

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

Menurut Landa (2014, h.1) desain komunikasi visual digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan pada target audiens. Desain komunikasi visual berfungsi sebagai untuk menginformasi, mengajak, mengidentifikasi, memotivasi, memperkuat, mengorganisasi, menglokasikan, dan menyampaikan pesan dalam berbagai macam tingkat yang berbeda. Desain komunikasi visual dapat menjadi solusi yang efektif untuk mempengaruhi perilaku seseorang dalam mengambil keputusan. Desain berfungsi sebagai jembatan antara informasi yang disampaikan dengan pemahaman target audiens.

2.1.1. Elemen Desain

Elemen dalam desain terdiri atas (h.19-134):

1. Garis

Titik merupakan bagian terkecil dari suatu garis. Garis adalah perpanjangan titik yang terbentuk karena tarikan suatu alat. Garis memiliki banyak fungsi dalam komposisi dan komunikasi. Variasi garis antara lain terdapat garis tebal, garis putus-putus, garis sudut, dan garis hierarki. Garis memiliki peran yang berbeda, sebagai batas, titik temu, hingga mengarahkan pergerakan mata seseorang saat melihat suatu karya. Fungsi garis antara lain untuk memperjelas bentuk suatu elemen, memberikan batas area suatu komposisi, mengorganisir visual,

memberikan garis hierarki, dan memberikan ekspresi dalam suatu karya (h.19-20).

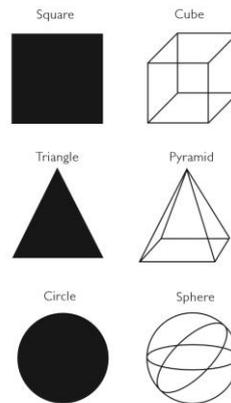


Gambar 2.1. Garis

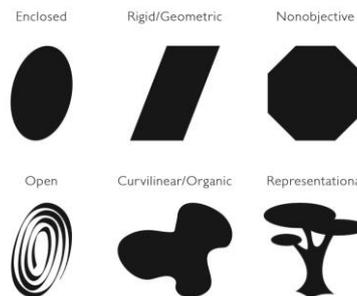
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2. Bentuk

Bentuk adalah garis luar suatu objek. Bentuk merupakan garis yang kedua ujungnya tertutup sehingga membentuk suatu area. Bentuk memiliki panjang dan lebar. Bentuk pada umumnya merupakan bidang datar. Tiga dasar penggambaran bentuk adalah persegi, segitiga dan lingkaran. Tiga bentuk dasar tersebut memiliki rupa bervolume yang disebut kubus, pyramid, dan bola. Bentuk dibedakan menjadi menjadi beberapa jenis, antara lain bentuk geometris, bentuk abstrak, dan bentuk organik. *Figure/ground* merupakan salah satu prinsip dasar bentuk yang digunakan untuk membedakan bagian atas dan dasar suatu bentuk. Tipografi juga termasuk dalam bentuk. Tipografi berupa huruf, angka, dan tanda baca merupakan bentuk simbolis suara dari suatu bahasa (h.20-22).



Gambar 2.2. Bentuk Dasar
 (*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)



Gambar 2.3. Bentuk
 (*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

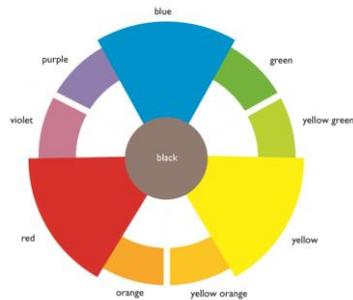
3. Warna

Warna adalah elemen desain yang paling dominan, kuat, dan mampu merangsang indera seseorang. Warna hanya dapat dilihat jika ada pantulan cahaya. Cahaya yang mengenai suatu objek terbagi menjadi dua, sebagian terserap dan sebagian terpantul. Warna aditif adalah warna yang muncul karena pantulan cahaya. Pigmen warna adalah bahan kimia alami yang ada dalam suatu objek untuk menentukan karakteristik warna objek tersebut. Elemen warna dibagi menjadi tiga,

hue, *value*, dan *saturation*. Warna primer adalah warna yang tidak bisa dibuat dari percampuran warna lain. Warna primer adalah merah, biru, dan kuning. Warna sekunder adalah percampuran dari warna-warna primer. Warna sekunder adalah jingga, hijau, dan ungu. Percampuran warna sekunder mampu menghasilkan berbagai macam warna yang lain. Warna subtraktif adalah warna yang digunakan dalam percetakan. Warna yang digunakan dalam percetakan adalah *cyan (C)*, *magenta (M)*, *yellow (Y)*, & *black (B)*. Warna hitam dalam percetakan digunakan untuk menambahkan kontras. *Value* dalam warna merupakan tingkat gelap-terang suatu warna. Warna hitam dan putih berperan penting dalam percampuran suatu warna. Kontras *value* sangat berguna untuk memberi perbedaan bentuk dalam suatu komposisi. Perbedaan *value* warna mampu menghasilkan efek yang beragam baik secara visual maupun emosional. Saturasi dalam warna adalah tingkat cerah-kusam suatu warna. Warna dengan saturasi yang tinggi akan menarik perhatian saat diletakkan di antara warna yang kusam (h.23-27).



Gambar 2.4. Warna Aditif
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)



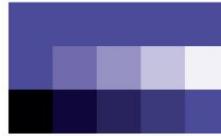
Gambar 2.5. Warna Subtraktif

(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

Warna memiliki skema. Skema warna tercipta dengan variasi kombinasi warna. Perubahan *value* atau *saturation* suatu warna akan memengaruhi cara warna bekerja dan berkomunikasi. Kombinasi beberapa warna dengan hitam, putih, dan abu-abu juga akan memengaruhi bagaimana suatu warna bertindak. Saat sedang mendesain diperlukan pertimbangan mengenai *hue*, *value*, dan *saturation*. Terdapat beberapa contoh skema warna, yaitu (h.131-134):

a. *Monochromatic*

Monochromatic adalah skema warna yang hanya memiliki satu *hue*. Skema warna ini menghadirkan identitas suatu *hue* yang dominan dengan memperbolehkan kontras dalam *value* dan *saturation*. Palet monokrom berpartisipasi dalam visualisasi kesatuan dan keseimbangan suatu komposisi. Skema warna monokrom dapat menimbulkan efek terkendali, sederhana, dan menjadi alternatif untuk warna hitam dalam proyek yang membutuhkan 1 warna.



Monochromatic color schemes: employ only one hue

Gambar 2.6. Warna Monokrom
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

b. *Analogous*

Analogous adalah skema warna yang memiliki 3 warna berdekatan. Jarak warna yang berdekatan dalam *color wheel* menjadikan palet warna *analogous* terlihat lebih harmonis dan kongruen. Harmonisasi warna tercipta karena warna yang mirip antara satu dengan yang lain. Skema warna *analogous* akan menciptakan kesatuan dan ketenangan seperti skema warna monokrom, tetapi dengan warna yang lebih beraneka. Skema warna *analogous* dapat memiliki 1 warna yang lebih dominan dengan 2 warna yang lain berperan sebagai pendukung warna dominan.

Analogous color schemes:
employ three adjacent hues



Gambar 2.7. Warna *Analogous*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

c. *Complementary*

Complementary adalah skema warna yang tercipta berdasarkan hubungan antara 2 warna yang berlawanan dalam *color wheel*. Warna yang berlawanan ini secara visual biasanya mengekspresikan tekanan atau semangat melalui kontras yang

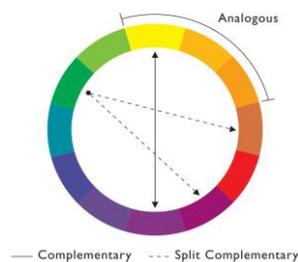
kuat. Gabungan beberapa warna komplementer dalam jumlah kecil dapat menciptakan ilusi optik. Teknik pointilis adalah salah satu cara yang melukis banyak titik dengan menggunakan warna komplementer sehingga menciptakan percampuran optik.



Gambar 2.8. Warna *Complementary*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

d. *Split Complementary*

Split complementary adalah skema warna yang memiliki 3 warna. Tiga warna tersebut merupakan 1 warna utama ditambah dengan 2 warna yang bersebrangan dengan komplementer warna utama. Sifat alami skema warna *split complementary* adalah kontras yang tinggi, tetapi terlihat lebih menyebar dibandingkan warna komplementer. Skema warna *split complementary* tidak terlalu dramatis dibandingkan skema warna *complementary*. Namun, skema warna *split complementary* tetap terlihat intens.



Gambar 2.9. Warna *Split Complementary*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

e. *Triadic*

Triadic adalah skema warna yang meliputi 3 warna yang berada pada jarak yang sama antara satu dengan yang lain dalam *color wheel*. Skema dasar *triadic* adalah kelompok warna primer dan sekunder. Contoh hubungan warna *triadic* adalah merah-jingga/biru-ungu/kuning-hijau. Ekuilibrium yang inheren antara kelompok warna *triadic* secara visual tercipta dengan kontras *hue* yang baik dan harmonis.

Triadic color schemes: three hues equidistant from each other

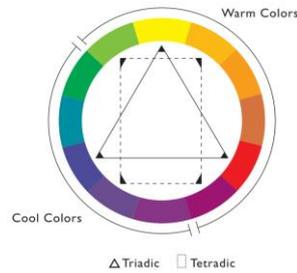


Gambar 2.10. Warna *Triadic*

(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

f. *Tetradic*

Tetradic adalah skema warna yang meliputi 4 warna dengan 2 pasang warna komplementer. Palet *tetradic* menawarkan kontras dan diversitas *hue* yang baik. Namun, bagi desainer pelajar palet *tetradic* mungkin lumayan sulit untuk dibuat terlihat harmonis, kecuali salah satu *hue* berfungsi sebagai dominan dan warna lain berperan sebagai pendukung.



Gambar 2.11. Warna *Tetradic*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

g. *Cool*

Warna yang termasuk dalam warna dingin adalah tingkatan *hue* biru, hijau, dan ungu. Warna dingin kira-kira terletak pada sisi kiri *color wheel*. Komposisi yang terbentuk berdasarkan warna dingin akan terlihat sinkron dan kongruen. Komposisi warna dingin akan menghasilkan efek tenang atau damai. Warna-warna dingin akan lebih mudah untuk dibuat seimbang dibandingkan warna-warna hangat dan kombinasi antara warna hangat atau dingin.

h. *Warm*

Warna yang termasuk dalam warna hangat adalah tingkatan *hue* merah, jingga, dan kuning. Warna hangat kira-kira terletak pada sisi kanan *color wheel*. Saat digunakan bersamaan, warna-warna hangat terlihat harmonis dan lebih mudah dibuat seimbang dibandingkan kombinasi antara warna hangat atau dingin. Secara konvensional, warna hangat diasosiasikan dengan perasaan atau sensasi pedas, intensitas, dan rasa panas seperti api atau matahari.



Gambar 2.12. Warna Dingin dan Hangat
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

4. Tekstur

Tekstur adalah permukaan suatu objek yang dapat dirasakan dengan indera peraba. Seni rupa memiliki dua jenis tekstur, antara lain, *tactile texture* dan *visual texture*. *Tactile texture* atau tekstur nyata adalah tekstur yang dapat disentuh dan dirasakan secara langsung oleh indera peraba. Teknik percetakan yang dapat menghasilkan tekstur nyata, antara lain, *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. *Visual texture* atau tekstur visual adalah ilusi yang dibuat dengan tangan, hasil foto, atau hasil *scan* dari tekstur nyata. Beragam tekstur dapat dibuat dengan menggunakan kemampuan yang telah dipelajari dalam teknik menggambar, melukis, memotret, dan berbagai macam cara lain dalam membuat suatu gambar. *Pattern* atau pola adalah pengulangan satu elemen visual dalam area tertentu. Pola memiliki repetisi sistematis dengan arah pergerakan yang jelas. Struktur pola mengandalkan konfigurasi dari tiga elemen dasar, antara lain, titik, garis, dan *grid* (h.28).



Gambar 2.13. Tekstur Nyata
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)



Rough Texture Pitted Texture Smooth Texture

Gambar 2.14. Tekstur Visual
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2.1.2. Prinsip Desain

Prinsip dasar dalam desain saling bergantung antara satu dengan yang lain. Keseimbangan akan menstabilkan suatu komposisi. Penekanan dalam mengorganisasi hierarki visual akan meningkatkan komunikasi. Suatu komposisi yang memiliki beragam elemen grafis harus didesain dengan mengutamakan kesatuan karya. Ritme adalah alur dari satu elemen grafis ke elemen yang lain. Prinsip desain terbagi menjadi 6, antara lain (h.29-37):

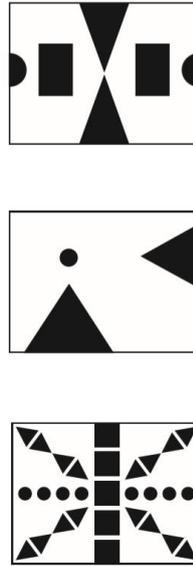
1. Format

Format adalah batas yang ditentukan dalam suatu bidang. Format merupakan garis luar suatu desain. Format mengacu pada ukuran suatu bidang, seperti kertas, layar telepon, dan *billboard* dalam suatu proyek

desain grafis. Desainer grafis bekerja dengan berbagai macam format, seperti poster, *CD*, sampul, iklan ponsel, dan sebagainya.

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang terbentuk karena pembagian bobot visual yang merata dalam suatu komposisi. Keseimbangan adalah salah satu prinsip dasar yang lebih mudah dipahami ketika intuisi seorang desainer grafis sudah lebih terasah. Desain yang seimbang cenderung terasa harmonis. Komposisi yang seimbang akan mempengaruhi audiens dan membangun komunikasi yang lancar. Jika keseimbangan dalam suatu komposisi buruk, reaksi audiens dapat ikut serta terbawa dalam kepincangan tersebut. Keseimbangan dalam desain dibagi menjadi dua, simetris dan asimetris. Keseimbangan simetris adalah bobot visual yang terbagi secara merata dalam suatu komposisi desain. Keseimbangan simetris sering disebut *reflection symmetry* karena visual di salah satu sisi titik tengah mencerminkan visual di sisi yang lain. Keseimbangan asimetris adalah pembagian merata bobot visual yang melalui penyeimbangan berat satu elemen tanpa mencerminkan elemen tersebut di sisi yang lain. Agar dapat memperoleh keseimbangan asimetris diperlukan pertimbangan yang matang mengenai posisi, berat visual, ukuran, *value*, warna, bentuk, dan tekstur suatu komposisi.



Gambar 2.15. Keseimbangan
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

3. Hierarki Visual

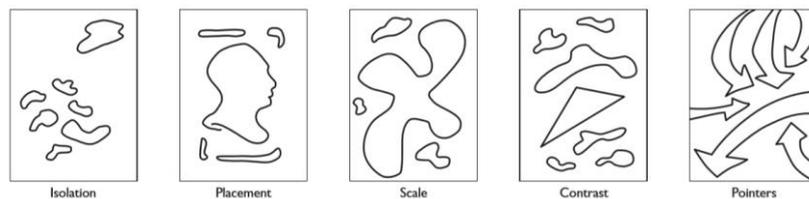
Hierarki visual adalah pengaturan keseluruhan elemen grafis sesuai dengan penekanan yang ingin ditampilkan. Hierarki visual berfungsi untuk mengatur arah pandang audiens sehingga bisa menerima informasi secara menyeluruh. Penekanan adalah pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan. Penekanan akan membuat beberapa elemen desain terasa lebih dominan dibandingkan elemen yang lain. Desainer akan menentukan elemen grafis mana yang harus dilihat terlebih dahulu oleh audiens. Penekanan dapat diperoleh melalui isolasi, peletakan, skala, kontras, penunjuk, dan struktur diagram elemen grafis.

- a. Penekanan isolasi dilakukan dengan cara memisahkan benda dari keseluruhan elemen. Hal ini dilakukan agar benda tersebut menjadi

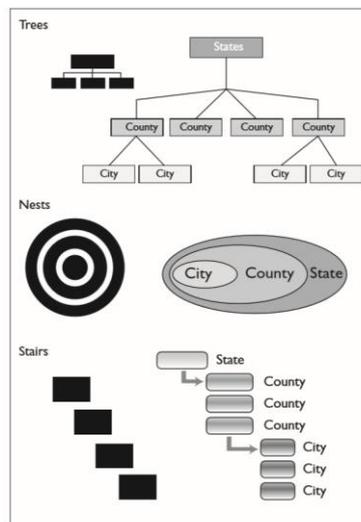
titik fokus dalam suatu komposisi. Titik fokus memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan elemen grafis yang lain.

- b. Penekanan posisi dilakukan dengan menampilkan elemen grafis di area tertentu suatu komposisi. Elemen grafis yang ingin ditonjolkan dapat diletakkan di bagian depan, pojok kiri atas, atau di tengah. Hal ini dilakukan agar dapat menarik pandangan audiens.
- c. Penekanan skala dilakukan dengan membuat elemen grafis dengan perbedaan ukuran yang drastis. Elemen grafis dengan ukuran yang berbeda berperan penting dalam pembuatan ilusi kedalaman ruang. Benda berukuran besar menarik perhatian lebih banyak, tetapi perlu diperhatikan bahwa objek yang sangat kecil juga dapat menarik perhatian jika lebih kontras.
- d. Penekanan kontras dilakukan dengan perbedaan kontras elemen grafis. Kontras bergantung pada ukuran, skala, lokasi bentuk, dan posisi. Perbedaan kontras dapat ditampilkan dengan gelap-terang, halus-kasar, dan cerah-kusam.
- e. Penekanan penunjuk dilakukan dengan membuat garis panah sebagai elemen grafis. Garis panah akan mengarahkan arah pandang audiens.
- f. Penekanan struktur diagram elemen grafis dapat dilakukan dengan membuat diagram pohon, sangkar, dan tangga. Diagram pohon memposisikan elemen grafis yang utama di bagian teratas lalu mengakar ke bawah agar tercipta hierarki. Diagram sangkar dilakukan dengan membuat lapisan lingkaran dari hal terpenting sebagai inti.

Diagram tangga dilakukan dengan menyusun elemen dari yang ingin ditonjolkan di posisi atas lalu menurun ke bawah berdasarkan tingkat kepentingan.



Gambar 2.16. Penekanan
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)



Gambar 2.17. Penekanan Struktur Diagram
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

4. Ritme

Ritme adalah pengulangan elemen grafis dalam suatu komposisi. Ritme dilakukan dengan membuat pola yang konsisten sehingga audiens dapat merasakan pergerakan di halaman tersebut. Ritme dapat mengatur waktu dan interval antara setiap elemen grafis. Ritme dalam desain grafis sama seperti musik, dapat diberhentikan, diperlambat, dan dipercepat. Ritme

adalah rangkaian elemen visual dengan interval yang ditentukan. Ritme dilakukan dengan memaparkan elemen grafis sepanjang format beberapa halaman seperti, desain buku, desain web, dan desain majalah. *Motion graphic* juga memerlukan ritme agar dapat menghasilkan alur visual yang jelas dari satu halaman ke halaman yang lain. Variasi elemen grafis dalam ritme diperlukan agar terlihat lebih jelas dan menimbulkan visual yang menarik. Ritme memiliki 2 kunci utama, yaitu:

a. Repetisi

Repetisi terjadi ketika terdapat pengulangan satu atau beberapa elemen visual secara konsisten.

b. Variasi

Variasi terjadi ketika ada perubahan elemen dalam suatu pola. Pola dengan modifikasi warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, dan berat visual dapat menciptakan variasi. Variasi menimbulkan elemen kejutan yang dapat menarik audiens.

5. Kesatuan

Kesatuan tercipta ketika segala tipe elemen grafis dan gambar dapat bekerja sama membentuk suatu kesatuan yang kohesif. Audiens akan lebih mudah mengingat komposisi yang memiliki kesatuan. Kesatuan dalam desain grafis mengacu pada *gestalt*. *Gestalt* mempengaruhi persepsi seseorang ketika melihat keseluruhan bentuk suatu komposisi. *Gestalt* mempengaruhi pemikiran untuk menyusun, menghubungkan, dan melihat keseluruhan elemen dengan cara mengelompokkan.

6. Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual terbagi menjadi 6 jenis, yaitu:

a. *Similarity*

Elemen grafis dengan kemiripan karakteristik akan terlihat sebagai satu kelompok. Elemen grafis dapat memiliki kesamaan bentuk, tekstur, warna, atau arah. Elemen grafis dengan karakteristik yang berbeda akan terlihat terpisah dari kesatuan kelompok.

b. *Proximity*

Elemen grafis yang berdekatan dengan satu dan yang lain terlihat sebagai satu kelompok.

c. *Continuity*

Continuity memberikan persepsi kesinambungan pada visual. Elemen grafis terlihat berkelanjutan dari elemen sebelumnya. Elemen grafis yang berhubungan akan menimbulkan kesan pergerakan.

d. *Closure*

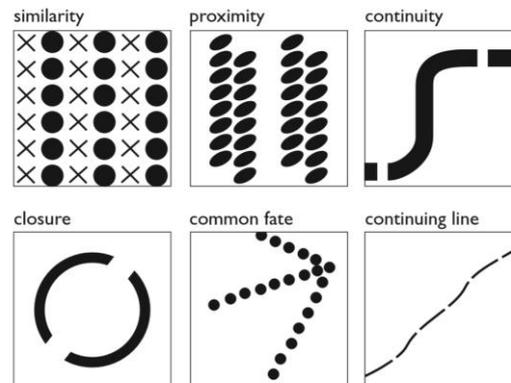
Pikiran memiliki kecenderungan untuk menyambungkan beberapa elemen tunggal sehingga menghasilkan suatu bentuk yang utuh. Bentuk yang tercipta dapat berupa satuan objek atau pola.

e. *Common Fate*

Elemen grafis yang bergerak ke arah yang sama terlihat sebagai suatu kesatuan.

f. *Continuing Line*

Garis selalu terlihat sebagai suatu lintasan. Jika terdapat patahan antara dua garis, audiens tetap melihat bentuk keseluruhan garis. Garis putus-putus termasuk dalam garis semu.



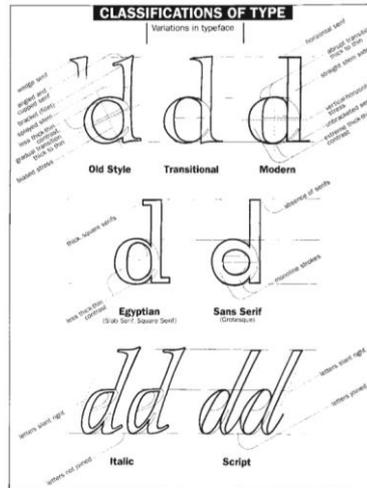
Gambar 2.18. Hukum Organisasi Perseptual
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2.1.3. Tipografi

Tipografi adalah komponen integral dalam desain komunikasi visual. *Typeface* merupakan desain satu set karakter yang disatukan dengan properti visual yang selaras. Satu set *typeface* memiliki gaya visual yang konsisten sehingga tetap dapat dikenali walaupun mengalami modifikasi. Pada umumnya, *typeface* terdiri atas huruf, nomor, simbol, petanda, tanda baca, dan aksent/tanda diakritik. Pada era logam, proses percetakan dilakukan dengan kepingan logam yang telah disesuaikan dengan bentuk *typeface*. Pada era digital, *typeface* berbentuk dalam berkas digital dengan berbagai ukuran (h.44).

2.1.3.1. Klasifikasi Tipografi

Klasifikasi Tipografi terbagi menjadi 8 jenis, yaitu (h.47-48):



Gambar 2.19. Klasifikasi Skema Tipografi
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

a. *Old Style/Humanist*

Typeface yang dikenalkan pertama kali pada zaman Romawi di akhir abad ke-15. Karakter *old style* berupa *typeface* berbentuk miring dan memiliki *serif*. Karakter merupakan penurunan dair bentuk tulisan tangan yang dibuat dengan pena berujung lebar. Hoefler Text, Caslon, Garamond, dan Times New Roman merupakan contoh *old style*.

b. *Transitional*

Typeface serif yang dikenalkan pertama kali di abad ke-18. *Transitional* merupakan representasi dari transisi masa kuno menuju modern. *Transitional* memperlihatkan karakteristik desain dari masa kuno dan modern. Century, Baskerville, dan ITC Zapf International merupakan contoh *transitional*.

c. *Modern*

Typeface serif yang dikembangkan di akhir abad ke-18 dan awal abad ke-19. Bentuk *modern* cenderung lebih geometris dalam konstruksi. Bentuk *modern* bertentangan dengan *typeface old style* yang serupa dengan tulisan miring ujung pena. Karakteristik *modern* adalah kontras tebal-tipis tarikan garis dengan penekanan secara vertikal. *Modern* merupakan *typeface* paling simetris dari seluruh *typeface* di zaman Romawi. Bodoni, Didot, dan Walbaum adalah contoh *modern*.

d. *Slab Serif*

Typeface serif yang diperkenalkan di awal abad ke-19. Egyptian dan Clarendon merupakan subkategori dari *slab serif*. *Slab serif* memiliki karakteristik *serif* yang berat berbentuk lempengan. Memphis, American Typewriter, Clarendon, Bookman, dan ITC Lubalin Graph adalah contoh *slab serif*.

e. *Sans Serif*

Typeface yang diperkenalkan di awal abad ke-19. *Sans serif* adalah *typeface* pertama yang tidak memiliki *serif*. Univers, Helvetica, dan Futura merupakan contoh *sans serif*. Frutiger, Franklin Gothic, Futura, Universal, dan Grotesque adalah beberapa bentuk huruf tanpa *serif* yang memiliki beragam ketebalan. Geometric, Humanist, dan Grotesque termasuk dalam subkategori *sans serif*.

f. *Blackletter*

Typeface berdasarkan bentuk huruf dalam manuskrip di abad ke-13 hingga abad ke-15. *Blackletter* juga dikenal sebagai *gothic*. Karakteristik *blackletter* adalah tarikan garis yang berat dan huruf tebal dengan sedikit lengkungan. Fraktur, Schwabacher, dan Rotunda adalah contoh *blackletter*.

g. *Script*

Typeface ini paling serupa dengan tulisan tangan. Tulisan *script* pada umumnya berbentuk miring dan menyambung. *Typeface script* dapat menyerupai huruf yang ditulis dengan pena ujung miring, pena fleksibel, pena lancip, pensil, atau kuas. Snell Roundhand Script, Shelley Allegro Script, dan Brush Script adalah contoh *script*.

h. *Display*

Desain *typeface* ini digunakan dalam ukuran besar. *Typeface* ini biasa digunakan sebagai *headline* dan judul. *Display*



Gambar 2.20. Klasifikasi *Typeface*/Bentuk Huruf
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2.2. Media Informasi

Menurut Landa (2014, h.4) media informasi adalah area desain yang terspesialisasi dalam mengolah informasi kompleks dalam jumlah besar menjadi lebih jelas. Informasi yang telah diolah dalam berbagai bentuk media dapat lebih mudah diakses dan dipahami oleh audiens baik dalam jumlah kecil maupun besar.

2.2.1. Jenis Media Informasi

Jenis media informasi beragam mulai dari pameran, grafik, situs web, aplikasi, brosur, poster, tanda simbol, *icon*, *widget*, pictogram, peta lintasan kereta, booklet berisi petunjuk, atau poster ilustrasi (h.4).

2.2.2. Buku

Buku adalah suatu format publikasi dengan banyak halaman. Buku terdiri atas beragam konten yang urut dan terorganisir. Jenis buku antara lain adalah buku referensi, buku anak, buku literatur, buku nonfiksi, buku teks, buku edisi terbatas, buku cetak, dan buku ilustrasi. Sampul buku merupakan bagian utama dari sebuah buku (h.213).

2.2.2.1. Fungsi Sampul Buku

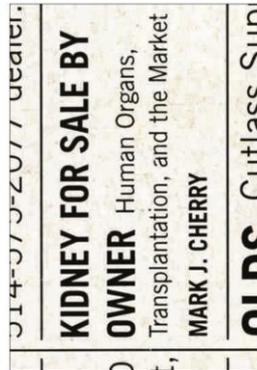
Sampul buku berfungsi untuk menarik perhatian audiens. Sampul buku mampu mengomunikasikan tema atau isi buku secara visual. Desain sampul buku akan memberikan pengaruh bagi audiens untuk membeli suatu buku. Sampul buku memiliki fungsi ganda, sebagai media promosi dan editorial. Sampul buku sebagai media promosi akan menarik target audiens. Sampul buku dalam editorial berfungsi untuk menyampaikan konten dalam buku (h.213).

2.2.2.2. Desain Sampul

Proses membuat desain sampul buku dimulai dengan menentukan konsep desain, membuat visualisasi, dan membuat komposisi sampul. Sampul buku mempunyai beberapa komponen utama, seperti judul, subjudul, edisi, penulis, logo penerbit, dan beberapa elemen penting. Elemen penting dalam sampul berupa penghargaan dan dukungan dari pihak lain. Sampul buku merupakan integrasi dari tulisan dan gambar. Tulisan dan gambar bekerja sama untuk menyampaikan pesan subjek dan konsep desain. Tulisan dan gambar dapat bersifat saling melengkapi satu dengan yang lain, tetapi juga dapat memiliki kontras antara satu dengan yang lain (h.214). Desain sampul dengan kombinasi tulisan dan gambar terbagi menjadi 4 jenis, yaitu (h.214-217):

a. Semua Tulisan

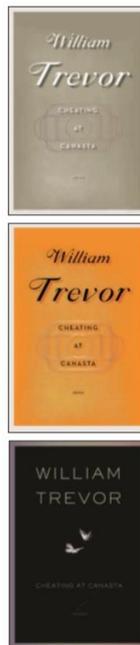
Sampul berisikan tulisan memiliki biaya produksi yang lebih rendah. Anggaran produksi yang rendah tidak dapat membayar honor bagi fotografer atau ilustrator untuk membuat sampul desain. Desainer memercayai sampul tulisan adalah cara terbaik untuk mengomunikasikan konsep desain ketika anggaran produksi rendah.



Gambar 2.21. Sampul Semua Tulisan
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

b. Fokus terhadap Tulisan

Sampul buku yang fokus terhadap tulisan menjadikan judul atau nama penulis sebagai fokus utama desain sampul. Judul atau nama penulis mendominasi keseluruhan komposisi sampul.



Gambar 2.22. Sampul Fokus terhadap Tulisan
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

c. Fokus terhadap Gambar

Gambar yang menarik merupakan fokus utama audiens. Ketika suatu buku memiliki sampul yang fokus terhadap gambar, gambar akan menjadi fokus utama yang bekerja paling keras untuk menarik perhatian audiens.



Gambar 2.23. Sampul Fokus terhadap Gambar
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

d. Sinergi Visual-Verbal

Setiap desainer memiliki pemahaman bahwa tulisan dan gambar harus bekerja sama. Namun, banyak desainer yang sekedar membuat visual menarik seakan tulisan hanya sekedar pelengkap bagi visual. Sinergi visual-verbal diperlukan agar pesan buku mampu tersampaikan dengan baik. Ketika sinergi visual-verbal menjadi tidak terpisahkan maka dapat menjadi lambang suatu sampul buku.



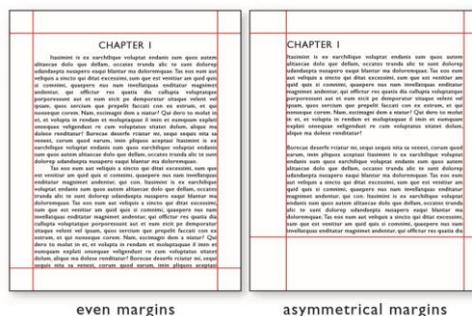
Gambar 2.24. Sampul Sinergi Visual-Verbal
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2.2.2.3. *Grid*

Grid adalah struktur komposisi yang terdiri atas garis vertikal dan horizontal. *Grid* membagi suatu format menjadi kolom dan memberikan batas. *Grid* berfungsi sebagai panduan dalam menyusun komposisi suatu karya. *Grid* mendasari struktur buku, majalah, brosur, situs web komputer, situs web telepon seluler, dan sebagainya. *Grid* dapat mengorganisasi tulisan dan gambar. *Grid* membantu penyusunan halaman baik untuk dicetak atau secara digital. *Grid* memberi kemudahan bagi audiens untuk mengakses dan membaca informasi yang banyak. Desainer perlu mendesain setiap halaman secara intuitif dan memastikan agar setiap halaman cocok dengan halaman yang lain. *Grid* memberikan struktur kerangka agar menciptakan kesinambungan, kecocokan, kesatuan, dan alur visual yang mengalir sepanjang hasil cetakan atau halaman digital (h.174-175). *Grid* terbagi menjadi 3 jenis, yaitu (h.175-181):

a. *Single-column Grid*

Single-column grid adalah struktur halaman paling dasar. *Single-column grid* disebut juga *grid* manuskrip. Struktur *grid* ditunjukkan dengan satu kolom atau blok yang dikelilingi oleh garis tepi atas, bawah, kiri, dan kanan. *Single-column grid* digunakan dalam media cetak atau halaman digital. Garis tepi berfungsi sebagai bingkai proporsional yang mengelilingi konten visual dan tulisan. Garis tepi dipakai untuk menentukan sebetapa dekat jarak antara gambar dan tulisan dengan pinggir format media cetak atau layar telepon seluler. Garis tepi memastikan agar gambar dan tulisan tidak terpotong. Garis tepi memastikan agar konten berada di area aman dalam format. Penggunaan *single-column grid* perlu memberi perhatian penuh dalam segi estetika. Penggunaan *single-column grid* harus dilengkapi dengan pertimbangan penggunaan garis tepi simetris atau asimetris agar konten terlihat menarik. *Single-column grid* biasa diasosiasikan dengan buku, tetapi penggunaan struktur *single-column grid* dapat juga bekerja dengan baik di layar kecil telepon seluler.

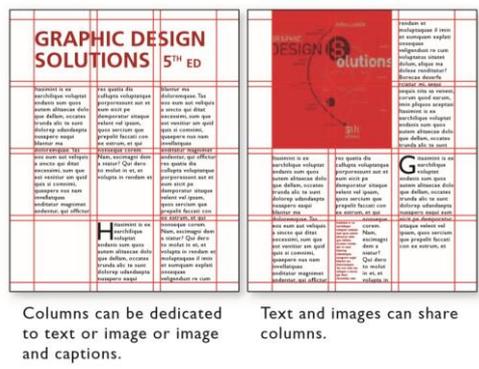


Gambar 2.25. *Single-column Grid*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

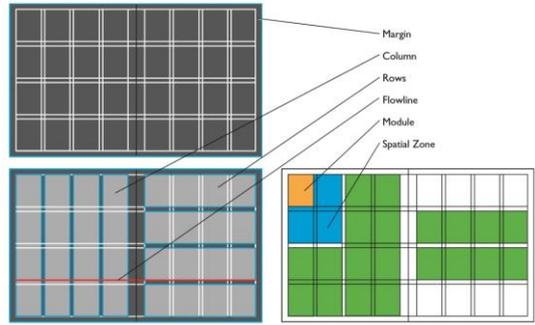
b. *Multicolumn Grids*

Multicolumn grids menjaga keselarasan suatu format. *Multicolumn grids* memastikan agar konten berada di jalur masing-masing. *Multicolumn grids* memperjelas batas agar konten teratur sesuai urutan. Jumlah kolom bergantung pada ukuran dan proporsi format. Format menentukan kombinasi kolom agar dapat mengakomodasi judul karya dan visual yang besar. Format juga menentukan pembagian kolom agar dapat mengakomodasi keterangan dan visual yang kecil. Besar kolom dapat bervariasi menyesuaikan dengan kebutuhan konten. Anatomi *multicolumn grids* tersusun atas kolom, interval kolom, garis alur, modul *grid*, dan zona spasial. Kolom adalah penyusunan secara vertikal yang digunakan untuk mengakomodasi tulisan dan gambar. Jumlah kolom dipengaruhi beberapa hal, seperti konsep, tujuan, dan cara desainer mempresentasikan kolom. Suatu format dapat memiliki beragam ukuran kolom. Contoh isi suatu kolom adalah tulisan, hanya gambar, atau kombinasi tulisan dan gambar. Interval kolom adalah jarak antara kolom. Garis alur adalah penyusunan secara horizontal yang digunakan sebagai alur visual. Garis alur dapat digambarkan dengan interval yang biasa dan tidak biasa. Modul *grid* adalah satuan unit yang tercipta karena persimpangan kolom vertikal dan garis alur horizontal. Modul *grid* dapat berisikan blok tulisan atau gambar. Zona spasial adalah suatu bidang yang terbentuk karena penggabungan beberapa modul *grid*. Gabungan modul *grid* tercipta untuk

mengorganisir peletakan varian elemen grafis. Zona spasial dapat digunakan untuk tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar. Penggunaan zona spasial perlu mempertimbangkan proporsi dan berat visual. Desainer dapat menentukan alur suatu *grid* untuk memberikan elemen kejutan.



Gambar 2.26. *Multicolumn Grids*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

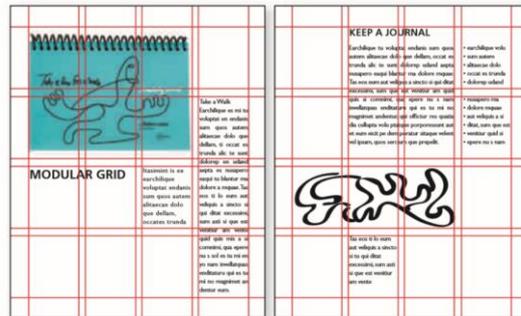


Gambar 2.27. *Anatomi Grid*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

c. *Modular Grids*

Modular grids terbentuk akan modul dan satuan unit yang tercipta dari persimpangan kolom dan garis alur. *Modular grids* berfungsi agar informasi dapat dipecah dalam satuan modul atau digabungkan menjadi suatu zona. Desain zona menghasilkan hierarki visual yang

kelas. *Modular grids* dipercayai oleh desainer sebagai *grid* yang paling fleksibel. *Modular grids* memungkinkan terciptanya berbagai variasi.

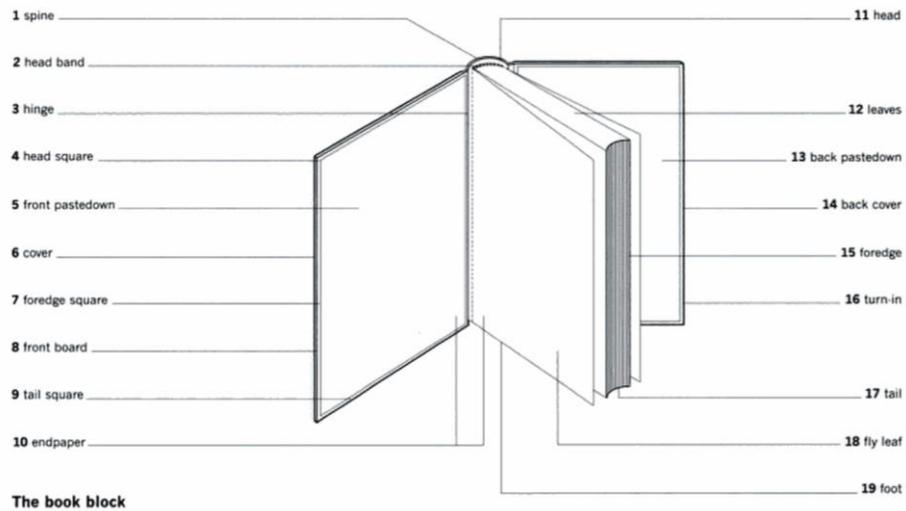


A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.28. *Modular Grids*
(*Graphic Design Solutions*, Landa, 2014)

2.2.2.4. Komponen Buku

Haslam (2006, h.20-21) mengatakan bahwa berbagai bagian dalam buku memiliki nama teknis spesifik yang digunakan dalam proses publikasi. Pengenalan terhadap istilah dasar mengenai komponen buku akan mempermudah pemahaman mengenai penggalan buku selanjutnya. Komponen dasar dalam buku terbagi menjadi 3, yaitu blok buku, halaman buku, dan *grid* buku. Blok buku memiliki 19 bagian, yaitu (h.20):

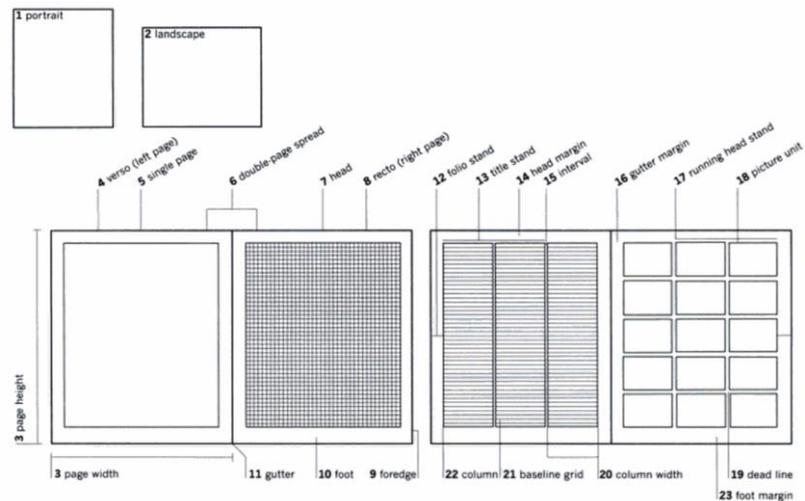


Gambar 2.29. *Book Block*
(*Book Design*, Haslam, 2006)

1. *Spine*: bagian dari sampul buku yang melapisi penggabungan tepian halaman buku.
2. *Head band*: serangkaian benang tipis yang mengikat setiap bagian buku. Rangkaian benang sering kali berwarna sesuai dengan penjiwaan sampul agar dapat melengkapi sampul tersebut.
3. *Hinge*: lipatan pada *endpaper* yang terdapat di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*: bagian kecil pada bagian atas buku yang terbentuk karena ukuran sampul dan karton belakang yang lebih besar dibandingkan dengan halaman buku.
5. *Front pastedown*: *endpaper* yang direkatkan dengan bagian dalam *front board*.
6. *Cover*: kertas tebal atau karton yang menempel pada blok buku. Sampul berfungsi untuk melindungi blok buku.

7. *Foredge square*: bagian kecil pada bagian tepi depan buku yang terbentuk karena sampul dan bagian belakang buku.
8. *Front board*: karton sampul pada bagian depan buku.
9. *Tail square*: bagian kecil pada bagian bawah buku yang terbentuk karena ukuran sampul dan karton belakang yang lebih besar dibandingkan dengan halaman buku.
10. *Endpaper*: halaman dengan kertas tebal yang digunakan untuk melapisi bagian dalam karton sampul. *Endpaper* berfungsi untuk menunjang *hinge*. Bagian luar halaman adalah *pastedown* atau kertas karton dan halaman sebaliknya merupakan *fly leaf*.
11. *Head*: bagian atas suatu buku.
12. *Leaves*: satuan kertas yang tergabung sebagai 2 sisi halaman buku.
13. *Back pastedown*: *endpaper* yang direkatkan dengan bagian dalam *back board*.
14. *Back cover*: karton sampul pada bagian belakang suatu buku.
15. *Foredge*: tepi depan suatu buku.
16. *Turn-in*: kertas atau pinggiran kain yang terlipat dari sisi luar ke dalam suatu sampul.
17. *Tail*: bagian bawah suatu buku.
18. *Fly leaf*: halaman di balik *endpaper*.
19. *Foot*: bagian bawah suatu halaman.

Halaman pada suatu buku terdiri atas 11 bagian, yaitu (h.21):



Gambar 2.30. *Page and Grid*
(*Book Design*, Haslam, 2006)

1. *Potrait*: suatu format yang menjadikan tinggi suatu halaman lebih besar daripada lebar halaman.
2. *Landscape*: suatu format yang menjadikan tinggi suatu halaman lebih kecil daripada lebar halaman.
3. *Page height and width*: ukuran suatu halaman buku.
4. *Verso*: bagian kiri halaman suatu buku. *Verso* pada umumnya dikenali dengan nomor halaman genap.
5. *Single page*: satuan halaman yang berada pada bagian kiri.
6. *Double-page spread*: dua halaman yang saling menghadap satu dengan yang lain. Bahan halaman ini berkesinambungan dan melewati *gutter*. *Double-page spread* didesain seakan-akan satu halaman.
7. *Head*: bagian atas suatu buku.
8. *Recto*: bagian kanan halaman suatu buku. *Recto* pada umumnya dikenali dengan nomor halaman ganjil.

9. *Foreedge*: tepi depan suatu buku.
10. *Foot*: bagian bawah suatu buku.
11. *Gutter*: batas penjilidan suatu buku.

2.2.2.5. Layout Buku

Proses *layouting* suatu buku melibatkan desainer untuk membuat keputusan mengenai peletakan elemen pada suatu halaman secara tepat. Dua hal utama dalam sebuah *layout* adalah teks yang disusun sesuai dengan urutan bacaan dan gambar yang diatur sesuai dengan pertimbangan komposisi pembuatan gambar. Keseimbangan antara kedua hal utama ini yang memberi panduan deskripsi untuk berbagai model *layout* halaman. *Layout* sebuah buku dapat menjadi kesan pertama pembaca. *Layout* yang berantakan, cetakan yang buruk, dan ruang yang sempit akan membuat nilai suatu teks menjadi menurun walaupun teks tersebut mengesankan. Jika kesan pertama suatu *layout* buku terlihat rapi tersusun, dibangun dengan suatu tujuan, dan memiliki disjungsi yang penuh pertimbangan, dengan begitu kode semiotika tersebut dapat meningkatkan nilai jual suatu teks pada proses pramembaca (h.140).

2.2.2.6. Penjilidan Buku

Buku yang dijual umumnya terbagi menjadi 2 jenis, yaitu *hardbacks* dan *paperbacks* (dikenal juga sebagai *softbacks*). Sebutan yang umum ini tidak membedakan jenis penjilidan suatu buku, melainkan hanya membicarakan mengenai bahan sampul yang digunakan. Penjilidan buku dapat dibagi menjadi 7, yaitu (h.233-238):

1. *Library Binding*

Library binding ditujukan bagi buku yang didesain untuk pemakaian berta dan dalam jangka waktu lama. Karakter *library binding* adalah proses penjilidan yang dilakukan dengan tangan. Sampul buku seringkali berupa *millboard* atau *strawboards*. Jahitan vertikal membentang sepanjang setiap *signature* dan diikat ke dalam potongan dengan simpul ketel. *Signature* merupakan lipatan kertas yang terikat untuk membentuk suatu blok buku. *Library binding* terus berkembang seiring berjalannya waktu. Kini, bentuk *library binding* semakin beragam seperti variasi pola jahitan, sampul yang dapat terbuat dari kulit atau kain, judul yang distempel pada sampul, hingga pinggiran halaman buku yang berlapis emas.

2. *Case-binding*

Buku dengan *case-binding* kadang diproduksi dengan menggunakan tangan, tetapi sekarang sudah menjadi bentuk utama dalam produksi mesin *hardback*. Jenis penjilidan ini sering disebut penjilidan edisi. Sampul *case-binding* terdiri atas 3 bagian, yaitu sampul depan, sampul belakang, dan *spine*. *Spine* adalah bagian luar buku yang melapisi penjilidan suatu buku. *Spine* adalah sisi belakang buku yang menghubungkan antara sampul depan dengan sampul belakang. Setiap bagian buku dijahit secara bersamaan baik dalam produksi mesin ataupun melalui pembuatan dengan tangan. Karton sampul dilapiskan dengan kain atau kertas cetak yang ditempelkan dengan kain kasa.

Endpaper ditempel sepanjang lapisan karton penutup abu-abu. Judul dicetak timbul dengan menggunakan mesin atau distempel panas pada sampul buku. Sampul buku pada akhirnya akan dibungkus dengan lapisan pelindung dari debu. Nilai produksi dan penampilan buku *case-binding* sangat tinggi untuk suatu benda yang diproduksi secara massa.

3. *Perfect Binding*

Perfect binding sering kali disebut *paperback binding*. *Perfect binding* adalah metode penjilidan tercepat dan termurah. Penjilidan dan sampul tidak dijahit, melainkan mengandalkan perekat yang kuat. Setiap halaman ditempel pada secarik kain kasa lalu digabungkan dengan sampul buku. Bahan sampul umumnya lebih berat daripada buku dan tidak memerlukan *endpaper*. Buku *paperback* dipotong dengan sama rata dan sampul buku tidak melewati sepanjang buku. Buku *perfect binding* dapat memiliki *hard cover* sebagai sampul buku.

4. *Concertina Books/Broken-spine Binding*

Buku *concertina* sering kali dideskripsikan sebagai penjilidan *Chinese* atau *French*. Buku *concertina* dapat dijilid dengan sampul yang membungkus keseluruhan buku dan memungkinkan lembaran buku dibuka seperti *concertina*. Hal tersebut menjadikan beberapa lembaran buku terlihat seperti satu lembar. Sampul buku adalah sebuah kartu yang dilipat atau karton dilapisi kain yang meliputi halaman belakang, *spine*, dan halaman depan. Halaman *concertina* tertempel pada bagian dalam sampul belakang tapi tidak pada bagian dalam sampul depan.

Buku *concertina* juga dapat dideskripsikan sebagai *broken-spine binding*.

5. *Saddle-wire Stitching*

Saddle-wire stitching adalah istilah dalam percetakan untuk menyebut buku yang dijilid dengan staples. Penjilidan ini digunakan terutama untuk menjilid majalah, pamflet dan katalog. Publikasi yang tipis dapat di *saddle-stitched*, sedangkan publikasi yang tebal perlu untuk dijahit di samping dengan menggunakan kawat. Buklet yang dijahit dengan teknik *saddle-wire* akan disusun, dilipat, dan digantung pada sebuah *saddle* lalu kawat dimasukkan melalui bagian belakang buklet. Ketika kawat dibalik secara otomatis maka halaman buku sudah diamankan. Langkah terakhir adalah memotong buklet sama rata pada bagian atas, bawah, dan tepi buku. *Side-wire stitching* tidak memungkinkan buku untuk dibuka datar, melainkan harus dibaca dengan digenggam. Buku sering kali dilapisi dengan sampul yang menempel pada bagian belakang untuk menyembunyikan jahitan yang ada.

6. *Spiral Binding*

Buku yang dijilid dengan spiral memungkinkan halamannya untuk dibuka dengan sangat datar. Penjilidan spiral sering digunakan untuk petunjuk yang dapat dibaca tanpa perlu menggenggam buku tersebut. Halaman buku berupa satuan dan bukan *signature*. Halaman buku akan dibor pada pinggiran buku untuk dijilid. Serangkaian lubang berukuran sama dengan lebal jilid spiral yang akan digunakan. Kawat spiral akan

diputar sepanjang lubang dan dibalik pada setiap ujung kawat untuk menghindari halaman lepas.

7. *Loose-leaf Binding*

Loose-leaf binding sering dikaitkan dengan penjilidan alat tulis, *ring files*, dan *filofaxes*. Jenis penjilidan ini memungkinkan pembaca untuk melepas halaman tertentu dari suatu buku sehingga pembaca tidak perlu membawa seluruh buku. Lubang pada penjilidan dapat berbentuk lingkaran atau persegi menyesuaikan dengan mekanisme penjilidan. Pada publikasi hukum, *loose-leaf* dipergunakan untuk membarui suatu pekerjaan. Materi baru atau perubahan materi dapat ditambahkan seiring bergantinya suatu undang-undang.

2.2.3. Ilustrasi

Menurut Male (2017, h.8-9) ilustrasi adalah gambar terapan yang digunakan sebagai seni fungsional untuk mengomunikasikan konteks secara visual kepada audiens. Praktik ilustrasi tidak hanya dinilai melalui literasi visual dan kualitas teknik, tetapi juga memerlukan kecerdasan intelektual terkait dengan subjek, pemecahan masalah, dan komunikasi visual. Ilustrasi dapat diaplikasikan dalam segala hal dan tidak hanya didorong oleh mode atau tren. Komunitas global adalah audiens potensial bagi suatu ilustrasi.

2.2.3.1. Jenis Ilustrasi

Setiap ilustrasi memiliki bahasa visual yang berbeda sehingga dapat menjadi identitas atau ikon personal seorang ilustrator. Menurut Male (2017, h.103-179) terdapat beberapa jenis ilustrasi, yaitu:

1. Conceptual Imagery and Surrealism

Ilustrasi konseptual berupa metafora visual melalui penggambaran yang imajinatif dan tidak harfiah. Konten ilustrasi berisikan sejumlah ide dan metode komunikasi, ilusi, simbolis, dan ekspresi. Aliran surealisme, ekspresionisme abstrak, dan kubisme memungkinkan ilustrator untuk membuat karya tanpa suatu batasan. Ilustrator dapat membuat perubahan yang tak terhitung terkait dengan citra suatu bentuk. Distorsi ini dilakukan melalui aplikasi warna dan bentuk yang bercampur dengan elemen realisme dan abstrak. Distorsi dalam seni surealisme terbentuk untuk menciptakan ilusi seperti interpretasi mimpi agar menghadirkan identitas, promosi, dan komentar yang menggugah pikiran dan penuh teka-teki. Ilustrasi konseptual memiliki 2 tujuan, untuk mengomentari dan memberikan personalitas visual dalam publikasi. Penggambaran visual ilustrasi konseptual tidak bergantung pada bentuk nyata suatu hal. Ilustrasi konseptual menantang definisi dan representasi yang ada. Ilustrasi konseptual dapat terus berevolusi dan bertumbuh sesuai dengan keinginan dan perkembangan masyarakat.



Gambar 2.31. Ilustrasi Surealisme

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

2. *Diagrams*

Diagram adalah ilustrasi yang menggambarkan ciri-ciri suatu benda, sistem, barang buatan, atau proses organik melalui eksposisi yang jauh dari kenyataan benda tersebut. Bahasa visual dapat berupa grafik atau representasi simbolik. Bahasa visual diagram tidak bersifat kontekstual kecuali informasi atau pesan disampaikan dengan jelas. Diagram pada umumnya diasosiasikan dengan buku edukasi seperti garis hitam putih, anotasi sederhana dalam literatur akademis. Namun, diagram dapat pula berupa gambaran penuh warna, inovatif, dan menampilkan suatu hal jauh lebih baik dari rata-rata informasi grafis. Diagram merupakan metafora visual yang berfungsi untuk mengomunikasikan informasi. Diagram melalui proses yang kompleks dalam pembuatannya, terdapat banyak sistem, data ilmiah atau teknis, gabungan struktur, ciri fisik, instruksi, dan deskripsi yang mengharuskan pendekatan konseptual untuk menghasilkan sebuah diagram. Namun, diagram juga dapat berupa surealis menyesuaikan dengan tipe beberapa diagram. Diagram dapat berupa bagan, grafik, tabel, dan peta.



Gambar 2.32. Ilustrasi Diagram

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

3. *Abstraction*

Ilustrasi abstrak merupakan invensi dari hasil perpaduan warna dan bentuk yang tidak berelasi dengan benda asli atau kenyataan. Ilustrasi abstrak berupa poster, sampul buku, barang penjualan, kemasan, literatur untuk promosi memiliki gambaran yang dekoratif, ekspresif, dan memiliki pendekatan sesuai dengan atmosfer yang ingin disampaikan. Pada umumnya ilustrasi abstrak tersebut disertakan dengan tulisan yang merupakan bagian dari ilustrasi. Ilustrasi abstrak sering kali diproduksi dengan teknik kolase, keseluruhan konsep berupa warna *flat* dengan tekstur yang halus maupun jelas, bentuk yang informal maupun geometris formal, elemen yang bebas dan tidak terikat pada kenyataan visual. Ilustrasi abstrak tidak terduga, sulit untuk dipahami, dan bebas dari representasi suatu hal.



Gambar 2.33. Ilustrasi Abstrak

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

4. *Hyperrealism*

Ilustrasi hiper realis digambarkan dengan detail yang intens dan sesuai dengan kenyataan. Subjek ilustrasi hiper realis beragam mulai dari penggambaran kehidupan sehari-hari hingga pemujaan pemimpin politik, religious, dan subjek kebudayaan termasuk prosa naratif dan sajak. Ilustrasi hiper realis akan terlihat hidup dengan kilauan di mata, gestur yang realistis, dan simulasi gerakan pada suatu gambar. Hal ini dapat tercipta dari observasi yang tinggi dan keahlian menggunakan media dan teknik. Ilustrasi hiper realis memiliki bahasa visual yang melampaui fotografi. Ilustrasi hiper realis yang dibuat secara tradisional dapat menciptakan atmosfer, drama, dan detail yang sangat teliti. Ilustrasi hiper realis hadir dengan penggunaan tekstur, warna, corak yang halus, dan memainkan terang-gelap medium yang digunakan. Ilustrasi hiper realis dapat digunakan sebagai media informasi, periklanan, atau naratif fiksi. Tujuan utama ilustrasi hiper realis adalah untuk menciptakan penggambaran yang tidak dapat diproduksi melalui fotografi. Bahasa visual ilustrasi hiper realis

bertujuan untuk membuat subjek ilustrasi terlihat asli walaupun sebenarnya tidak.



Gambar 2.34. Ilustrasi Hiper Realis

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

5. *Stylized Realism*

Ilustrasi *stylized realism* menjadikan suatu karya dapat terlihat realistis dan tidak realistis di saat yang bersamaan. Awal mulanya, ilustrasi *stylized realism* digunakan untuk bidang mode. Ilustrasi *stylized realism* digambarkan secara berlebihan, terdapat distorsi, dan warna cerah yang kuat dan berenergi. Ilustrasi *stylized realism* juga hadir dalam biografi seseorang. Karakter dalam biografi sering kali digambarkan dengan fitur yang berlebihan sesuai dengan kepribadian orang tersebut. Ilustrasi *stylized realism* dengan sengaja mengubah bentuk dan elemen suatu figur bertujuan untuk menghibur atau melebih-lebihkan titik tertentu terkait karakter atau kepribadian suatu individu. Hal tersebut merupakan parameter yang menunjukkan bahwa suatu ilustrasi termasuk dalam bentuk realisme yang penuh gaya.



Gambar 2.35. Ilustrasi *Stylized Realism*
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

2.2.3.2. Fungsi Ilustrasi

Fungsi ilustrasi terbagi menjadi 5, yaitu (h.180-369):

1. *Documentation, Reference, and Instruction*

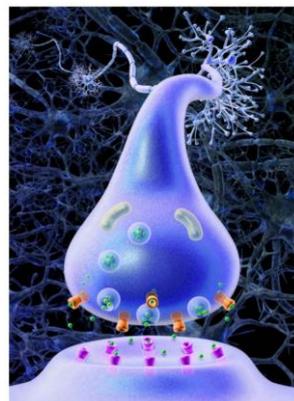
Suatu praktik ilustrasi yang mendokumentasikan, memberikan referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi yang secara kontekstual sangat luas dan meliputi sangat banyak tema dan subjek. Bahasa visual fungsi ilustrasi ini secara komplit diasosiasikan sebagai ilustrasi informatif. Ilustrasi informatif yang beragam meliputi penyampaian konteks secara harfiah, representasi visual, gambar berurutan baik sederhana maupun kompleks, konseptual, dan solusi berupa diagram. Metode dan proses penggunaan media juga beragam, dari *digital rendering* karya hingga segala aplikasi yang memungkinkan dalam suatu

parameter autografi. Ilustrasi teknis memerlukan pertimbangan secara tematik dan penilaian dari audiens, yang menggunakan antara pendekatan secara dekoratif, impresionis, atau lukisan.



Gambar 2.36. Ilustrasi Autisme

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)



Gambar 2.37. Ilustrasi Diagram Sinapsis

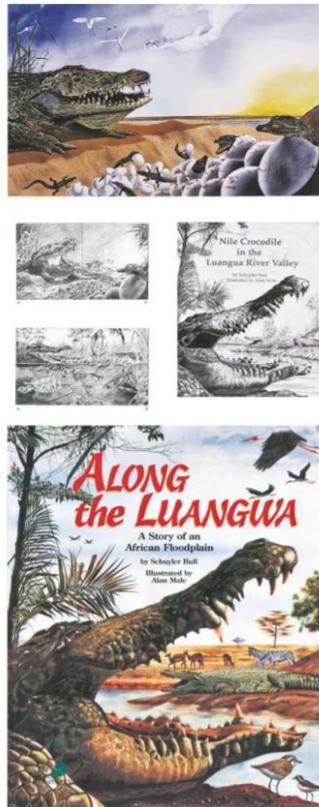
(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

Ilustrasi informatif dapat dibagi menjadi 5 jenis, yaitu (h.191-237):

- a. Kurikulum Nasional dan Pengetahuan Umum bagi Audiens Muda

Buku non-fiksi bagi anak-anak merupakan representasi salah satu produksi terbesar dalam publikasi. Buku pengetahuan

umum meliputi sejarah alam, sains dan teknologi, kehidupan prasejarah, olahraga, astronomi, perjalanan luar angkasa, sejarah, geografi, dan computer sains. Kurikulum nasional terlibat secara langsung dengan pembelajaran di sekolah atau kuliah menyesuaikan dengan materi pembelajaran. Konteks ilustrasi yang digunakan banyak memvisualisasikan dan mempresentasikan fakta bagi audiens muda. Ilustrator harus mampu membuat ilustrasi yang dapat berempati, berkaitan dengan subjek, dan penuh eksplorasi. Ilustrasi kadang memerlukan riset, berlandaskan pengetahuan yang sudah ada, ataupun kualifikasi spesialis. Ilustrasi edukatif memerlukan kolaborasi antara penulis dan ilustrator agar dapat menghasilkan pembelajaran yang naratif dan juga menyenangkan bagi audiens muda.



Gambar 2.38. Studi Kasus Ilustrasi Buku Anak

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

b. Materi Pelajaran Sejarah dan Budaya

Karya sejarah dan budaya dapat berupa buku informasi bagi anak, buku referensi, ensiklopedia, publikasi antropologi atau arkeologi, laporan riset, dokumentasi televisi, film, majalah dan koran, serta museum dan institusi pembelajaran yang lain. Ilustrasi digunakan untuk melukiskan kembali acara yang dulu terjadi secara lebih detail dan rinci. Ilustrasi bertujuan sebagai hasil riset dan presentasi pengetahuan baru. Subjek ilustrasi harus direkonstruksi dengan jelas sehingga informasi dapat tersampaikan dengan tepat. Esensi ilustrasi bersejarah adalah

kolaborasi antara para ahli dan ilustrator agar dapat menghasilkan penggabungan langsung antara subjek pembelajaran dan praktik seni rupa.



Gambar 2.39. Ilustrasi Perang Viking

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

c. Ilmu Pengetahuan Alam

Sains dan ilustrasi teknis adalah bidang yang subjek pembelajarannya sangat luas dan terus berkembang. Ilustrator harus mampu memahami anatomi, alam duniawi, arsitektur, dan teknologi dalam menghasilkan suatu ilustrasi. Ilustrasi sains adalah seni yang merupakan representasi atas perhitungan akurat dan alat grafis lainnya seperti diagram yang dapat mengomunikasikan segala aspek terkait dalam bidang sains. Ilustrasi sains mengomunikasikan informasi secara tajam dan menghapuskan ambiguitas dalam berbahasa. Hal ini yang menjadikan ilustrasi menjadi elemen yang sangat penting dalam komunikasi yang akurat. Ilustrator yang bekerja dalam bidang ini harus terbiasa, memiliki kemampuan, dan ketertarikan baik dalam seni dan sains. Ilustrator yang terlatih

dalam kedua bidang akan menghasilkan karya seni yang tidak hanya dekoratif tapi juga melayani ilmu pengetahuan alam. Ilustrasi sains alamiah memerlukan pendekatan yang memastikan agar gambaran terbentuk sangat presisi dengan subjek yang asli.



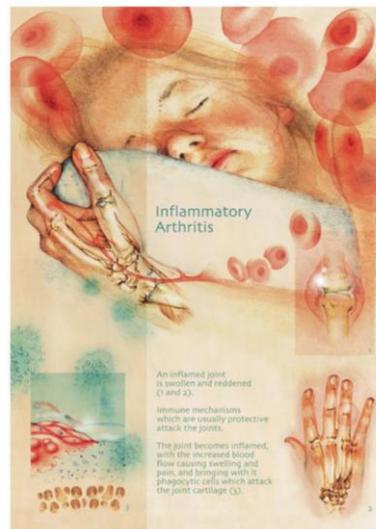
Gambar 2.40. Ilustrasi Botani

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

d. Ilustrasi Medis

Ilustrasi medis adalah bidang yang sangat terspesialiasi. Agar dapat terlibat secara profesional, seseorang harus sepenuhnya fasih dalam terminologi medis, anatomi manusia, dan mengetahui referensi materi serta prosedur yang tepat untuk dapat bekerja dalam bidang medis. Seseorang sering kali diperlukan untuk melakukan studi sarjana atau pascasarjana spesialis dan menjalani pelatihan untuk bekerja sama dengan tim medis dan para profesional. Hal ini yang membedakan ilustrator medis dengan ilustrator sains. Aspek inti ilustrasi medis adalah untuk menghasilkan ilustrasi yang sesuai anatomi dan pembedahan sebagai media edukasi dan pelatihan. Ilustrasi

medis dapat juga berupa ilustrasi 3 dimensi seperti patung medis yang digunakan untuk mempelajari anatomi. Visual disampaikan dengan detail, jelas, dan ringkas.



Gambar 2.41. Ilustrasi Inflamasi Radang Sendi

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

e. Pelajaran Teknologi

Ilustrasi teknis pada dasarnya merupakan eksposisi visual atas suatu benda yang dibangun dan diproduksi. Fokus utama ilustrasi teknis adalah untuk menjelaskan struktur, fungsi, dan mekanika. Ilustrator perlu mematuhi kriteria yang fundamental dalam ilustrasi teknis, yaitu keseimbangan detail dan keterbacaan serta kegunaan informasi dari hasil konversi bahan referensi menjadi bentuk ilustrasi yang tepat. Subjek ilustrasi teknis selalu berupa 3 dimensi, tetapi dalam proses penggambaran sering kali digambarkan sebagai bidang datar, bentuk 2 dimensi atau animasi, dan volume diekspresikan

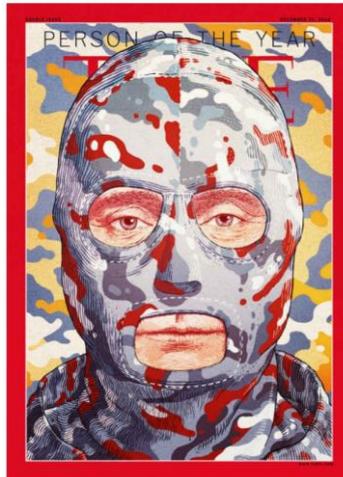
secara digital. Ilustrator perlu memiliki wawasan dalam bidang teknik dan familiar dengan subjek yang akan diilustrasikan. Ilustrasi teknis meliputi praktik geometri, perspektif, dan konstruksi 3 dimensi sehingga ilustrasi yang dihasilkan menarik dan menggugah.



Gambar 2.42. Ilustrasi Pesawat Terbang 'Spitfire'
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

2. *Commentary*

Inti dari ilustrasi editorial adalah komentar visual. Fungsi utama ilustrasi editorial adalah membangun simbiosis dengan jurnalisme dalam halaman suatu majalah atau koran. Saat ini, ilustrasi editorial umumnya berada dalam lingkup jurnalistik mengenai politik, ekonomi, dan sosial. Ilustrasi editorial menghadirkan opini yang populer, argumentatif, dan provokatif. Ilustrasi editorial sering kali mengabaikan estetika yang baik dan lebih memfokuskan pada energi yang ingin disalurkan oleh suatu pembahasan.



Gambar 2.43. Ilustrasi Sampul Majalah *Time*
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

Pembahasan ilustrasi editorial meliputi politik, isu yang sedang terjadi, gaya hidup, dan ulasan. Ilustrasi politik sering digunakan dalam koran dan disampaikan dalam bentuk kartun. Ilustrasi ini memiliki sejarah yang berbeda. Budaya ilustrasi politik adalah menampilkan sindiran yang keji mengenai perbuatan pimpinan politik. Produksi ilustrasi politik dilakukan secara massa dalam bentuk pamflet, selebaran, dan poster. Ilustrasi politik seringkali dibuat oleh pihak anonim. Pada umumnya, ilustrasi politik akan menggambarkan ras, kelompok umur, atau jenis kelamin tertentu untuk mengungkap masalah diskriminasi. Masalah yang diangkat ilustrasi politik adalah keputusan politik kurang populer, tetapi memengaruhi masyarakat, budaya, ekonomi, diplomasi internasional, dan konflik. Karakter dalam ilustrasi politik umumnya dibuat dengan gaya karikatur.



Gambar 2.44. Ilustrasi Satire Abu Hamza

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

Ilustrasi gaya hidup dan ulasan umumnya menganalisis dan memberikan penilaian terkait segala aspek praktik seni. Praktik seni meliputi opera, panggung, seni tari, film, televisi, musik, fiksi, non-fiksi, dan seni rupa. Ilustrasi harus mampu membangkitkan observasi penting dalam suatu komentar tertulis. Ilustrator harus mampu berempati dan sepenuhnya memahami inti dari suatu topik dan argumentasi. Keterkaitan ini krusial agar dapat menghasilkan visual yang bermakna sesuai dengan komentar yang diekspresikan. Ilustrasi yang berintegrasi dengan ulasan dan kritik tidak boleh tercampur dengan penggambaran untuk mempromosikan atau mengiklankan suatu hal. Ilustrasi gaya hidup memiliki topik yang sangat luas, seperti kesehatan, hubungan, hobi, dan mode. Bahasa visual ilustrasi gaya hidup mencerminkan pandangan komentator dan perasaan yang terdapat di dalamnya.



Gambar 2.45. Ilustrasi Restoran Cepat Saji
(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

3. *Storytelling*

Ilustrasi *storytelling* menghadirkan representasi visual untuk suatu naratif fiksi. Ilustrasi naratif fiksi dapat ditemukan dalam buku cerita anak, novel grafik, komik strip, dan publikasi spesialis seperti kompilasi tematik berisikan mitologi. Ilustrasi naratif fiksi mampu menarik perhatian pembaca dengan penggambaran deskriptif mengenai naratif yang disampaikan. Ilustrasi yang baik akan menimbulkan ikatan antara sisi emosional dan imajinasi seseorang dengan tulisan yang dibaca, baik cerita klasik, puisi kontemporer, novel percintaan, ataupun drama menegangkan. Ilustrasi merupakan unsur intrinsik bagi suatu cerita. Ilustrasi dalam cerita berfungsi untuk menampilkan adegan dramatis dengan memadukan penggunaan warna dan distorsi ruang yang sesuai. Konten ilustrasi harus menyampaikan intrik visual,

atmosfer, dan drama walaupun skenario asli bersifat pasif. Inti dari ilustrasi *storytelling* adalah keseimbangan yang tepa tantara teks dan gambar.



Gambar 2.46. Ilustrasi *Storytelling*

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

Ilustrasi naratif fiksi dapat berupa buku bergambar untuk pembaca muda atau sebuah komik. Ilustrator buku cerita anak perlu untuk memperhatikan agar penggambaran karakter ekstrim seperti monster, hantu, raksasa, penyihir, dan berbagai karakter yang seram tetap dapat terlihat menarik dan menyenangkan. Ilustrator yang membuat ilustrasi buku cerita anak menggambarkan isu terkait penderitaan ataupun keinginan manusia secara sensitif dan penuh dengan konsiderasi. Latar belakang ilustrasi buku cerita anak mampu menggambarkan situasi, tempat, dan linimasa sesuai dengan cerita yang disampaikan. Hal ini diperlukan agar anak dapat memahami cerita sesuai dengan dunia dan waktu cerita itu berjalan. Ilustrasi cerita anak yang baik dapat menggugah empati

dan imajinasi pembaca buku cerita tersebut. Interaksi antara teks dan visual adalah kunci untuk menjaga kecepatan dan alur dalam suatu buku cerita.



Gambar 2.47. Ilustrasi Buku Cerita Anak

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

Komik menggambarkan sebuah cerita melalui rangkaian ilustrasi. Narasi suatu komik dapat mengandung humor atau satire. Genre suatu komik dapat berupa horror, petualangan, sains fiksi, sejarah, periode drama, misteri, kejahatan, dan fantasi. Salah satu ciri khas komik adalah balon teks untuk menyampaikan dialog. Hal tersebut adalah gaya grafis yang biasanya tidak ada dalam desain komunikasi visual. Bahasa visual dalam komik memiliki rentang dari hiper realis hingga realisme sesuai dengan gaya ilustrator. Teknik penggambaran garis dalam suatu komik menggunakan corak dan bayangan yang berani. Komik umumnya figuratif dan memuat penekanan untuk membuat efek dramatis. Dialog dalam komik dihadirkan dengan cara seperti drama aksi. Balon teks menceritakan alur cerita secara langsung. Komik strip adalah

presentasi dari naratif fiksi yang digambarkan murni melalui ilustrasi.



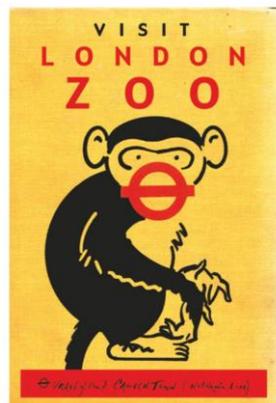
Gambar 2.48. Ilustrasi Komik

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

4. *Persuasion*

Ilustrasi persuasi banyak ditemukan dalam dunia periklanan. Ilustrasi persuasi yang diiklankan berisi solusi visual yang inovatif, dapat menjadi pedoman, dan mencapai standar tertinggi dalam suatu praktik ilustrasi kontemporer. Fungsi ilustrasi persuasi dalam industri periklanan adalah untuk menjual dan mempromosikan produk, ide, servis, atau menghibur klien. Ilustrasi yang diiklankan dapat menghasilkan bayaran yang tinggi bagi seorang ilustrator, tetapi sering kali juga memberi batasan kreatif bagi karya seorang ilustrator. Hal ini dikarenakan ilustrasi sebuah iklan umumnya berdasarkan arahan dari direktor dan *copywriters*, serta mengikuti konsep kampanye suatu perusahaan. Namun, bahasa ilustrasi persuasi sangat luas. Bahasa ilustrasi persuasi tidak terikat oleh suatu tren tertentu. Ilustrasi dalam kampanye akan menggunakan

gaya penggambaran apapun yang dapat membangkitkan minat masyarakat dan tetap menyampaikan pesan sesuai dengan target kampanye. Potensial ilustrasi persuasi sangat beragam. Ilustrasi persuasi sebagai media luar ruangan dapat diletakkan pada halte bus, bus, papan iklan, kereta, dan stasiun bawah tanah. Ilustrasi persuasi sebagai media *on-air* dapat hadir pada televisi, bioskop, periklanan *online*, koran, dan majalah.



Gambar 2.49. Ilustrasi Poster Persuasi

(*Illustration: a theoretical and contextual perspective*, Male, 2017)

5. *Identity*

Ilustrasi dengan fungsi identitas dapat berupa *branding* perusahaan, *packaging*, buku dan musik, serta ilustrasi dan desain. Ilustrasi identitas perusahaan perlu untuk menampilkan simbol atau gambar yang mudah dikenali dan diletakkan di banyak tempat. Tanda pengenal suatu perusahaan dapat berupa logo dengan bentuk visual yang merupakan representasi karakter utama atau suasana perusahaan tersebut. Logo hadir dalam berbagai bentuk visual, mulai dari

bentuk yang rumit, dekoratif, atau penyusunan bentuk geometris sederhana dengan menggunakan huruf pertama nama perusahaan. Ilustrasi pada suatu kemasan digunakan untuk meningkatkan angka penjualan suatu barang. Ilustrasi pada kemasan berfungsi sebagai identitas, meningkatkan visual, tambahan promosi, dan memberikan informasi terkait produk atau servis.

Packaging adalah cabang praktik desain yang memadukan kreativitas dan penggunaan ilustrasi yang tepat. Ilustrasi kemasan akan membedakan suatu produk dengan pesaingnya. Ilustrasi kemasan yang baik akan menjadikan suatu produk biasa menjadi terlihat menarik bagi potensial pembeli. Ilustrasi kemasan dapat hadir pada berbagai *merchandise*, tas belanja, perlengkapan mandi, dan peralatan rumah tangga. Ilustrasi dalam buku dan musik hadir pada sampul suatu buku atau album. Sampul memberikan identitas suatu objek dan berfungsi untuk meningkatkan pembelian dan pemasaran objek tersebut. Proses pembuatan ilustrasi sebagai identitas akan berjalan dengan baik jika melalui proses imajinasi, analisis, dan komunikasi dua arah antara ilustrator dan klien agar dapat menghasilkan ilustrasi yang bebas dan terkelola.



Gambar 2.50. Ilustrasi Identitas

(Illustration: a theoretical and contextual perspective, Male, 2017)

2.3. Cat Rambut

Menurut Sinaga (2016) cat rambut adalah bagian dari kosmetika yang digunakan untuk mewarnai rambut. Cat rambut umum digunakan oleh berbagai kalangan, dari muda hingga tua untuk mempercantik penampilan rambut.

2.3.1. Klasifikasi Cat Rambut

Menurut Hendra, T.L. dkk. (dikutip dalam Tritanti, 2017) pengklasifikasian cat rambut dibagi menjadi empat cara, yaitu dikaji dari segi bahan dasar, daya lekat, proses kerja, dan cara penggunaan. Empat jenis pewarna berdasarkan bahan dasarnya, antara lain:

1. Pewarna Nabati

Bahan-bahan yang digunakan dalam pewarna nabati berasal dari alam sehingga tidak menimbulkan reaksi alergi. Namun, kekurangan yang dimiliki adalah pewarna nabati dapat menyebabkan ketebalan rambut terasa bertambah. Pewarna nabati juga dapat menyebabkan rambut terlihat kusam. Hal ini diakibatkan karena daya kuat lapisan zat pewarna nabati

yang menyebabkan lapisan kulit rambut tertutup rapat. Pewarna nabati dibagi menjadi 6 jenis, yaitu:

a. Pewarna *Henna*

Perwarna *henna* dibuat dari daun *henna*. Pewarna *henna* bersifat permanen dan biasa disebut sebagai *coating tint*. Pewarna *henna* terbagi menjadi 3 jenis, *henna reng*, *rinse*, dan *pack*. *Henna reng* merupakan hasil pengolahan daun *henna* dengan daun *reng*. Warna yang dihasilkan oleh *henna reng* adalah hitam kebiru-biruan. *Henna rinse* atau pembilas henna digunakan dengan cara membilas rambut menggunakan pewarna *henna*. Pigmen warna dalam *henna rinse* akan sulit dihilangkan dari kuku. *Henna pack* berbentuk kemasan. *Henna pack* dibuat dari percampuran bubuk daun *henna* dengan asam sitrat. Cara penggunaan *henna pack* adalah dengan melarutkan bubuk dalam air panas. Warna yang dihasilkan *henna pack* tergantung dengan pH larutan produk *henna* dan kondisi rambut pemakai.



Gambar 2.51. Daun *Henna*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

b. Pewarna *Chamomile*

Pewarna *chamomile* dihasilkan dari percampuran bubuk bunga *chamomile* dengan kaolin. Warna yang dihasilkan oleh pewarna *chamomile* adalah kuning.



Gambar 2.52. Bunga *Chamomile*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

c. Pewarna *Indigo*

Pewarna *indigo* terbuat dari proses pengeringan daun *indigo* yang biasa disebut daun reng. Warna yang dihasilkan pewarna *indigo* adalah biru. Pewarna *indigo* dapat dicampur dengan *henna* menjadi *henna reng*. Zat pewarna *indigo* tergolong keras sehingga harus dicampur dengan bahan lain, jika tidak maka penggunaan secara terus-menerus dapat mengakibatkan rambut rapuh dan kasar.



Gambar 2.53. Daun *Indigo*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

d. Pewarna *Rhubarb*

Pewarna *rhubarb* dibuat dengan proses pencampuran daun teh, bunga *chamomile*, dan *henna*. Warna yang dihasilkan oleh pewarna *rhubarb* adalah kuning muda.



Gambar 2.54. Campuran Pewarna *Rhubarb*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

e. Pewarna *Sage*

Pewarna *sage* dibuat dengan bahan dasar daun teh. Warna yang dihasilkan oleh pewarna *sage* adalah hijau. Pewarna *sage* digunakan untuk menetralsir warna putih kusam di rambut pirang. Namun, jika dipakai terus-menerus dapat menyebabkan rambut putih terlihat kelabu dan kotor.

f. Pewarna *Brazilwood*

Pewarna *brazilwood* dibuat dengan menggunakan kayu *brazilwood*. Warna yang dihasilkan oleh pewarna *brazilwood* adalah kuning.



Gambar 2.55. Kayu *Brazilwood*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

2. Pewarna Logam

Pewarna logam atau *color restorer* digunakan secara berkali-kali untuk untuk dapat menimbulkan warna. Warna yang timbul merupakan hasil oksidasi antara bahan pewarna dengan oksigen di udara. Pewarna logam terdiri atas percampuran beberapa logam, yaitu, perak (hitam-kehijauan), timah (hitam-lembayung), dan tembaga (hitam-pekak). Pewarna logam dapat mengaktifkan kegiatan melanosit di akar rambut sehingga dapat mengembalikan pigmen melanin seperti semula. Pewarna logam tidak dapat dicampur dengan hidrogen peroksida. Jika tercampur, dapat terjadi reaksi kimia yang menghancurkan rambut.

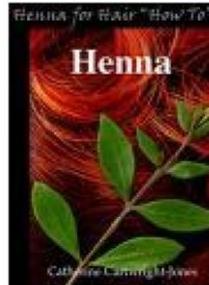


Gambar 2.56. Pewarna Logam/*Color Restorer*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

3. Pewarna Campuran

Pewarna campuran terbuat dari percampuran unsur pewarna nabati dengan unsur logam. *Compound henna* merupakan pewarna campuran yang paling penting. *Compound henna* memiliki berbagai campuran dalam komposisinya sehingga dapat menghasilkan berbagai tingkat warna. Kekurangan yang dimiliki oleh pewarna campuran adalah dapat membuat pengguna pewarna campuran mengalami keracunan. Keunggulan dari

pewarna campuran adalah unsur logam di dalam pewarna tidak dapat bercampur dengan hidrogen peroksida, sehingga tidak menimbulkan reaksi alergi.



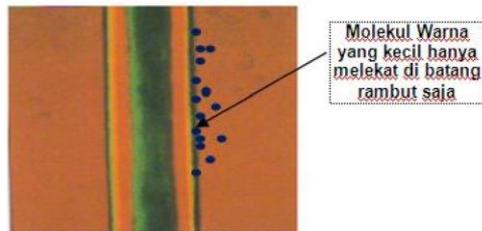
Gambar 2.57. *Compound Henna*
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

4. Pewarna Sintetik Organik

Pewarna hasil pengolahan secara sintetik organik merupakan pewarna dengan hasil terbaik dan terbanyak digunakan dalam dunia kosmetologi modern. Pewarna sintetik organik dibedakan menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Pewarna Sementara

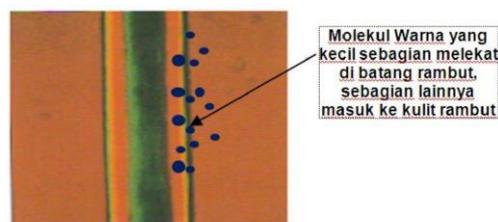
Pewarna sementara atau *azo dye* dibuat dari proses pembuatan fenil-azo-naftol (kuning) dan hidroksi-azo-benzena (merah). Selain pewarna dan krim pewarna, *azo dye* juga dapat digunakan untuk membuat krayon. Pewarna sementara memiliki beberapa kelebihan, seperti, beragam pilihan warna, mudah untuk dihapus, dan berfungsi sebagai pewarna percobaan sebelum mewarnai dengan pewarna tetap.



Gambar 2.58. Pewarna Sementara
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

b. Pewarna Setengah Tetap

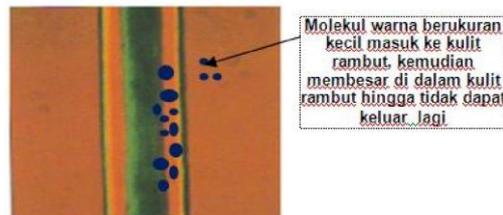
Pewarna setengah tetap atau *nitro dye* dibuat dari zat nitro-fenilendiamina yang berwarna biru. *Nitro dye* digunakan dalam berbagai sampo pewarna. Warna dari sampo dapat bertahan hingga beberapa kali pencucian, tergantung dengan daya kuat zat. Pewarna setengah tetap mempunyai beberapa kelebihan, seperti, warna bervariasi, dan daya lekat bertahan dengan lebih lama. Pewarna setengah tetap akan pudar dari warna sebelumnya secara perlahan ketika mulai luntur. Penurunan secara berkala ini tidak akan menampilkan perubahan warna yang mencolok pada rambut.



Gambar 2.59. Pewarna Setengah Tetap
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

c. Pewarna Tetap

Molekul dalam zat pewarna tetap sangat kecil dan tidak berwarna. Warna dari pewarna tetap akan melekat pada rambut dan mengubah keseluruhan warna pigmen rambut. Molekul zat pewarna bersifat basa dan mudah masuk ke dalam kulit rambut melalui lapisan membran terluar.



Gambar 2.60. Pewarna Tetap
(Pewarnaan Artistik, Tritanti, 2017)

2.3.2. Bahan Kimia Cat Rambut

Menurut Subramaniam (2014) terdapat berbagai macam bahan kimia dalam cat rambut. Bahan kimia yang umum ada dalam cat rambut, antara lain, *paraphenylenediamine* (PPD), amonia, hidrogen peroksida (H_2O_2), dan anilin. Bahan kimia yang terdapat dalam cat rambut dapat menyebabkan berbagai kerusakan pada rambut. Kerusakan pada rambut yang terjadi seperti elastisitas rambut berkurang, rambut kusam, akar rambut tidak kuat, rambut mudah rontok, rambut kasar, ujung rambut bercabang, dan rambut mudah patah.

1. *Paraphenylenediamine* (PPD)

Paraphenylenediamine atau PPD adalah pewarna rambut sintetis bersifat oksidatif. Cat rambut umumnya memiliki PPD dalam kandungan karena

berfungsi untuk mempercepat proses penyerapan warna cat ke dalam batang rambut. PPD juga mempertahankan hasil pewarnaan agar bertahan lebih lama. PPD dikenal sebagai alergen yang kuat. PPD akan menimbulkan warna ketika teroksidasi. PPD yang teroksidasi dapat menyebabkan reaksi alergi bagi orang yang sensitif. Jika terus-menerus terpapar oleh PPD, konsentrasi yang rendah pun dapat memunculkan reaksi hipersensitivitas jenis lambat. Hipersensitivitas ini dapat berkembang menjadi dermatitis kontak alergi (Sudirman C.H., 2015).

2. Amonia

Amonia adalah senyawa kimia yang digunakan untuk membuka lapisan terluar dari permukaan batang rambut. Amonia digunakan agar cat rambut bisa masuk ke dalam batang rambut untuk menggantikan pigmen warna alami rambut. Kandungan amonia dalam cat rambut dapat menyebabkan iritasi dan rasa gatal pada kulit kepala (Devina, C., 2017). Menurut Setiaputri (2019), amonia dapat menyebabkan risiko kesehatan yang berbahaya. Amonia memiliki aroma khas menyengat yang dapat mengiritasi saluran pernapasan. Kulit yang terpapar amonia dalam dosis tinggi dapat terkena radang dingin, luka bakar, hingga cedera permanen pada kulit.

3. Hidrogen Peroksida

Hidrogen peroksida adalah oksidator yang kuat. Hidrogen peroksida atau H_2O_2 adalah zat kimia yang dijual secara bebas di pasaran. Pada umumnya H_2O_2 dijual dalam konsentrasi yang rendah. Fungsi H_2O_2 adalah untuk

menarik pigmen warna dari dalam rambut. Rambut yang terkena H_2O_2 akan kehilangan pigmen warna asli sehingga bisa diisi dengan warna dari cat rambut. Helai rambut berwarna yang telah terpapar H_2O_2 akan menjadi lebih tipis dan rapuh (Devina, C., 2017).

4. Anilin

Menurut Tranggono & Latifah (dikutip dalam Kusumawardani, 2019) anilin adalah zat warna sintetis pada pewarna. Zat warna anilin atau *coal-tar* terbuat dari sintesis anilin dengan hasil isolasi *coal-tar*. *Coal-tar* banyak menghasilkan zat warna, tetapi hanya sebagian dari proses sintesis yang dapat digunakan sebagai bahan kosmetik. Anilin dapat menyebabkan reaksi alergi pada kulit kepala. Anilin menyebabkan reaksi ringan seperti gatal, kemerahan, pembengkakan kulit, muncul bintil-bintil di kulit kepala, hingga pengelupasan kulit (Syamsudin & Atmawati, 2018).

2.3.3. Dampak Cat Rambut

Octavia (2019) menyebutkan bahwa cat rambut berpotensi untuk menyebabkan efek samping yang tidak diinginkan, antara lain:

1. Iritasi Kulit Kepala

Sebagian jenis cat rambut terutama yang bersifat permanen memiliki kandungan hidrogen peroksida dengan konsentrasi sebesar 2-6%. Hidrogen peroksida memiliki fungsi yang kurang lebih sama seperti amonia. Bahan kimia tersebut berfungsi agar pewarna dapat masuk ke dalam batang rambut dan bertahan untuk jangka waktu yang lama. Namun,

kandungan hidrogen peroksida dan amonia dalam cat rambut berbahaya bagi kulit kepala. Menurut Subramaniam (2014) pewarnaan rambut dapat mengakibatkan kelainan pada kulit kepala. Cat rambut dapat menyebabkan kulit kepala terasa gatal, terbakar, kemerahan, bengkak, bersisik, hingga terjadi luka akibat komplikasi yang terjadi.

2. Reaksi Alergi

Kandungan zat kimia yang terdapat dalam produk cat rambut seperti *paraphenylenediamine* dapat menyebabkan reaksi alergi. Reaksi alergi yang terjadi seperti gatal dan sensasi terbakar pada kulit bisa terjadi secara langsung maupun tidak langsung setelah penggunaan cat rambut. Reaksi alergi tersebut dapat timbul setelah beberapa bulan atau tahun setelah penggunaan cat rambut secara berkala. Kasus alergi yang berat dapat menyebabkan kemerahan di kulit kepala yang meluas dari puncak kepala ke wajah, leher, hingga seluruh tubuh.

3. Rambut Rontok

Cat rambut memiliki zat seperti peroksida yang dapat menghilangkan pigmen warna dalam rambut. Pigmen melanin yang diangkat oleh cat rambut dapat membuat warna rambut menjadi lebih terang dan juga merusak rambut di saat yang bersamaan. Cat rambut dapat merusak protein dalam batang rambut. Rambut yang kehilangan protein alami menjadi lebih rapuh, mudah patah, dan meningkatkan kerontokan. Semakin terang warna cat rambut, maka kadar peroksida di dalam kandungannya semakin tinggi. Hal ini dapat menyebabkan kerusakan

rambut yang lebih parah. Pada umumnya, orang yang mewarnai rambut menjadi warna terang akan dihadapi dengan rambut rontok dan bercabang.

4. Iritasi Mata

Cat rambut dapat menyebabkan iritasi pada mata. Jika cat rambut terkena pada area sekitar mata dan terjadi infeksi, penggunaan cat rambut dengan bahan dasar kimia dapat menyebabkan kebutaan.

5. Meningkatkan Risiko Kanker

Menurut *National Cancer Institute* (dikutip dalam Rudystina, 2017) terdapat lebih dari 5.000 jenis zat kimia dalam kandungan cat rambut. Beberapa bahan kimia dapat menyebabkan kanker pada binatang. Studi menyimpulkan bahwa beberapa zat dalam cat rambut merupakan karsinogenik (dapat menyebabkan kanker) bagi manusia. Risiko kanker yang dapat disebabkan antara lain, kanker kandung kemih, leukemia, dan limfoma. Risiko orang untuk terkena kanker kandung kemih relatif kecil, tetapi dapat meningkat secara konsisten. Orang yang rutin bekerja dengan cat rambut seperti penata rambut, ahli kecantikan, dan tukang cukur riskan untuk terkena kanker kandung kemih. Studi menemukan hubungan antara peningkatan risiko kanker darah dengan penggunaan cat rambut.

2.3.4. Prosedur Pengecatan Rambut

Menurut Rudystina (2017) beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika akan mewarnai rambut, antara lain:

1. Menggunakan pewarna rambut sesuai batas yang diperlukan. Setiap orang memiliki ketebalan, panjang, warna, dan tipe rambut yang berbeda. Orang perlu memastikan takaran cat rambut yang diperlukan bagi diri sendiri.
2. Memastikan untuk melakukan *patch test* sebelum mengecat rambut. *Patch test* dilakukan untuk mengetahui reaksi alergi tubuh terhadap cat rambut. *Patch test* dapat dilakukan dengan cara meneteskan atau mengoleskan cat rambut pada bagian belakang telinga. Jika terjadi reaksi alergi seperti kemerahan, gatal, atau kulit terasa panas, tidak disarankan untuk menggunakan cat rambut tersebut. *Patch test* perlu dilakukan setiap mencoba produk cat rambut yang berbeda.
3. Mengikuti petunjuk yang telah disediakan dalam kemasan cat rambut. Petunjuk penggunaan harus dibaca dengan saksama untuk menghindari kesalahan penggunaan.
4. Menghindari untuk mencampur produk pewarna cat rambut yang berbeda merek. Setiap merek cat rambut memiliki bahan kimia yang beragam. Tingkat penggunaan tiap cat rambut juga berbeda.
5. Membilas kulit kepala secara menyeluruh dengan air mengalir setelah mengaplikasikan cat rambut.
6. Menghindari untuk mengecat alis atau bulu mata. *Food and Drug Administration* (FDA) melarang penggunaan cat rambut bagi alis dan bulu mata. Hal ini ditujukan karena reaksi alergi yang terjadi pada area tersebut dapat meningkatkan risiko infeksi berat pada mata. Infeksi yang terjadi dapat menyebabkan kebutaan.