (Haslam, 2006). Sampul buku memiliki peran sebagai daya tarik sehingga terlihat meyakinkan untuk dibaca dan dibeli. Tidak hanya melalui deskripsi buku, visual pada sampul buku juga memiliki peran pendamping untuk menarik minat pembaca. Visual pada sampul depan memiliki dampak yang lebih besar dibandingkan sampul belakang.

## 1. Elemen Sampul

Pada bagian sampul depan umumnya terdapat gambar, nama penulis, judul buku, dan beberapa teks tambahan lainnya. Untuk bagian sampul belakang dapat disisipkan *barcode* atau ISBN, harga, deksripsi buku, kutipan, biografi penulis hingga daftar publikasi yang pernah diterbitkan sebelumnya. Sementara pada bagian punggung buku dapat disertakan nama penulis, judul buku dan logo penerbit. Seluruh elemen tersebut penting keberadaannya dalam pembuatan sampul buku.

## 2. Tipe Sampul

Sampul menjadi kesan pertama pembaca untuk membaca dan membeli sebuah buku. Setiap buku memiliki gaya tersendiri yang mencerminkan isi buku. Menurut Haslam (2006), terdapat tiga jenis sampul, yaitu:

- a. Dokumentasi, sampul menggambarkan konten buku melalui teks atau gambar yang representatif.
- b. Konseptual, sampul dibuat berdasarkan ide konseptual yang merepresentasikan konten buku melalui kiasan visual seperti permainan kata dan paradoks dalam bentuk gambar dan teks sehingga memberikan kesan *euphoria* pada audiens.
- c. Ekspresif, sampul yang cenderung memuat ilustrasi, foto dan gambar yang dapat menyentuh perasaan pembaca. Pada umumnya jenis sampul ini dapat ditemukan dalam novel dan cerita pendek.

#### 2.2.4. Kertas

Menurut Haslam (2006), kertas memiliki delapan karakteristik, yaitu:

1. Ukuran kertas

Terdapat tiga jenis standarisasi ukuran kertas, yaitu DIN, ISO, dan *British*. DIN (*Deutsches Institut for Normung*) merupakan standar ukuran kertas dari Amerika Utara yang didasari kelipatan 8,5 x 11 inci. ISO (*International Orgnization for Standardization*) merupakan standar ukuran kertas A, B dan C dalam satuan milimeter. Standar ini adalah standar ukuran kertas yang umum digunakan. Sementara, *British* merupakan standar ukuran kertas yang tidak memiliki logika sistematis seperti ukuran A. Ukuran kertas ini dinamai dengan *imperial*, *crown* dan *royal*.

2. Berat kertas

Umumnya berat kertas diukur dalam satuan gram per meter persegi (gsm). Sistem ini memudahkan dalam membandingkan berat kertas karena berat dihitung dalam satuan meter persegi, bukan berdasarkan ukuran kertas.

3. Ketebalan kertas

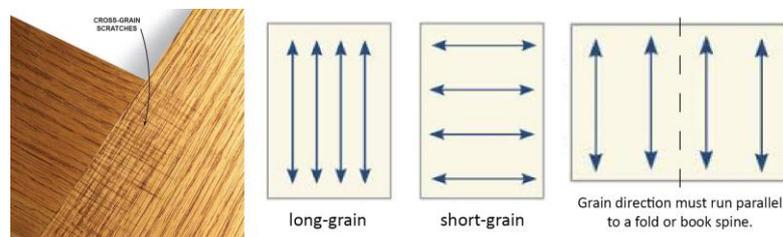
Ketebalan dan keberatan kertas memiliki keterkaitan yang kuat, hanya saja berat kertas tidak selalu menggambarkan ketebalan kertas. Ketebalan kertas biasanya dihitung dengan menggunakan alat yang bernama *micrometer*. Alat ini digunakan dengan cara menghitung jumlah kertas yang dapat disusun dalam

ukuran 1 inci atau biasa disebut PPI. Semakin besar PPI maka kertas akan semakin tipis, begitu pun sebaliknya.

#### 4. Serat kertas

Serat kertas dapat dilihat dari arah atau alur serat yang terbentuk dalam proses pembuatan kertas. Serat sepanjang lembaran kertas disebut dengan *long grain*.

Serat yang melintang pada lembaran kertas disebut dengan *short grain*.



Gambar 2.2. *Long Grain dan Short Grain*

<https://myprintsolutions.com.au/wp-content/uploads/2016/09/grain-direction-1.jpg>

Sebuah lembaran kertas akan lebih rapi jika dilipat dan disobek sejajar dengan serat. Oleh karena itu, sebagian besar buku meletakkan posisi lembaran kertas sejajar dengan serat agar halaman mudah untuk dibalik.

#### 5. *Opacity*

*Opacity* dapat diukur dari jumlah cahaya yang dapat melewati sebuah lembaran kertas. Semakin tipis sebuah kertas, maka semakin banyak cahaya yang dapat melewati lembaran kertas. Transparansi kertas dinilai penting karena hasil cetak yang dapat terlihat atau tembus ke sisi lainnya, akan mengganggu pengalaman membaca.

## 6. *Finish*

*Finish* adalah lapisan yang dibuat untuk melindungi tinta pada permukaan kertas dalam berbagai jenis teknik cetak sehingga kualitas kertas meningkat. Sebuah kertas dapat memiliki *finish* yang berbeda di setiap sisinya. Hal ini memungkinkan untuk membuat *glossy* di sisi satu dan *matte* pada sisi lainnya.

## 7. Permukaan kertas

Permukaan kertas yang tidak memiliki lapisan (*coated*) akan lebih mudah menyerap tinta dibandingkan kertas yang memiliki lapisan. Jika kertas tidak memiliki lapisan, maka tinta dapat menembus ke sisi satunya dan menempel dengan kertas lainnya.

## 8. Warna kertas

Pada umumnya sebuah kertas diwarnai pada proses produksi. Warna pada kertas dapat mempengaruhi hasil cetak sehingga perlu diperhatikan pemilihan warna kertas yang akan digunakan.

### **2.2.5. Penjilidan**

Dalam tujuan penjualan, penjilidan buku yang sering digunakan adalah *hardbacks* dan *paperback* atau yang dikenal sebagai *softbacks*. Namun, sebutan ini lebih mengacu pada jenis material dalam pembuatan sampul. Sementara, dalam teknik penjilidan terdapat lima jenis penjilidan buku, yaitu:

### 1. *Library binding*

*Library binding* merupakan teknik penjilidan yang umum digunakan pada buku yang disimpan dalam jangka waktu yang panjang dan sering dipakai. Teknik ini memiliki ciri khas yaitu dikerjakan dengan menjahit secara manual oleh tangan. Penjahitan dilakukan secara vertikal pada setiap rangkap kertas dan digabungkan sehingga membentuk buku. Bahan sampul yang digunakan dapat berupa kulit atau kain.

### 2. *Case binding*

Teknik ini dapat dilakukan secara manual maupun dengan tenaga mesin. Dalam penjilidan digunakan sampul bersifat kaku (*hardcover*) yang terdiri dari tiga bagian yaitu depan, punggung dan belakang yang kemudian disatukan. Hasil dari halaman sampul ini akan lebih besar atau *overlap* dengan bagian isi. Pada bagian sampul dapat dilapisi dengan kain maupun kertas yang sudah dicetak desain tertentu dan ditempelkan. Sementara, pada bagian isi akan dijahit dan disatukan dengan halaman sampul.

### 3. *Perfect binding*

*Perfect binding* merupakan teknik yang paling efisien dari segi waktu dengan biaya ekonomis. Hal ini dikarenakan dalam penggabungan kertasnya tidak dilakukan dengan dijahit melainkan dengan menggunakan lem. Halaman sampul akan sama ukurannya dengan bagian isi. Bahan sampul yang digunakan dapat bersifat tebal maupun tipis.

#### 4. *Concertina binding or broken-spine binding*

Teknik ini sering dikenal sebagai *Chinese* atau *French binding*. Teknik ini dilakukan dengan menempelkan bagian isi ke bagian sampul belakang. Bagian isi buku tidak menyatu dengan bagian punggung dan sampul depan.

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

Dalam teknik ini, penggabungan kertas dilakukan dengan staples. Biasanya diterapkan pada majalah, pamflet dan katalog atau buku dengan jumlah halaman yang sedikit. Teknik ini dilakukan dengan memberikan staples pada bagian tengah rangkapan kertas. Jika jumlah halaman banyak, maka harus menggunakan bahan kawat yang di-staples pada bagian sisi buku. Namun, buku akan sulit untuk dibuka secara menyeluruh.

#### 6. *Spiral binding*

Teknik ini dilakukan dengan membuat beberapa lubang pada sisi kertas yang kemudian dikaitkan dengan kawat melingkar. Dengan teknik ini, buku dapat terbuka secara menyeluruh.

#### 7. *Loose-leaf binding*

Teknik ini sering dikenal sebagai *stationery binding*. Penjilidan dilakukan dengan membuat lubang pada sisi kertas yang kemudian dipasangkan dengan kawat pada alat jilid yang dapat dilepas-pasang.

### **2.2.6. Ensiklopedia**

Ensiklopedia merupakan suatu buku baik satuan maupun beberapa jilid yang berisikan rangkuman secara menyeluruh mengenai suatu cabang pengetahuan dalam serangkaian artikel yang topik atau subjeknya disusun berdasarkan abjad (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Menurut budayawan besar Prancis Denis Diderot tujuan dibentuknya ensiklopedia adalah untuk mengumpulkan seluruh pengetahuan yang ada di muka bumi dan diteruskan turun temurun (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019). Terdapat dua jenis ensiklopedia, yaitu:

#### **1. Ensiklopedia umum**

Berdasarkan tujuan, keluasan dan intensitas penyusunannya, ensiklopedia umum dapat terbagi menjadi berbagai macam. Ada ensiklopedia untuk anak dan juga dewasa. Jika untuk anak, maka isinya akan disesuaikan dengan dunia dan pikiran anak-anak. Dari segi penggunaan kosa kata pun jumlahnya dibatasi dan kalimatnya cenderung pendek, menyesuaikan dengan usia serta tingkat pendidikannya. Sementara, ensiklopedia dewasa dapat terbagi menjadi dua berdasarkan keluasan materi dan kedalaman penyampaiannya, yaitu: ensiklopedia kecil dan ensiklopedia besar.

#### **2. Ensiklopedia khusus**

Ensiklopedia khusus memiliki batasan terhadap suatu bidang tertentu saja seperti bidang seni, masak, musik, agama, sejarah, dan lain-lain.

Dalam menyusun dan menerbitkan sebuah gagasan menjadi ensiklopedia dapat dilakukan oleh individu maupun kelompok. Desakan kebutuhan informasi secara menyeluruh dari orang-orang berkeingintahuan tinggi yang membuat gagasan itu muncul.

### **2.3. Ilustrasi**

Ilustrasi merupakan suatu gambar yang dapat mengkomunikasikan suatu konteks secara visual kepada audiens (Male, 2007). Kualitas dari sebuah ilustrasi bukan sekadar dinilai dari segi visual dan kemampuan teknis, melainkan beberapa faktor lain di dalamnya seperti keterlibatan dengan audiens, kemampuan dalam memecahkan masalah dan mengkomunikasikan informasi secara visual.

#### **2.3.1. Fungsi Ilustrasi**

Menurut Male (2007), ilustrasi merupakan cara mengkomunikasikan pesan secara spesifik dalam konteks tertentu kepada audiens (hlm 10). Terdapat lima konteks dasar dalam pembuatan ilustrasi adalah informasi, editorial, narasi, persuasi, dan identitas. Tanpa adanya sebuah konteks, maka gambar tidak dapat disebut sebagai ilustrasi.

##### **1. Informasi**

Ilustrasi informasi merupakan visual yang dapat mendokumentasikan, menyediakan referensi, pendidikan, penjelasan, dan instruksi secara kontekstual. Ilustrasi ini dapat mencakup berbagai tema dan subjek. Ilustrasi adalah media petunjuk dan pembelajaran yang baik karena informasi akan lebih mudah dipahami dengan adanya visual.

## 2. Editorial

Ilustrasi editorial merupakan *visual commentary* atau visual yang bersifat ekspresif dan opini. Visual ini memiliki potensi penggunaan dan pengaplikasian yang luas. Hal ini berhubungan erat pada bidang jurnalisme dalam koran atau majalah. Ilustrasi editorial biasa membahas topik mengenai politik, ekonomi dan sosial dengan ilustrasi yang bersifat humor dan sindiran, provokatif, kontroversial, dan argumen.

## 3. Narasi

Ilustrasi narasi merupakan visual yang merepresentasikan sebuah narasi fiktif. Ilustrasi fiktif ini dapat ditemukan pada buku anak-anak, novel grafis, komik, dan publikasi spesial seperti kompilasi tematik yang berisikan mitologi, dongeng dan fantasi. Ilustrasi harus memiliki kekuatan dalam membawa pesan cerita diikuti dengan keseimbangan antara teks dengan gambar.

## 4. Persuasi

Ilustrasi persuasi merupakan visual yang memiliki hubungan erat dalam bidang komersial atau periklanan. Ilustrator harus mampu berbahasa visual tanpa mempertimbangkan selera baik dan buruk secara luas. Namun, ilustrasi ini perlu memperhatikan kelompok calon audiens agar dapat ‘menjual’ dengan tepat sasaran.

## 5. Identitas

Ilustrasi juga dapat diaplikasikan dalam sebuah identitas. Biasanya diterapkan ke dalam beberapa media yang berbeda seperti kemasan. Bentuk visual harus mewakili karakteristik suatu merek atau perusahaan.

### 2.3.2. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki kekuatan dalam menyampaikan kepribadian dari sebuah perspektif. Namun, komunikasi dalam bentuk ilustrasi akan sulit eksis tanpa adanya desain grafis. Menurut Zeegen (2012), terdapat tujuh jenis ilustrasi, yaitu:

#### 1. *Editorial Illustration*



Gambar 2.3. Ilustrasi Majalah 'The Guardian Weekend' 2003  
(Zeegen, 2012)

*Editorial Illustration* adalah suatu ilustrasi yang menggambarkan fakta atau informasi berdasarkan sudut pandang tertentu. Ilustrasi ini biasanya diterapkan pada media cetak seperti koran dan majalah.

## 2. *Book Publishing*



Gambar 2.4. Buku Cerita Fiksi '*Pinocchio*' 2003  
(Zeegen, 2012)

*Book publishing* adalah suatu ilustrasi yang disisipkan dalam sebuah buku untuk mendukung teks yang ada di dalamnya. Ilustrasi dapat dieksplorasi dengan membaca teks yang bersangkutan untuk menemukan gagasan menarik. Jika teks sudah menjelaskan dengan baik, ilustrasi yang disajikan tidak perlu memiliki detail yang mencolok melainkan dapat dibuat menyeleneh atau tidak terduga.

## 3. *Fashion Illustration*



Gambar 2.5. Desain Baju Renang '*Psychedelic Poolside Dream*' 2005  
(Zeegen, 2012)

*Fashion illustration* adalah suatu ilustrasi berupa sketsa yang memvisualisasikan rancangan desainer dalam industri *fashion*. Awalnya,

ilustrasi ini digunakan sebagai alat dokumentasi. Kemudian beralih ke fotografi seiring perkembangan teknologi.

#### 4. *Advertising Illustration*



Gambar 2.6. Campaign 'Think About It' 2004  
(Zeegen, 2012)

*Advertising Illustration* adalah suatu ilustrasi yang dibuat untuk meningkatkan kesadaran target audiens terhadap produk atau jasa. Ilustrasi iklan dapat ditemukan di kehidupan keseharian seperti promosi, kampanye dan lainnya.

#### 5. *Music Industry Illustration*



Gambar 2.7. Poster Promosi Musik 'Mish mash' 2004  
(Zeegen, 2012)

*Music industry illustration* adalah suatu ilustrasi visual dalam industri musik yang dibuat untuk menciptakan sebuah identitas dan personaliti terhadap suatu

produk atau *brand*. Ilustrasi ini dapat berupa poster promosi musik dan *album cover*.

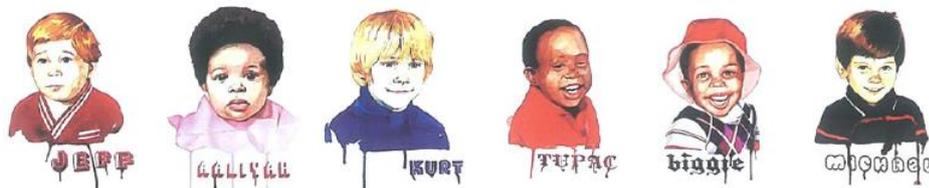
#### 6. *Studio Collaboration*



Gambar 2.8. Promosi Kampanye Maddie – *Nike Finish-line 2005*  
(Zeegen, 2012)

*Studio collaboration* adalah suatu ilustrasi yang dibuat dengan cara kerja sama antara ilustrator dan *advertisement agency*. Ilustrasi ini biasanya berupa pembuatan gambar, logo perusahaan, *cover financial report*, dan *poster artwork*. Contoh dari penerapan kolaborasi ini adalah promosi kampanye peralatan olahraga bersama Nike.

#### 7. *Self-initiated Illustration*



Gambar 2.9. Serial '*Little Angel*' oleh Gillette 2003  
(Zeegen, 2012)

*Self-initiated illustration* adalah suatu ilustrasi yang dibuat sesuai dengan ciri khas atau gaya visual dari ilustrator itu sendiri, tanpa adanya tuntutan dan

permintaan dari pihak luar. Audiens dapat mengenali si pembuat ilustrasi karena setiap ilustrator memiliki ciri khas yang berbeda.

### **2.3.3. Gaya Ilustrasi**

Gaya ilustrasi adalah bahasa visual yang menjadi ciri khas dari pembuatnya (Male, 2007). Tidak hanya itu, bahasa visual juga dapat mencerminkan aliran serta genre yang digunakan. Secara umum terdapat dua jenis gaya ilustrasi, yaitu literal dan konseptual.

#### **2.3.3.1. Penggambaran Literal**

Penggambaran literal merupakan suatu karakter atau objek yang diilustrasikan secara realis, akurat dan mirip dengan objek aslinya sehingga memberikan kesan nyata. Teknik penggambaran secara literal dapat terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

##### *1. Hyperrealism*



Gambar 2.10. *Hyperrealism*  
(Male,2007)

*Hyperrealism* merupakan teknik penggambaran yang sangat realistis hingga menyerupai objek aslinya. Teknik ini dapat menciptakan sebuah kesan dramatisir yang tidak dapat ditangkap oleh kamera.

## 2. *Stylised realism*



Gambar 2.11. *Stylised Realism*  
(Male,2007)

*Stylised realism* merupakan gaya ilustrasi yang dipengaruhi oleh gaya impresionis dan ekspresionis, yaitu terciptanya efek terang gelap dari cahaya. Efek terang gelap ini membuat suatu objek dapat terlihat lebih menonjol dan menarik untuk dinikmati mata.

## 3. *Sequential imagery*



Gambar 2.12. *Sequential Imagery*  
(Male,2007)

*Sequential imagery* merupakan teknik yang tetap mengikuti realita yang dimaksud, walaupun ilustrasinya dibuat dengan melakukan distorsi pada elemen tertentu atau bentuk karikatur. Teknik ini biasanya dilakukan

dengan membuat beberapa ilustrasi sehingga membentuk esensi dari pesan yang ingin disampaikan.

### **2.3.3.2. Penggambaran Konseptual**

Konseptual merupakan ilustrasi yang dihasilkan dari visualisasi metafora dan bersifat imajinatif, sehingga tidak terpaku dengan objek realita. Oleh karena itu, seluruh objek dari realita dapat dibuat dengan cara yang berbeda dengan menekankan imajinasi dalam penggambarannya.



Gambar 2.13. *Conceptual*  
(Male,2007)

Abstraksi, distorsi, diagram serta surealisme merupakan teknik yang dapat digunakan dalam menggambar secara konseptual. Gaya ini dapat menciptakan komunikasi, ilusi, simbol, hingga ekspresi.

## **2.4. Desain Grafis**

### **2.4.1. Prinsip Desain**

Menurut Landa (2014), dalam membuat komposisi sebuah desain, diperlukan kombinasi antara konsep dengan elemen–elemen visual. Komposisi disusun dengan menerapkan beberapa prinsip desain. Prinsip desain merupakan hal dasar yang saling bersangkutan.

### 2.4.1.1. Format

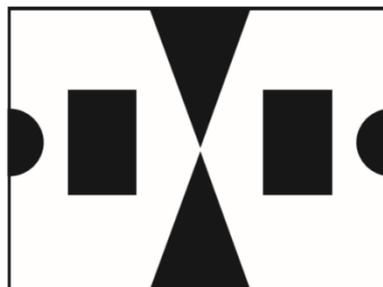
Format merupakan suatu bidang terbatas yang telah diatur desainer untuk membuat suatu desain. Format dapat berupa bidang atau substrat seperti lembaran kertas, layar, *banner*, dan lainnya. Seorang desainer dapat membuat berbagai format.

### 2.4.1.2. Balance

*Balance* merupakan keseimbangan untuk mencapai harmoni. Keseimbangan bisa didapat dengan mengatur komposisi di setiap visual dalam desain sehingga memiliki berat visual yang merata. Komposisi yang tidak seimbang akan menimbulkan reaksi negatif bagi audiens. Komposisi yang baik dapat dicapai dengan dukungan prinsip lainnya.

#### 1. Simetri

Simetri merupakan pencerminan elemen yang setara pada kedua sisi sumbu pusat (refleksi simetri) sehingga memiliki berat visual yang sama dan tercipta sebuah keseimbangan.

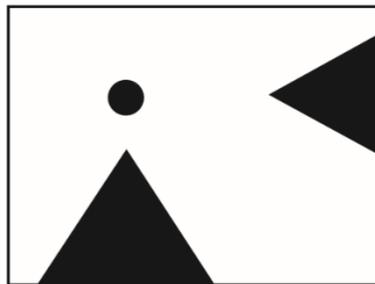


Gambar 2.14. Simetri  
(Landa, 2014)

Jika objek dibagi menjadi dua bagian secara vertikal atau horizontal dengan sebuah garis yang melewati titik pusat, kedua bagian memiliki komposisi yang sama persis.

## 2. Asimetri

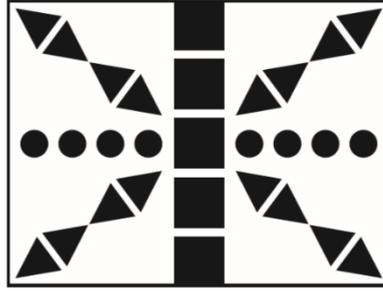
Asimetri merupakan keseimbangan yang tercipta dengan mengatur penyebaran komponen visual dengan berat yang sama pada dua sisi sumbu pusat. Jika objek dibagi menjadi dua bagian secara vertikal atau horizontal dengan sebuah garis yang melewati titik pusat, kedua bagian tidak memiliki komponen visual yang peletakkannya sama persis. Namun, kedua bagian memiliki berat visual yang seimbang.



Gambar 2.15. Asimetri  
(Landa, 2014)

## 3. *Radial Balance*

*Radial balance* merupakan keseimbangan yang tercipta melalui komposisi dari dua sumbu (x dan y). Keseimbangan ini dapat terlihat baik secara vertikal maupun horizontal. Terlihat seperti memiliki satu titik pusat di bagian tengah dan seluruh objek akan tampak seperti mengelilingi titik pusat tersebut.



Gambar 2.16. *Radial Balance*  
(Landa, 2014)

#### 2.4.1.3. Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan penentuan urutan visual atau informasi yang ditampilkan. Desainer harus dapat menentukan informasi atau visual apa yang perlu ditekankan. Pengaturan hierarki adalah hal yang penting untuk diterapkan agar informasi dapat tersampaikan dengan benar dan terhindar dari kesalahan persepsi.

#### 2.4.1.4. *Emphasis*

*Emphasis* merupakan penyusunan elemen-elemen visual berdasarkan kepentingannya. Desainer menentukan urutan elemen visual yang akan dilihat audiens dengan menitikberatkan salah satu elemen dan elemen lainnya sebagai pendukung. Jika tidak ada penekanan elemen visual, maka hasil desain akan bertabrakan dan berantakan. *Emphasis* terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. *Emphasis by isolation*

Penekanan yang dilakukan dengan cara memberikan ruang negatif antara kumpulan objek dengan sebuah objek, sehingga secara tidak langsung mata manusia akan tertuju pada satu objek tersebut.

2. *Emphasis by placement*

Penekanan yang dilakukan dengan cara menempatkan objek pada bagian yang cenderung memiliki daya tarik untuk dilihat seperti bagian depan, tengah, dan pojok kiri atas.

3. *Emphasis through scale*

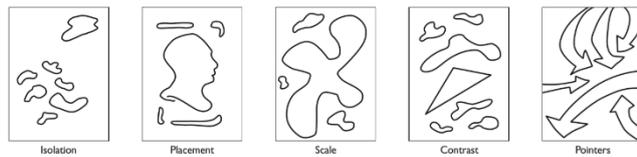
Penekanan yang dilakukan dengan mengatur ukuran suatu bentuk sehingga tercipta ilusi visual terhadap kedalaman. Jika objek berukuran besar akan dilihat sebagai objek yang dekat dan objek berukuran kecil akan terlihat sebagai objek yang jauh. Elemen yang diberikan penekanan cenderung memiliki ukuran sebaliknya dari elemen pendukung.

4. *Emphasis through contrast*

Penekanan yang dilakukan dengan memberikan kontras pada sebuah elemen dari keseluruhan elemen. Elemen yang memiliki kontras (anomali) akan memberikan daya tarik audiens untuk melihat elemen tersebut terlebih dahulu. Kontras dapat berupa ukuran, bentuk, warna, dan posisi.

5. *Emphasis through direction and pointers*

Penekanan yang dilakukan dengan memberikan anak panah dan diagonal ke suatu objek untuk mengarahkan mata audiens pada objek tersebut.



Gambar 2.17. *Emphasis*  
(Landa, 2014)

## 6. *Emphasis through diagrammatic structures*

Penekanan dalam bentuk diagram terdiri dari tiga jenis, yaitu:

### a. *Tree structures*

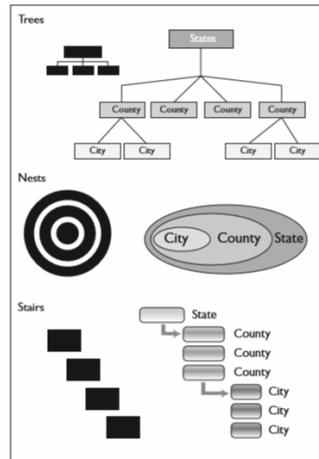
Penekanan yang dilakukan dengan membuat struktur bentuk pohon. Elemen utama akan dihubungkan dengan elemen pendukung menggunakan garis.

### b. *Nest structures*

Penekanan yang dilakukan dengan membuat susunan lapisan elemen visual yang bertumpukan. Elemen utama akan menjadi lapisan pertama dan elemen pendukung akan ditempatkan di lapisan berikutnya.

### c. *Stair structures*

Penekanan yang menggunakan ilustrasi hierarki dengan menumpukkan elemen berdasarkan urutan kepentingannya. Elemen utama akan ditempatkan pada bagian atas dan elemen pendukung pada bagian bawah sehingga membentuk anak tangga.



Gambar 2.18. *Emphasis Through Diagrammatic Structures*  
(Landa, 2014)

#### 2.4.1.5. *Rhythm*

*Rhythm* merupakan pengulangan pola elemen visual secara konsisten yang mampu mengarahkan mata audiens mengikuti alur yang dibuat oleh desainer. Sama seperti musik, pola memiliki interval yang dapat berubah semakin cepat atau lambat, walaupun memiliki pola bentuk yang serupa.

#### 2.4.1.6. *Unity*

*Unity* merupakan hubungan antar elemen visual yang membentuk kesatuan yang baru. Sehingga, ketika desain dilihat secara keseluruhan akan terlihat saling berkesinambungan satu dengan yang lainnya. Hal ini dilakukan karena audiens lebih mudah untuk mengingat bentuk komposisi.

#### 2.4.1.7. *Laws of Perceptual Organization*

Terdapat enam bagian dalam pengaturan persepsi, yaitu *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, dan *continuing line*.

1. *Similarity*

*Similarity* merupakan prinsip ketika manusia tanpa sadar dapat mengelompokkan elemen berdasarkan karakteristik yang sama. Kesamaan dapat berupa warna, bentuk, tekstur, atau arah.

2. *Proximity*

*Proximity* merupakan prinsip ketika manusia tanpa sadar dapat mengelompokkan elemen yang saling berdekatan.

3. *Continuity*

*Continuity* merupakan persepsi visual ketika manusia tanpa sadar menggabungkan elemen sehingga membentuk sebuah kesinambungan yang mengarah ke tempat tertentu.

4. *Closure*

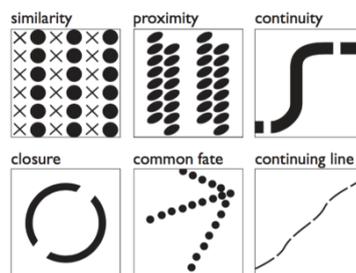
*Closure* merupakan persepsi visual ketika manusia tanpa sadar dapat menggabungkan elemen yang terpisah menjadi suatu bentuk yang utuh.

5. *Common fate*

*Common fate* merupakan persepsi visual ketika beberapa elemen bergerak ke arah yang sama sehingga terlihat sebagai satu unit.

## 6. *Continuing line*

*Continuing line* merupakan prinsip ketika manusia tanpa sadar menangkap garis sebagai sebuah jalur, sehingga ketika garis terputus akan tetap dilihat sebagai garis yang utuh dan mengikuti pergerakan garis tersebut.



Gambar 2.19. *Laws of Perceptual Organization*  
(Landa, 2014)

### 2.4.1.8. *Scale*

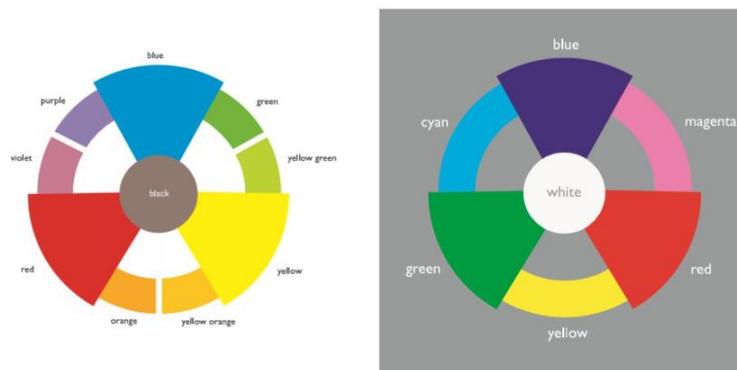
Dalam desain, *scale* merupakan ukuran dari sebuah elemen visual yang dibandingkan dengan elemen lain pada sebuah komposisi visual. Scale digunakan untuk membantu audiens dalam mengetahui ukuran yang dimaksud oleh desainer, contohnya menempatkan objek di sebelah gambar korek api.

### 2.4.1.9. *Proportions*

*Proportions* merupakan perbandingan ukuran rata-rata dari sebuah objek dengan keseluruhan komposisi desain. Jika objek dalam desain tidak menggunakan ukuran rata-rata maka dianggap tidak proporsional.

### 2.4.2. Warna

Warna merupakan hasil pantulan cahaya dari objek ke mata manusia. Dengan cahaya, manusia dapat melihat warna. Sebagian cahaya yang mengarah pada sebuah benda akan terserap oleh objek tersebut. Sementara sebagian cahaya yang tidak terserap akan dipantulkan dan dapat terlihat oleh manusia. Salah satu contohnya adalah sebuah pisang yang terkena cahaya. Seluruh warna akan terserap oleh pisang kecuali warna kuning. Warna kuning yang tidak diserap akan terpantulkan dan terlihat oleh mata manusia sehingga pisang dikenal sebagai buah berwarna kuning. Warna yang berasal dari cahaya disebut warna substraktif.



Gambar 2.20. Kiri Warna Substraktif, Kanan Warna Aditif  
(Landa, 2014)

Warna yang berasal dari pigmen buatan manusia atau artifisial disebut warna aditif. Pigmen tersebut ditempatkan pada suatu media seperti kertas, tinta, dan plastik. Namun, warna pada layar digital juga disebut sebagai warna aditif karena warna yang dihasilkan dari cahaya tidak dipantulkan, melainkan dipancarkan melalui layar langsung ke mata manusia.

### **2.4.2.1. Nomenklatur Warna**

Secara spesifik, nomenklatur warna terbagi menjadi tiga kategori yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*.

#### **1. Hue**

Hue adalah nama warna yang manusia lihat seperti “merah”, “biru”, “kuning”, “hijau”, dan lain sebagainya. Warna tersebut terbagi menjadi primer, sekunder, dan tersier. Warna Hitam dan putih tidak termasuk sebagai hue. Hue dapat menunjukkan temperature warna yang tidak dapat dirasakan. Temperature visual tercipta karena otak manusia yang dapat menarik kembali ingatan dan perasaan berdasarkan warna yang dilihat. Seperti warna merah, oranye, dan kuning yang memberikan kesan hangat. Sementara warna hijau, biru, dan ungu memberikan kesan dingin.

#### **2. Value**

Value adalah tingkatan terang dan gelapnya suatu warna atau yang disebut sebagai luminosity. Value memiliki tingkatan yang berbeda yaitu tint, tone, dan shade. Tint merupakan campuran warna hue dengan warna putih. Tone merupakan campuran warna hue dengan warna hitam dan putih (abu-abu). Shade merupakan campuran warna hue dengan warna hitam.

#### **3. Saturation**

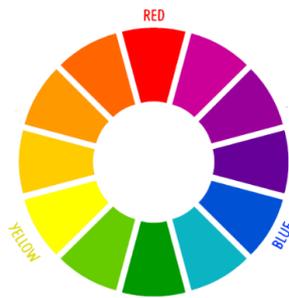
Saturation merupakan tingkatan kecerahan dalam suatu warna. Cerah dan kusam ditentukan melalui jumlah intensitas atau kekuatan warna tersebut.

Semakin tinggi intensitas warna hue, maka akan semakin cerah. Sementara semakin rendah intensitas warna hue, maka akan semakin kusam atau pucat.

#### 2.4.2.2. Pencampuran Warna

##### 1. Primer

Warna primer merupakan warna dasar yang tidak tercipta dari warna lainnya. Warna primer pada warna substraktif adalah RYB (*Red, Yellow, dan Blue*). Namun, dalam percetakan digunakan campuran warna CMYK (*Cyan, Magenta, Yellow, Key*) untuk menghasilkan warna RYB pada hasil cetak.



Gambar 2.21. Warna Primer

(<https://presentitude.com/wp-content/uploads/2015/09/10901ColorWheel.png>)

Jika ketiga warna primer substraktif dicampur, akan menghasilkan warna hitam. Sementara pada warna aditif adalah RGB (*Red, Green, dan Blue*). Ketika ketiga warna primer aditif dicampur, akan menghasilkan warna putih.

##### 2. Sekunder

Warna sekunder merupakan campuran dari beberapa warna primer dengan jumlah atau perbandingan yang sama. Warna sekunder pada warna substraktif adalah oranye (merah dan kuning), hijau (biru dan kuning), dan ungu (merah dan biru).



Gambar 2.22. Warna Sekunder

(<https://presentitude.com/wp-content/uploads/2015/09/10901ColorWheel.png>)

### 3. Tersier

Warna tersier merupakan warna sekunder yang dicampurkan dengan warna sekunder atau primer lainnya akan menghasilkan sejumlah warna baru yang disebut sebagai warna tersier. Warna tersier terdiri dari 6 warna yaitu *magenta* (ungu dan merah), *violet* (ungu dan biru), *teal* (biru dan hijau), *chartreuse* (hijau dan kuning), *amber* (kuning dan oranye), dan *vermilion* (oranye dan merah).



Gambar 2.23. Warna Tersier

(<https://presentitude.com/wp-content/uploads/2015/09/10901ColorWheel.png>)

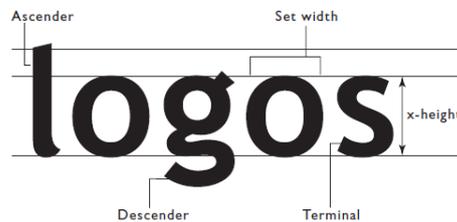
#### 2.4.3. *Typography*

*Typeface* adalah serangkaian karakter yang didesain dengan gaya visual yang sama (Landa, 2014). Kesamaan gaya visual ini membuat ciri khas tersendiri agar dapat

dikenali. *Typeface* meliputi huruf, angka, symbol, tanda, tanda baca, aksen, atau diakritik.

### 2.4.3.1. Anatomi Huruf

Huruf adalah simbol yang merepresentasikan suara dan alfabet. Untuk mempertahankan keterbacaan huruf, maka setiap huruf atau alfabet perlu memiliki suatu karakteristik.



Gambar 2.24. Anatomi Huruf  
(Landa, 2014)

Berikut adalah ciri dalam anatomi huruf.

1. *Arm*: garis berbentuk horizontal atau diagonal yang diperpanjang dari bagian batang huruf.
2. *Ascender*: bagian dari huruf kecil yang lebih tinggi ke atas dari *x-height* (b, d, f, h, k, l, dan t).
3. *Axis*: garis maya yang membagi huruf.
4. *Bar*: garis horizontal yang menghubungkan bagian dari huruf seperti A, H, atau e. Biasanya dikenal sebagai *crossbar*.
5. *Baseline*: garis maya horizontal yang terdapat di bawah huruf kapital maupun huruf kecil namun tidak termasuk *descender*.

6. *Bowl*: garis kurva berbentuk parabola yang menutup *counter* pada huruf.
7. *Cap height*: tinggi huruf kapital dari baseline ke ujung huruf kapital (ke atas). Biasanya dikenal sebagai *capline*.
8. *Character*: setiap huruf, angka, tanda baca, atau karakter lainnya yang terdapat dalam *font*.
9. *Counter*: ruang kosong yang tertutup pada huruf.
10. *Descender*: bagian dari huruf kecil yang lebih panjang ke bawah melewati baseline (g, j, p, dan y).
11. *Ear*: garis yang mencuat dari *bowl* pada huruf g.
12. *Foot*: bagian bawah pada suatu karakter.
13. *Hairline*: garis halus pada huruf jenis *roman*.
14. *Head*: bagian atas pada suatu karakter
15. *Italics*: variasi huruf yang miring ke kanan..
16. *Leg*: bagian bawah pada batang huruf dari tengah ke bawah seperti huruf K dan R.
17. *Ligature*: dua atau lebih huruf yang terhubung.
18. *Link*: garis yang menghubungkan kedua.
19. *Loop*: bagian bawah pada huruf dua baris, dan biasanya juga disebut lobe (huruf g).
20. *Oblique*: versi miring dari huruf sedikit menyerupai italic, hanya saja tidak menyerupai tulisan tangan.

21. *Serif*: kait atau garis kecil yang ditambahkan pada ujung garis utapa pada suatu huruf.
22. *Shoulder*: garis kurva atau melengkung seperti pada huruf h, m dan n.
23. *Spine*: garis kurva atau melengkung yang ada pada huruf S.
24. *Spur*: garis kecil yang mencuat dari batang huruf.
25. *Stem*: garis utama pada suatu huruf (batang huruf).
26. *Stress*: bagian lengkung pada huruf
27. *Stroke*: garis yang menentukan struktur sebuah huruf.
28. *Swash*: dekoratif yang ditambahkan pada huruf.
29. *Tail: descender* pada huruf Q jika melewati *baseline*.
30. *Terminal*: ujung huruf tanpa kait.
31. *Text Type*: narasi dari konten huruf, seperti judul, sub-judul, headlines, dan body text.
32. *Thick or thin contrast*:
33. *Vertex*: bagian bawah pada huruf yang berbentuk runcing seperti V.
34. *Weight*: ketebalan dari batang huruf (bold, medium, light)
35. *X-height*: tinggi dari huruf kecil (tidak termasuk *ascender* dan *descender*).

#### **2.4.3.2. Klasifikasi**

Ada banyak *typeface* yang bermunculan hingga saat ini. Namun, jenis-jenis huruf dapat diklasifikasikan berdasarkan gaya dan sejarahnya, yaitu:

1. *Old style or humanist*

Diperkenalkan pada abad ke 15, dengan ciri huruf yang memiliki sudut dan bracketed serifs serta biased stress.

2. *Transitional*

Diperkenalkan pada awal abad 18, yang menjadi transisi antara gaya huruf lama ke modern. Dengan karakteristik gabungan dari dua gaya desain.

3. *Modern*

Diperkenalkan pada akhir abad ke 18 dan awal abad 19. Bentuk huruf yang lebih geometris, tegas dan kaku.

4. *Slab serif*

Huruf serif dengan karakteristik yang lebih berat.

5. *Sans serif*

Typeface yang tidak menggunakan serif

6. *Blackletter*

Jenis huruf yang memiliki karakteristik stroke yang tebal dan memberikan huruf beberapa lekukan. Typeface ini juga sering disebut gothic.

7. *Script*

Typeface ini menyerupai tulisan tangan dan biasanya setiap huruf saling bersambungan.

## 8. *Display*

*Typeface* ini sulit untuk dibaca sebagai tulisan. Biasanya berbentuk lebih dekorative dan dibuat secara manual sehingga sering kali masuk ke dalam klasifikasi *typeface* lainnya.

### **2.4.3.3. *Alignment***

Terdapat tiga jenis penyusunan teks yang umum digunakan, yaitu:

1. *Left-aligned*: teks rata di sebelah kiri dan tidak rata di sebelah kanan.  
Biasa disebut dengan istilah *left justification* atau *flush left*.
2. *Right-aligned*: teks rata di sebelah kanan dan tidak rata di sebelah kiri.  
Biasa disebut dengan istilah *right justification* atau *flush right*.
3. *Justified*: teks rata di sebelah kanan dan rata di sebelah kiri.
4. *Centered*: teks rata tengah yang berpusat pada garis imajiner vertikal.
5. *Runaround*: teks yang membungkus atau berada di sekitar gambar, foto, elemen grafis, atau teks (*text wrap*).
6. *Asymmetrical*: teks yang disusun secara asimetris.

### **2.4.3.4. *Spacing***

Jarak spasi biasa terdapat pada antar huruf, antar kata dan antar baris. Spasi mempengaruhi pengalaman dan pemahaman pembaca karena minat membaca akan hilang jika pembaca mengalami kesulitan membaca. *Spacing* adalah bentuk transisi dari huruf ke huruf, kata ke kata, baris ke baris hingga halaman ke halaman.

1. *Letter spacing*: jarak antar huruf atau dikenal sebagai *kerning*.

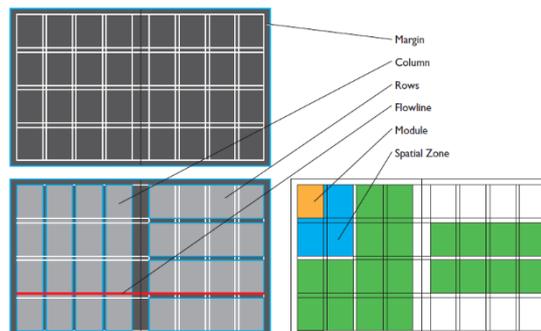
2. *Word spacing*: jarak antar kata.
3. *Line spacing*: jarak antara dua baris yang diukur secara vertikal dari *baseline* ke *baseline* atau dikenal sebagai *leading*.

#### 2.4.4. *Grid*

Menurut Landa (2014), *grid* merupakan garis bantu yang terdiri dari struktur komposisi vertikal dan horizontal sehingga membuat format kolom dan margin. Sebuah *grid* menjadi kerangka dasar pada struktur buku, majalah, brosur, web, dan lain-lain untuk mempermudah pengisian konten serta menjaga kesinambungan antar halaman.

##### 2.4.4.1. Anatomi *Grid*

Terdapat beberapa komponen dasar dalam membentuk sistem *grid* agar dapat membantu penyusunan konten dan visual. Berikut adalah anatomi komponen penyusun dalam *grid*.



Gambar 2.25. Anatomi *Grid*  
(Landa, 2014)

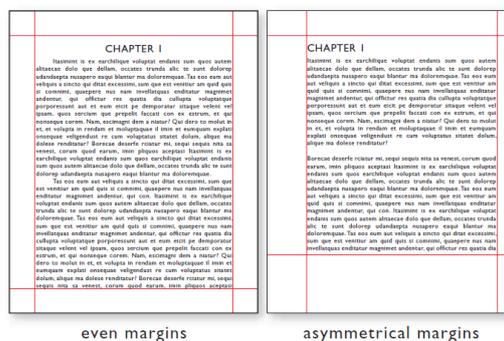
1. *Margin*: garis yang pembatas antara area konten dengan bagian luar yang membentuk area kosong pada bagian kiri, kanan, atas, atau bawah.

2. *Column*: garis vertikal yang membagi margin menjadi beberapa bagian. Jarak antar kolom disebut sebagai *column intervals*.
3. *Row*: garis horizontal yang membagi margin menjadi beberapa bagian.
4. *Flowline*: garis pada *grid* yang berbentuk horizontal dan dapat membantu alur visual. Jarak antar *flowline* dapat dibuat secara teratur maupun tidak teratur.
5. *Module*: unit yang terbentuk dari pertemuan *column* dan *flowline*.
6. *Spatial Zone*: kumpulan modul yang dikelompokkan menjadi sebuah bidang atau zona tertentu. Zona ini dapat digunakan untuk mengisi teks maupun gambar. Dalam pengelompokkan modul, perlu diperhatikan proporsinya.

#### 2.4.4.2. Jenis Grid

Terdapat beberapa tiga jenis *grid* yang umum digunakan, yaitu:

1. *Singlecolumn Grid*



Gambar 2.26. *Singlecolumn Grid* (Landa, 2014)

*Singlecolumn grid* merupakan sebuah kolom teks yang dikelilingi oleh margin atau ruang kosong pada bagian kiri, kanan, atas, atau bawah. Margin tersebut membantu desainer agar struktur halaman menjadi proporsional. Jenis *grid* ini memiliki sistem paling sederhana.

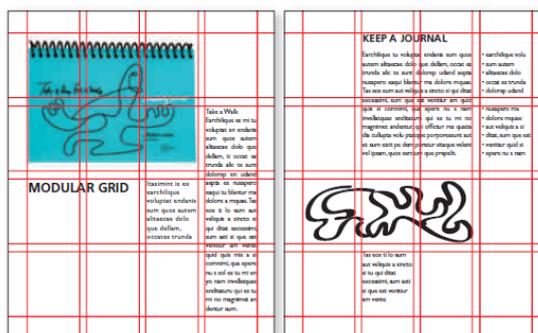
## 2. *Multicolumn Grid*



Gambar 2.27. *Multicolumn Grid*  
(Landa, 2014)

*Multicolumn grid* terdiri dari beberapa kolom sejajar yang disusun menyesuaikan kebutuhan.

## 3. *Modular Grid*



Gambar 2.28. *Modular Grid*  
(Landa, 2014)

*Modular grid* terbentuk dengan pembagian garis horizontal (*flowline*) dan vertical (*column*) secara konsisten. Dalam penempatannya, teks dan

gambar dapat menempati lebih dari satu modul. *Grid* ini berfungsi untuk mengelompokkan informasi dalam modul tertentu dengan memperhatikan hierarki visual. Sistem *grid* ini memiliki fleksibilitas yang tinggi sehingga cocok digunakan pada *layout* yang kompleks.

## **2.5. Tidur**

Tidur merupakan proses pemulihan tubuh dari kerusakan yang dialami selama terjaga. Tidur bersifat universal karena seluruh makhluk hidup baik manusia, hewan dan tumbuhan pasti memutuhkan tidur (Walker, 2017). Hanya saja setiap makhluk hidup memiliki cara, pola dan durasi tidur yang berbeda-beda.

### **2.5.1. Fungsi Tidur**

Menurut Lockley & Foster (2012), tidur memiliki tiga fungsi utama bagi makhluk hidup, yaitu: pemulihan sel, pengembalian energi dan memperkuat memori serta pembelajaran. Setiap makhluk hidup tidak terus menerus aktif selama 24 jam. Oleh karena itu, dibutuhkan tidur untuk menyimpan energi dari hasil metabolisme tubuh selama tidur sehingga tubuh berenergi ketika bangun. Tidak hanya menyimpan energi, selama tidur tubuh juga mengalami pemulihan sel yang rusak ketika terjaga karena adanya peningkatan sistem imun. Selama tidur, otak tetap beraktivitas untuk menyusun seluruh informasi yang diterima saat terjaga. Ingatan jangka pendek akan diubah menjadi ingatan jangka panjang dan ingatan jangka panjang akan diperkuat.

### **2.5.2. Mekanisme Tidur**

Proses tidur diatur oleh sebuah mekanisme yang disebut irama sirkadian. Irama ini berperan sebagai jam biologis manusia dan sangat peka terhadap perubahan cahaya. Hal ini menyebabkan saat cahaya mulai redup, tubuh secara otomatis akan meningkatkan hormon melatonin dalam darah dan mempersiapkan diri untuk tidur. Hormon melatonin sangat mempengaruhi proses dan kualitas tidur seseorang. Kinerja hormon melatonin dipengaruhi oleh cahaya, semakin redup cahaya akan semakin banyak pula produksi hormon melatonin dalam tubuh, begitu juga sebaliknya. Sehingga dengan adanya cahaya dapat menghambat kinerja irama sirkadian dan menurunkan produksi hormon melatonin.

### **2.5.3. Arsitektur Tidur**

Arsitektur tidur merupakan aktivitas gelombang otak yang direkam selama tidur. Pola tidur seseorang dapat dilihat dari arsitektur tidur (Prasadj, 2009). Arsitektur tidur memiliki dua tahapan utama yaitu tahap N (non-REM) dan tahap R (REM). Pada tahap NREM terjadi penurunan aktivitas gelombang otak. Sementara, pada tahap REM aktivitas otak kembali aktif seperti saat dalam keadaan sadar. Tahap N terdiri dari tiga tahapan yang berurutan, yaitu: N1, N2 dan N3. Namun, tahap N dan R dapat terjadi secara tidak beraturan.

#### **1. Tahap N1**

Tahap N1 adalah tahap ketika kesadaran mulai hilang (antara sadar dan tidur). Tahap ini disebut sebagai tahap *drowsiness* karena saat itu pikiran melayang tidak menentu tetapi masih sadar kondisi sekitar. Gangguan tidur seperti *sleep apnea* dan *restless legs syndrome* (RLS) dapat menyebabkan tahapan tidur

tidak semakin dalam. Penderita masih memiliki kesadaran penuh terhadap sekitarnya, padahal orang lain menilai penderita sudah terlelap. Selain itu, terdapat gangguan tahapan tidur yang bernama *sleep jerk* dimana penderita kembali ke tahap N1 dikarenakan mengalami sensasi terjatuh atau berguling.

## 2. Tahap N2

Setelah tahap N1, tubuh akan tertidur semakin dalam dan masuk ke tahap N2. Gelombang otak lambat dan sesekali muncul gelombang kompleks K yang terlihat sebagai defleksi negatif dan diikuti defleksi positif selama lebih dari 0,5 detik. Pada tahap ini tidur semakin sulit untuk dibangunkan. Tahap N2 merupakan tahapan tidur dengan durasi terlama, sekitar 50 persen dari keseluruhan waktu tidur.

## 3. Tahap N3

Tahap N3 sering disebut tidur dalam atau *slow wave* karena pada tahap ini gelombang otak semakin melambat dengan frekuensi yang lebih rendah. Pada tahap ini, tubuh mengeluarkan hormon pertumbuhan dan prolaktin untuk memperbaiki jaringan sel yang rusak. Tahap tidur ini merupakan tahap tidur terdalam, sehingga apabila terbangun dari tahap ini dibutuhkan waktu untuk memulihkan diri dari rasa bingung dan disorientasi.

## 4. Tahap REM

Tahap REM ditandai dengan peningkatan gelombang otak secara drastis ketika tidur disertai dengan pergerakan bola mata yang bergerak cepat. Tahap ini

adalah tanda seseorang telah masuk ke dalam mimpi. Selama tahap REM, tubuh tidak dapat merespon aktivitas otak karena adanya pelumpuhan sebagai pengaman saat tidur. Ketika sudah menjelang pagi, tubuh melepaskan hormon kortisol atau hormon stress untuk membuat otak menjadi siaga dan siap untuk terbangun.

#### **2.5.4. Mimpi**

Menurut Freud, mimpi adalah sebuah media pengaman bagi emosi atau perasaan manusia yang terpendam karena dapat terlepas melalui mimpi (Prasadja, 2009). Hal ini digunakan oleh para psikoterapis untuk mengakses pikiran atau perasaan terpendam yang tidak dapat disampaikan oleh pasien melalui interpretasi mimpi.

Mimpi biasa berada pada tahap tidur REM yang dimana aktivitas otak bekerja aktif seperti saat sadar. Pada tahap ini terjadi penyebaran sinyal dari dasar otak ke permukaan otak secara acak atau mengikuti berkas saraf yang aktif sebelum tidur sehingga timbul kesan visual, suara, dan sensoris lainnya yang berkorelasi dengan pikiran dan perasaan sebelum tidur.

#### **2.5.5. Gangguan Tidur**

Menurut Lockley & Foster (2012), banyak yang mengalami gangguan tidur tanpa didiagnosis secara formal. Gangguan tidur dapat disebabkan adanya pengalaman traumatis seperti kehilangan dan perceraian serta perilaku diri sendiri seperti bekerja di malam hari. Hal ini dapat mempengaruhi kualitas hidup dalam jangka panjang dan merusak kesehatan. Berdasarkan International Classification of Sleep Disorders, terdapat delapan jenis gangguan tidur.

### **2.5.5.1. Insomnia**

Insomnia merupakan gejala umum yang menggambarkan kondisi ketidakmampuan seseorang untuk tidur. Dalam insomnia, terdapat masalah tidur yang berbeda seperti sulit untuk tertidur (*sleep-onset insomnia*), mudah tertidur namun sering terbangun (*sleep-maintenance insomnia*) dan bangun terlalu awal. Penderita yang mengalami insomnia bisa saja hanya dialami sementara ataupun seumur hidup. Beberapa penderita insomnia merasakan ketidaksinambungan antara tidur yang dirasakan dengan jumlah tidur yang telah didapatkan. Kondisi ini disebut sebagai *sleep state misperception* atau insomnia paradoks.

Terdapat tiga penyebab terjadinya insomnia, yaitu: rendahnya dorongan homeostatis untuk tidur, adanya riwayat penyakit disertai dengan penggunaan obat-obatan atau narkoba dan alkohol serta kebiasaan buruk seperti penggunaan alat elektronik di kamar tidur, pencahayaan terang di malam hari, tidur siang, dan mengonsumsi kafein berlebihan. Insomnia yang tidak ditangani lebih lanjut akan meningkatkan resiko penyakit lain seperti penyakit jantung, *stroke* dan depresi hingga menjadi gejala umum untuk terkena gangguan jiwa.

### **2.5.5.2. Sleep-related breathing**

Gangguan pernapasan yang umum dialami adalah *obstructive sleep apnea* (OSA) atau penutupan jalur untuk bernapas ketika tidur sehingga jumlah oksigen yang masuk ke dalam tubuh berkurang bahkan dapat terhenti. Hal ini ditandai dengan adanya suara dengkur. Pendengkur berat memiliki

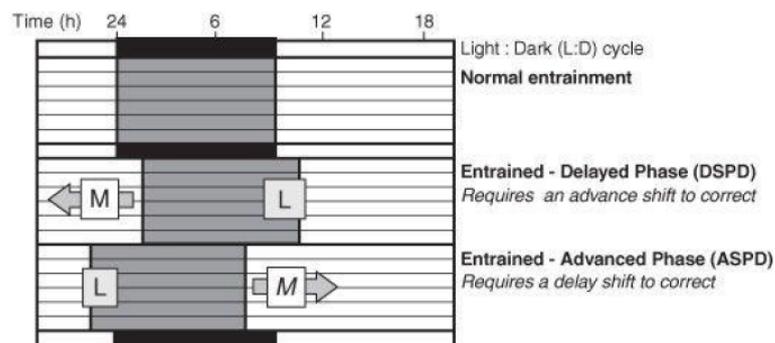
resiko terkena OSA lebih tinggi. Penderita OSA yang tidak ditangani akan memperbesar resiko kematian akibat serangan jantung dan stroke serta masalah insulin dan diabetes.

### 2.5.5.3. Hipersomnia

Hipersomnia merupakan gejala kantuk yang berlebihan di siang hari terlepas dari gangguan sirkadian, sleep apnea dan gangguan tidur lainnya. Hal ini terjadi karena adanya gangguan pada pusat otak. Terdapat tiga jenis hypersomnia, yaitu: serangan untuk tertidur ketika berkegiatan (*narcolepsy*), tidur siang yang rutin dan kantuk berlebihan pada siang hari.

### 2.5.5.4. Gangguan sirkadian

Gangguan sirkadian merupakan gangguan pada siklus sirkadian. Hal ini terjadi ketika mencoba tidur di luar dari siklus yang telah dibentuk dan mengakibatkan sulit tertidur.



Gambar 2.29. Gangguan Siklus Sirkadian  
(Lockley & Foster, 2012)

Terdapat dua jenis gangguan pada sirkadian yaitu fase tidur tertunda (*delayed sleep phase disorder*) dan fase tidur lanjutan (*advanced sleep phase disorder*). Gangguan ini umumnya terjadi pada remaja dengan fase

tidur yang tertunda, orang tua dengan fase tidur lanjut, orang buta total, dan pasien demensia dengan tidur bangun yang tidak teratur.

#### **2.5.5.5. Parasomnia**

Parasomnia merupakan suatu kejadian abnormal yang tidak diinginkan ketika tidur dan menyangkut emosi serta perilaku seperti *sleep walking*, *sleep terrors*, *nightmares*, *bedwetting*, *sleep eating*, dan mengerang. Beberapa parasomnia terjadi pada tahap REM seperti *sleep paralysis* atau kondisi tubuh ketika tubuh tidak dapat digerakkan saat bangun dari tidur, halusinasi, mimpi buruk, dan erangan.

#### **2.5.5.6. Sleep-related movement**

*Restless legs syndrome* (RLS) atau sindrom kaki gelisah ditandai dengan keinginan kuat untuk menggerakkan kaki saat tidur secara berkala. Sindrom ini dibagi menjadi tiga pengelompokan periode, yaitu: ketika tidur (PLMS), ketika bangun (PLMW) dan ketika mencoba tidur. Penyakit ini menyerang segala usia dan didominasi oleh perempuan, yang disebabkan oleh kekurangan zat besi dan dapat menyebabkan kelainan dopamin. *Restless legs syndrome* dapat mengakibatkan penderita merasa tidur tidak nyenyak dan kelelahan di siang hari.