

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Desain Grafis**

Menurut Landa (2014), desain grafis adalah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada *audience* dan merupakan representasi visual dari ide dengan menggunakan elemen visual (hlm. 1).

##### **2.1.1. Elemen Desain**

Menurut Landa (2014), elemen desain terdiri dari:

1. Garis

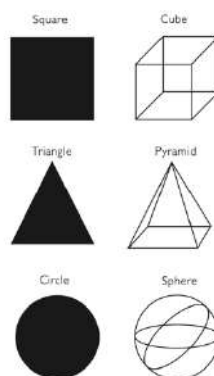
Titik adalah satuan terkecil dari suatu garis. Garis adalah titik yang memanjang. Sebuah garis lebih diasosiasikan panjang daripada lebar. Garis termasuk elemen formal desain karena punya banyak peran dalam komposisi dan komunikasi. Garis memiliki arah dan kualitas. Bentuk garis bervariasi, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.1. garis bisa lurus, melengkung, atau bersudut serta bisa halus atau tebal, halus atau kasar, tebal atau tipis, teratur atau tidak teratur, dan sebagainya (hlm. 19).



Gambar 2.1. *Lines made with a variety of media and tools*  
(Landa, 2014)

## 2. Bentuk

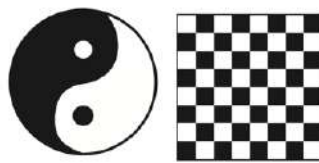
Bentuk adalah area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis atau oleh warna, nada, atau tekstur. Bentuk pada dasarnya datar, artinya bentuk merupakan dua dimensi dan dapat diukur dengan tinggi dan lebar. Seperti yang ditampilkan gambar 2.2 bentuk memiliki tiga bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing bentuk dasar ini memiliki bentuk volumetrik, yaitu kubus, piramida, dan bola (hlm. 20-21).



Gambar 2.2. *Basic shapes and forms*  
(Landa, 2014)

### 3. *Figure/Ground*

*Figure/ground*, juga disebut ruang positif dan negatif, adalah prinsip dasar persepsi visual yang mengacu pada hubungan bentuk *figure* dengan *ground* pada permukaan dua dimensi. *Figure* merupakan ruang positif sedangkan *ground* adalah ruang negatif. Seorang desainer grafis tidak hanya harus memperhatikan ruang positif namun juga harus memperhatikan ruang negatif. Akan tetapi, terkadang hubungan *figure/ground* dapat diatur untuk sama-sama mewakili bentuk positif atau negatif. Di contoh gambar 2.3. bisa terlihat bentuk berwarna hitam dan bentuk berwarna putih. Keduanya bisa menjadi ruang positif dan juga ruang negatif, tergantung perspektif orang yang melihatnya (hlm. 21).



Gambar 2.3. *Equivocal space*  
(Landa, 2014)

### 4. Warna

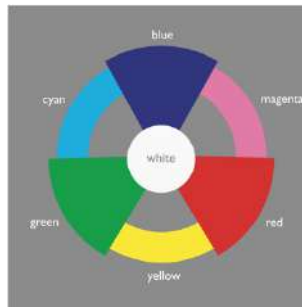
Warna adalah deskripsi energi cahaya dan hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna-warna yang kita lihat pada permukaan benda-benda di lingkungan kita adalah cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. Ketika cahaya menyentuh objek, sebagian dari cahaya diserap, sedangkan cahaya yang tersisa atau tidak diserap akan tercermin atau terpantulkan. Cahaya yang dipantulkan adalah apa yang kita lihat sebagai warna (hlm. 23).

Pigmen adalah zat kimia alami dalam suatu objek yang berinteraksi dengan cahaya untuk menentukan warna karakteristik yang didapatkan. Pigmen kemudian ditambahkan ke media seperti cat untuk mewarnai hal-hal seperti kertas, tinta, dan plastik. Permukaan berpigmen yang diproduksi secara alami atau komersial dilihat sebagai cahaya yang dipantulkan, tetapi warna pada layar komputer adalah energi cahaya yang disebut sebagai warna digital (hlm. 23).

Warna memiliki 3 kategori yaitu, *hue*, *value*, dan saturasi. *Hue* adalah nama warna, contohnya, merah, hijau, biru atau oranye. *Hue* juga dapat dianggap sebagai tingkatan suhu dari warna berupa suhu hangat atau dingin. Warna-warna hangat adalah merah, jingga, dan kuning, dan warna-warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu. *Value* terdiri dari *shade*, *tone*, dan *tint*. *Shade* mengacu pada tingkat luminositas, terang atau gelapnya warna. Saturasi adalah kecerahan atau kekusaman warna. *Chroma* dan intensitas adalah sinonim untuk saturasi (hlm. 23).

Warna primer terbagi menjadi dua. Saat bekerja dengan cahaya di media berbasis layar, warna primer adalah merah (R), hijau (G), dan biru (B) (RGB) seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.4. Warna primer ini juga disebut primer aditif karena ketika dicampur dalam jumlah yang sama, yaitu merah, hijau, dan biru akan menghasilkan cahaya putih. Sedangkan dalam pencetakan offset, warna primer adalah cyan (C), magenta (M), dan kuning (Y), ditambah hitam (K), atau CMYK seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.5. Warna primer ini juga disebut primer

subtraktif yang ketika dicampur dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya hitam (hlm. 23-24).



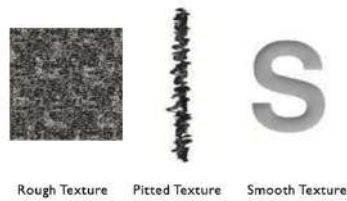
Gambar 2.4. *Additive color system*  
(Landa, 2014)



Gambar 2.5. *Subtractive color system*  
(Landa, 2014)

## 5. Tekstur

Dalam seni visual, ada dua kategori tekstur yaitu, taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki kualitas sentuhan yang dapat disentuh dan dirasakan secara fisik, disebut juga sebagai tekstur aktual. Ada beberapa teknik cetak yang dapat menghasilkan tekstur sentuhan pada desain yang dicetak, termasuk *embossing* dan *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Tekstur visual adalah tekstur yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur aktual, atau difoto. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.6. (hlm. 28).



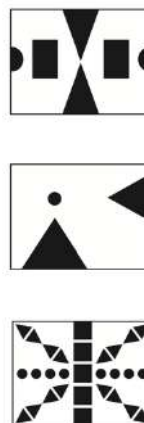
Gambar 2.6. *Visual Textures*  
(Landa, 2014)

### 2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), prinsip desain terdiri dari:

1. *Balance* (Keseimbangan)

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh distribusi visual yang merata di antara semua elemen komposisi. Ketika sebuah desain seimbang, menunjukkan harmoni dengan tingkat perasaan audiens. Keseimbangan harus bekerja bersama dengan prinsip lain. Gambar 2.7 menunjukkan contoh dari keseimbangan dalam desain (hlm. 30-31).



Gambar 2.7. *Symmetrical arrangement (top) Asymmetrical arrangement (middle) Radial Arrangement (Bottom)*  
(Landa, 2014)

## 2. *Visual Hierarchy* (Hirarki Visual)

Salah satu tujuan utama desain grafis adalah untuk mengkomunikasikan informasi, dan prinsip hirarki visual adalah kekuatan utama untuk mengatur informasi dan mengklarifikasi komunikasi. Untuk memandu *audience*, perancang menggunakan hirarki visual, pengaturan semua elemen grafis sesuai dengan *emphasis* (penekanan) (hlm. 33).

Penekanan adalah pengaturan elemen-elemen visual yang sesuai dengan kepentingan, lebih menekankan elemen tertentu daripada elemen yang lain, membuat beberapa elemen lebih dominan. Penekanan berguna untuk membangun titik fokus. Posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, saturasi, dan tekstur elemen grafis berkontribusi sebagai titik fokus (hlm. 33).

### A. *Emphasis* (Penekanan)

Ada beberapa cara untuk mencapai penekanan, antara lain:

#### 1) Penekanan dengan Isolasi

Mengisolasi bentuk dan memusatkan perhatian padanya. Akan tetapi, titik fokus harus diimbangi dengan elemen lain dalam komposisi (hlm. 34).

#### 2) Penekanan oleh Penempatan

Menempatkan elemen grafis pada posisi tertentu dalam komposisi, seperti latar depan, sudut kiri atas, atau tengah halaman sehingga menarik perhatian (hlm. 34).

#### 3) Penekanan melalui Skala

Ukuran dan skala bentuk berperan penting dalam penekanan dan menciptakan ilusi kedalaman spasial. Jika digunakan secara efektif, dapat membuat elemen tampak bergerak maju atau mundur pada desain. Bentuk yang besar cenderung menarik lebih banyak perhatian, namun objek yang sangat kecil juga dapat menarik perhatian jika terlihat berbeda dengan objek lainnya yang lebih besar (hlm. 34).

#### 4) Penekanan melalui Kontras

Melalui kontras (terang dan gelap, halus dan kasar, cerah dan kusam) membuat penekanan beberapa elemen grafis lebih mencolok dari yang lain. Sebagai contoh, bentuk gelap di tengah bidang bentuk yang lebih terang mungkin menjadi titik fokus. Tentu saja, kontras juga tergantung pada ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan posisi (hlm. 35).

#### 5) Penekanan melalui Arah dan Petunjuk

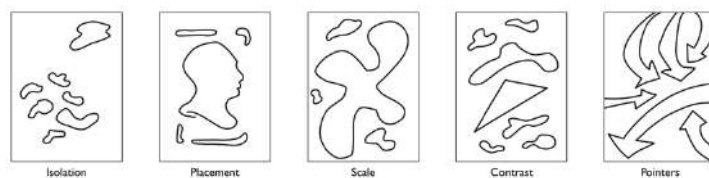
Elemen seperti panah dan menggunakan arah untuk mengarahkan mata audiens ke tempat mereka harus pergi bisa menjadi penekanan dalam desain (hlm. 35).

#### 6) Penekanan melalui Struktur Diagram

Untuk membuat penekanan, seorang perancang harus menyajikan konten dalam urutan logis serta mengontrol bagaimana informasi tersebut disampaikan (hlm. 35).



- i. Struktur Pohon: Dengan memposisikan elemen utama di atas dan elemen pelengkap di bawahnya dalam urutan menurun (hlm. 35).
- ii. Struktur Sarang: Dapat dilakukan melalui pelapisan. Elemen utama adalah lapisan pertama dan lapisan lain bergerak di belakangnya. *Layering* untuk tujuan hirarki yang sangat penting untuk dipahami dalam kaitannya dengan situs web dan desain informasi (hlm. 35).
- iii. Struktur Tangga: Untuk mengilustrasikan hirarki, struktur ini menumpuk elemen, dengan elemen utama di bagian atas dan elemen-elemen bawahan menurun seperti tangga (hlm. 35).



Gambar 2.8. *Emphasis*

(Landa, 2014)

### 3. *Rhythm* (Ritme)

Dalam desain grafis, pengulangan yang kuat dan konsisten dapat mengatur ritme yang menyebabkan mata audiens bergerak di sekitar desain. Seperti halnya dalam musik, suatu pola dapat dibentuk dan kemudian diinterupsi, diperlambat, atau dipercepat. Ritme visual yang kuat membantu menciptakan stabilitas. Banyak faktor yang dapat berkontribusi dalam membangun ritme seperti warna, tekstur, hubungan *figure* dan *ground*, penekanan, dan keseimbangan (hlm. 35).

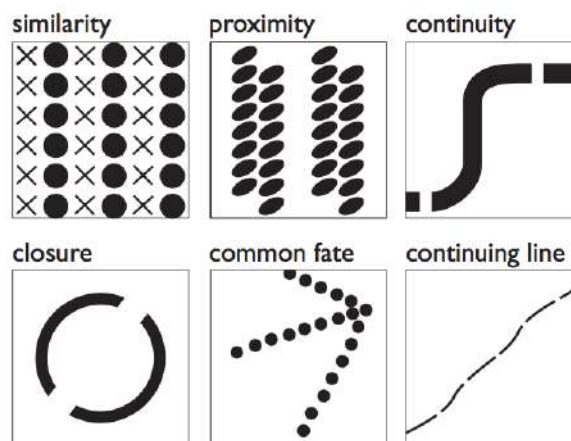
#### 4. *Unity* (Kesatuan)

Ada banyak cara untuk mencapai kesatuan di mana semua elemen grafis dalam suatu desain saling terkait sehingga mereka membentuk keseluruhan yang lebih besar. Tata letak yang ideal dapat dilihat sebagai komposisi elemen grafis yang menyatu secara keseluruhan sehingga tidak dapat digambarkan hanya sebagaian. Pikiran kita akan berusaha menciptakan keteraturan, membuat koneksi, dan mencari keseluruhan dengan pengelompokan, mempersepsikan unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna (hlm. 36).

#### 5. *Laws of Perceptual Organization*

- 1) *Similarity* (kesamaan): elemen serupa yang memiliki karakteristik yang sama. Elemen dapat berbagi kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna, dan arah (hlm. 36).
- 2) *Proximity* (kedekatan): elemen-elemen yang saling berdekatan (hlm. 36).
- 3) *Continuity* (kontinuitas): jalur atau koneksi visual yang dirasakan (aktual atau tersirat) antar bagian. Elemen-elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dianggap terkait, menciptakan kesan gerakan (hlm. 36).
- 4) *Closure* (penutupan): kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen individu untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap (hlm. 36).

- 5) *Common Fate*: elemen cenderung dianggap sebagai satu unit jika mereka bergerak ke arah yang sama (hlm. 36).
- 6) *Continuing Line*: garis selalu dianggap mengikuti jalur paling sederhana. Jika dua garis putus, audiens melihat gerakan keseluruhan (hlm. 36).



Gambar 2.9. *Laws of Perceptual Organization*  
(Landa, 2014)

### 2.1.3. Tipografi

Menurut Landa (2014), tipografi adalah desain bentuk huruf. Tipografi digunakan sebagai tampilan atau sebagai teks (hlm. 44). Terdapat klasifikasi tipografi seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.10 dan gambar 2.11, yaitu:

- *Old style*: Jenis huruf Romawi, diperkenalkan pada akhir abad ke lima belas. Dicitrakan dengan *serif*<sup>1</sup> bersudut (hlm. 47).

<sup>1</sup> Tambahan garis kecil pada ujung atas dan bawah huruf (Landa, 2014, hlm. 46).

- *Transitional*: Jenis huruf *serif*, berasal dari abad ke delapan belas, mewakili transisi dari *Old Style* ke *Modern*, memamerkan karakteristik desain keduanya (hlm. 47).
- *Modern*: Jenis huruf *serif*, dikembangkan pada akhir abad ke delapan belas dan awal abad ke sembilan belas, yang bentuknya lebih geometris. Ditandai dengan kontras garis yang tebal-tipis, tekanan vertikal, dan paling simetris dari semua tipe huruf Romawi (hlm. 47).
- *Slab Serif*: Jenis huruf *serif* ditandai dengan *serif* tebal dan mirip pelat, diperkenalkan pada awal abad ke-19. Di dalam kategori *slab serif*, terdapat sub-kategori yaitu *Egyptian* dan *Clarendons* (hlm. 47).
- *Sans Serif*: Ditandai dengan tidak adanya *serif*, diperkenalkan pada awal abad ke-19 (hlm. 47).
- *Blackletter*: Tipografi berdasarkan pada bentuk huruf abad ke-13 hingga abad ke-15. Tipografi ini juga disebut *gothic*. Ditandai dengan garis yang tebal dan berat (hlm. 47).
- *Script*: Jenis huruf yang paling menyerupai tulisan tangan, biasanya miring dan sering digabungkan (hlm. 47).

- *Display*: Tipografi yang digunakan terutama untuk judul dan akan lebih sulit dibaca sebagai jenis teks (hlm. 47).



Gambar 2.10. *Typeface examples*

(Landa, 2014)



Gambar 2.11. *Typeface classification/single letterforms*

(Landa, 2014)

Sedangkan *type alignment* menurut Landa (2014), adalah gaya atau pengaturan teks. (hlm. 57). *Type alignment* terdiri dari:

- *Left-aligned*: Teks sejajar dengan margin kiri dan tidak rata di sisi kanan (hlm. 57).
- *Right-aligned*: Teks sejajar dengan margin kanan dan tidak rata pada margin kiri (hlm. 57).
- *Justified*: Teks rata di sisi kiri dan kanan (hlm. 57).

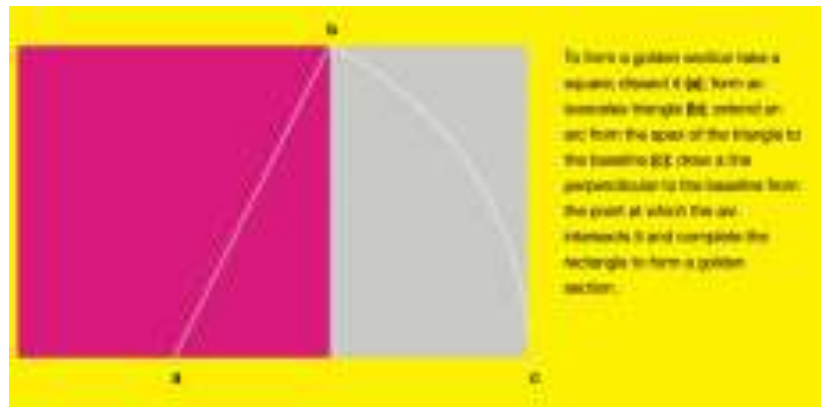
- *Centered*: Garis-garis tulisan terpusat pada sumbu vertikal tengah (hlm. 58).
- *Asymmetrical*: Garis yang disusun untuk keseimbangan asimetris (hlm. 58).

#### **2.1.4. Layout**

Menurut Ambrose dan Harris (2011), *layout* adalah penataan elemen-elemen desain dalam ruang yang mereka tempati dan sesuai dengan skema estetika keseluruhan. Tujuan utama dari *layout* adalah untuk menyajikan elemen-elemen visual dan tekstual yang akan dikomunikasikan dengan cara yang memungkinkan pembaca untuk menerimanya dengan mudah. Dengan *layout* yang baik, pembaca dapat dinavigasi melalui informasi yang cukup rumit, baik dalam media cetak maupun elektronik (hlm. 10).

##### **2.1.4.1. The Golden Section**

Menurut Ambrose dan Harris (2011), sebelum kita dapat membuat *grid*, dibutuhkan halaman untuk meletakkannya. Di bidang seni grafis, *the golden section* membentuk dasar untuk ukuran kertas dan prinsip-prinsipnya yang dapat digunakan sebagai sarana untuk mencapai desain yang seimbang. Membagi garis dengan rasio perkiraan 8:13 berarti bahwa hubungan antara sebagian besar garis dengan yang lebih kecil sama dengan hubungan bagian yang lebih besar dengan keseluruhan. Cara membuat *golden section* bisa dilihat di gambar 2.12 (hlm. 24).



Gambar 2.12. *The Golden Section*

(Ambrose & Harris, 2011)

#### 2.1.4.2. *Margins*

Menurut Landa (2014), *margin* adalah spasi kosong di tepi kanan, kiri, atas, atau bawah halaman sebagai penetapan batas halaman. *Margin* berfungsi sebagai bingkai di sekitar gambar dan konten tipografi pada halaman.

Pertimbangan untuk menentukan *margin* adalah:

- Bagaimana margin (lebar dan proporsi) dapat menyajikan konten dengan baik;
- Spasi putih dalam bentuk margin meningkatkan kemudahan membaca;
- Kontrol proporsi margin untuk menghasilkan harmoni, keseimbangan, dan stabilitas;
- Pertimbangkan fungsi dan estetika margin simetris versus asimetris (hlm. 143).



Gambar 2.13. *Margins*  
(Landa, 2014)

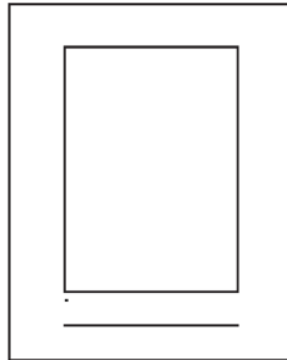
### 2.1.4.3. *Grid*

Menurut Ambrose dan Harris (2011), *grid* adalah sarana penentuan posisi dan mengandung unsur-unsur desain untuk memfasilitasi dan mempermudah pengambilan keputusan. Penggunaan *grid* dapat menghasilkan pendekatan yang lebih dipertimbangkan dan memungkinkan akurasi yang lebih besar dalam penempatan elemen pada halaman, baik dalam hal pengukuran fisik atau ruang proporsional (hlm. 27). Menurut Graver dan Jura (2012), jenis-jenis *grid* antara lain adalah:

#### 1. *Single-Column / Manuscript Grids*

Merupakan bentuk *grid* yang paling sederhana. Kolom tunggal membuat area standar tanpa pembagian untuk membuat konten seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.14 (hlm. 26).





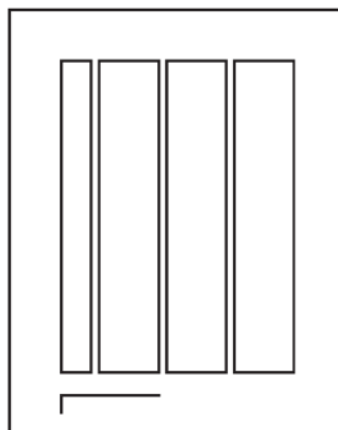
Gambar 2.14. *Single-Column / Manuscript Grids*

(Graver & Jura, 2012)

Walaupun sering digunakan dalam buku, *single-column grid* berfungsi baik untuk ukuran layar seluler yang kecil (Landa, 2014, hlm. 177).

## 2. *Multicolumn Grids*

Menurut Graver dan Jura (2012), *multicolumn grids* cocok digunakan untuk konten yang terdiri dari berbagai jenis material, seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.15. Jenis *grid* ini dapat menjadi alat untuk membantu mengatur komunikasi (hlm.28).

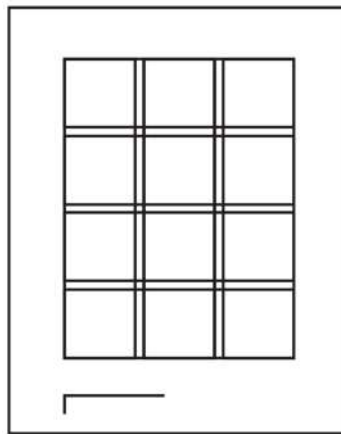


Gambar 2.15. *Multicolumn Grids*

(Graver & Jura, 2012)

### 3. *Modular Grids*

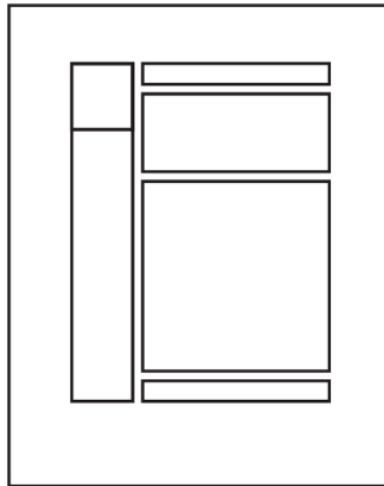
*Modular grids* adalah *grid* gabungan yang terdiri dari kolom dan baris. Kombinasi ini menciptakan area konten kecil yang disebut modul yang dapat digabungkan secara vertikal maupun horizontal seperti yang ditunjukkan gambar 2.16 (hlm. 32).



Gambar 2.16. *Modular Grids*  
(Graver & Jura, 2012)

### 4. *Hierarchical Grids*

*Hierarchical grids* dapat digunakan ketika kebutuhan spesifik proyek tidak kondusif untuk struktur reguler atau interval berulang yang memisahkan area informasi seperti yang ditunjukkan gambar 2.17 (hlm. 40).



Gambar 2.17. *Hierarchical Grids*  
(Graver & Jura, 2012)

#### 5. *Baseline Grids*

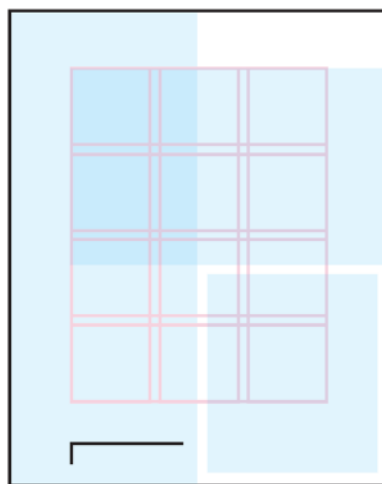
*Baseline grids* adalah jenis *grid* substruktur membantu dalam penyelarasan elemen tipografi yang konsisten dengan membuat serangkaian baris, berdasarkan ukuran jenis yang akan digunakan seperti gambar 2.18 (hlm. 45).



Gambar 2.18. *Baseline Grids*  
(Graver & Jura, 2012)

## 6. *Compound Grids*

*Compound grids* dibentuk dengan memadukan beberapa sistem *grid* menjadi satu *grid* yang terstruktur dan terorganisir. *Compound grids* membantu agar pembaca tidak bingung. Beberapa struktur dapat berada dalam satu area untuk memungkinkan lebih banyak variasi dalam tata letak seperti gambar 2.19 (hlm. 46).



Gambar 2.19 *Compound Grids*

(Graver & Jura, 2012)

## 2.2. **Media Informasi**

Menurut KBBI, media adalah alat atau sarana komunikasi, seperti koran, radio, majalah, televisi, spanduk, poster, dan film sedangkan media massa adalah sarana resmi sebagai alat komunikasi untuk menyebarkan pesan kepada masyarakat luas.

Menurut Laughey dalam Nasrullah (2016), media massa merupakan teknologi yang menyampaikan pesan kepada masyarakat secara luas baik yang berada dalam lokasi, negara, atau bagian dunia yang berbeda (hlm. 4).

Menurut Maimunah dan Syahputra (2018), sekarang ini informasi merupakan hal yang sangat penting, karena informasi memudahkan individu untuk mendapatkan data yang diinginkan. Informasi yang baik adalah informasi yang bisa diterima oleh masyarakat dengan mudah dan jelas. Komunikasi saat ini digunakan sebagai alat penyampaian pesan yang berfungsi untuk mempermudah dan mempercepat penyampaian informasi sehingga lebih efisien, efektif, dan konkrit (hlm. 192).

### **2.2.1. Ebook**

Menurut Juju (2010), *ebook* atau *electronic book* adalah versi digital dari sebuah buku. *Ebook* berisi informasi digital berupa teks dan gambar dalam sebuah file. Di zaman modern ini, *ebook* banyak sekali diminati karena bisa dibawa kemana-mana dengan praktis (hlm. 2-3).

#### **2.2.1.1. Format ebook**

Menurut Juju (2010), *ebook* memiliki format antara lain:

1. DOC dan RTF (*Rich Text Format*)

*Standard word processor* yang banyak digunakan di dunia karena kompatibel dengan sistem operasi Windows;

2. HTML (*Hypertext Mark-up Language*)

HTML adalah format yang biasanya digunakan untuk menampilkan web.

Untuk mengakses format HTML dibutuhkan aplikasi *browser* seperti

*Google Chrome, Mozilla Firefox, Safari*, dan lain-lain;

3. *Compiled HTML Help File* (CHM)

CHM adalah pengembangan dari format HTML yang juga bisa diakses dengan aplikasi browser. Format ini mampu menyimpan banyak halaman dan gambar dalam satu file yang di *compile*. Format ini mampu menyusun halamannya seperti layaknya sebuah buku;

4. DVI (*Device Independent*)

Format DVI biasa digunakan oleh perguruan tinggi dan lembaga penelitian karena file yang dihasilkan kecil sehingga cocok untuk distribusi jurnal, makalah, dan tesis;

5. EXE (*E-book multimedia*)

Buku elektronik multimedia dapat berisi kombinasi teks, audio, gambar, animasi, video dan konten yang interaktif;

6. iBooks

iBooks adalah format untuk sistem perangkat berbasis iOS dan OS X. Format ini menyediakan fasilitas untuk menampilkan buku secara interaktif;

7. PDF (*Portable Document Format*)

PDF adalah format yang dibuat pada tahun 1993 oleh Adobe System untuk pertukaran dokumen. Format ini adalah format yang paling sering digunakan oleh masyarakat karena mudah diakses menggunakan Adobe Reader yang bisa diunduh secara gratis. Akan tetapi format ini tidak bisa menampilkan filenya secara interaktif (hlm. 4-7).

### **2.2.1.2. Kelebihan dan kekurangan *ebook***

Menurut Juju (2010), buku elektronik memiliki kelebihan dan juga kekurangan. Kelebihan dari *ebook* antara lain adalah:

1. Praktis: Dengan format berbentuk *soft-copy* memudahkan pembaca untuk membawanya kemana saja. *Ebook* bisa dibawa kemana saja bahkan dengan jumlah yang banyak sekalipun;
2. Biaya yang digunakan lebih murah: *Ebook* tidak memerlukan biaya yang besar karena tidak membutuhkan biaya pencetakan buku;
3. Berbagai kemudahan yang ditawarkan: Banyak fitur yang ditawarkan pada *ebook* untuk mempermudah pembacanya seperti ukuran huruf, pencarian halaman, pencarian teks, fitur mark untuk menandai bagian tulisan tertentu, dan lain-lain;
4. Tidak akan kehabisan stok: *Ebook* tentu tidak akan kehabisan stok karena tidak perlu dicetak;
5. *Ebook* terbit paling cepat: Buku cetak memerlukan waktu 1 bulan atau bahkan berbulan-bulan untuk diterbitkan, sedangkan *ebook* hanya membutuhkan waktu beberapa jam;
6. Distribusi murah dan mudah: *Ebook* dapat dengan mudah didistribusikan melalui media internet dengan biaya yang sangat kecil;
7. Lebih mudah didapat: *Ebook* dapat dijangkau dimanapun dan kapanpun dengan jangkauan internet;
8. Anti rusak: Selama tidak terkena virus atau file-nya *corrupt*, *ebook* akan tetap memiliki kondisi yang baik tanpa harus dirawat seperti buku cetak;

9. Proses pengiriman lebih cepat: Jika memesan melalui internet, pengirimannya akan jauh lebih cepat dibandingkan membeli buku cetak;
10. Beragam *ebook reader*: *Ebook* bisa dibaca menggunakan berbagai macam alat seperti *PC*, *handphone*, *gadget ebook reader*, dan masih banyak lagi (hlm. 7-9).

Akan tetapi *ebook* tentu juga memiliki kekurangan, yaitu:

1. Resiko pembajakan yang besar: *Ebook* memiliki resiko pembajakan yang lebih besar dibandingkan dengan buku cetak karena lebih mudah di unduh di internet;
2. Keterbatasan bahasa: Kebanyakan *ebook* yang ada saat ini masih menggunakan bahasa asing;
3. Resiko kehilangan data: Jika tidak merawat *PC* dengan baik, file bisa terkena virus;
4. Hukum yang kurang tegas: Hukum untuk *ebook* masih lemah seperti belum adanya hukum untuk para pembajak dan penjiplak isi dari *ebook*;
5. Memerlukan alat khusus: Untuk beberapa *ebook* memerlukan alat khusus untuk membacanya;
6. Belum ada penerbit khusus: Di Indonesia belum ada penerbit untuk menerbitkan *ebook* dan rata-rata masih diterbitkan sendiri (hlm. 10-11).



### **2.2.2. Sampul Buku**

Menurut Landa (2014), meskipun tidak setiap buku ditujukan untuk pembaca yang sama, semua buku bersaing untuk mendapatkan perhatian. Untuk itu, sampul harus menarik perhatian pembaca dan menyampaikan tema atau isi buku secara visual (hlm. 213).

### **2.3. Ilustrasi**

Menurut Landa (2014), ilustrasi adalah gambar unik buatan tangan yang melengkapi teks baik dalam bentuk cetak, digital, atau lisan yang berguna untuk memperjelas informasi. Ilustrasi adalah bentuk gambar yang paling populer dalam komunikasi visual (hlm. 121).

#### **2.3.1. *Stylisation***

Menurut Male (2007), ada dua bentuk ilustrasi yaitu literal dan konseptual. Ilustrasi literal cenderung menampilkan gambar yang sama dengan aslinya. Pada dasarnya ilustrasi literal adalah ilustrasi yang mendeskripsikan realita secara akurat. Sedangkan ilustrasi konseptual adalah ilustrasi yang digambarkan dengan metafora. Ilustrasi konseptual bisa saja mengandung unsur realita, namun secara keseluruhan menggambarkan wujud yang berbeda. Kedua ilustrasi tersebut bisa diterapkan pada berbagai macam pendekatan desain seperti informasi, komentar, fiksi, persuasi, dan identifikasi. Akan tetapi, beberapa gaya ilustrasi lebih cocok untuk pendekatan tertentu. Contohnya, hiperrealisme adalah ilustrasi yang lebih tepat untuk menyampaikan informasi rinci, karikatur dan distorsi untuk politik, dan ilustrasi

yang imajinatif untuk menampilkan gambar yang menghibur untuk tujuan periklanan (hlm. 50-51).

### **2.3.2. Kecerdasan Visual**

Menurut Male (2007), ilustrasi secara luas bersifat objektif. Secara kontekstual, untuk mengukur kualitas gambar, seseorang harus mempertimbangkan seberapa sukses pesan yang disampaikan. Gambar tanpa konteks bukanlah ilustrasi, meskipun demikian reaksi dan respon emosional adalah yang terpenting dalam keadaan tertentu. Pendekatan yang tidak estetika atau menimbulkan rasa tidak enak mungkin diperlukan ketika tujuannya adalah untuk mengejutkan, menyajikan argumen yang kontroversial, dan juga menggambarkan materi yang tidak menyenangkan untuk tujuan pendidikan (hlm. 52).

### **2.3.3. Bentuk Ilustrasi**

Menurut Male (2007), bentuk ilustrasi antara lain adalah:

#### **2.3.3.1. *Visual Metaphor***

##### **a. Ilustrasi Konseptual dan Surealisme**

Gambar konseptual dan surealisme adalah gambar yang imajinatif namun tidak secara harfiah dapat diterapkan. Surealisme biasa digambarkan dengan warna dan bentuk ekspresif yang menggabungkan elemen realisme dengan abstraksi. Elemen juga digambarkan berdistorsi untuk menciptakan interpretasi ilusi seperti mimpi. Ilustrasi konseptual dan surealisme ini tidak bergantung pada penampakan yang sebenarnya

melainkan interpretasi yang imajinatif seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.20 (hlm. 54-57).



Gambar 2.20. Ilustrasi konseptual dan surealisme  
(Male, 2007)

b. Diagram

Diagram merupakan ilustrasi yang menggambarkan fitur suatu objek, sistem, atau proses melalui penggambaran yang jauh dari realita. Biasanya digunakan dalam buku teks pendidikan seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.21 (hlm. 58).



Gambar 2.21. Diagram  
(Male, 2007)

c. Abstrak

Abstrak adalah cara ilustrasi yang menggambar dengan warna dan bentuk hasil pemikiran pelukisnya sendiri tanpa ada hubungannya dengan alam atau kenyataan seperti yang ditunjukkan gambar 2.22 (hlm. 60).



Gambar 2.22. Abstrak  
(Male, 2007)

**2.3.3.2. Pictorial Truths**

a. Representasi Literal

Secara historis, semua ilustrasi masuk dalam kategori representasi literal. Sebelum muncul kamera, ilustrasi adalah satu-satunya cara untuk menggambarkan suasana atau sesuatu yang sedang diteliti. Contoh ilustrasi representasi literal bisa dilihat pada gambar 2.23 (hlm. 62).



Gambar 2.23. Representasi Literal  
(Male, 2007)

b. Hiperealisme

Hiperealisme adalah bentuk ilustrasi yang sangat memperhatikan detail dan mengikuti realitas yang ada. Penggunaan perspektif, skala, dan proporsi serta penggambaran cahaya memberikan kredibilitas pada gambar. Hal ini bisa terjadi karena pengamatan yang teliti dan penanganan media dan teknik yang ahli. Penggambaran hiperealisme bisa dilihat pada gambar 2.24 (hlm. 64).



Gambar 2.24. Hiperialisme

(Male, 2007)

c. *Stylised Realism*

Gaya ilustrasi ini merupakan ilustrasi yang melibatkan elemen yang sengaja dibuat-buat dan dihias dengan warna-warna yang menarik, namun tetap terlihat realistis seperti gambar 2.25 (hlm. 68-69).



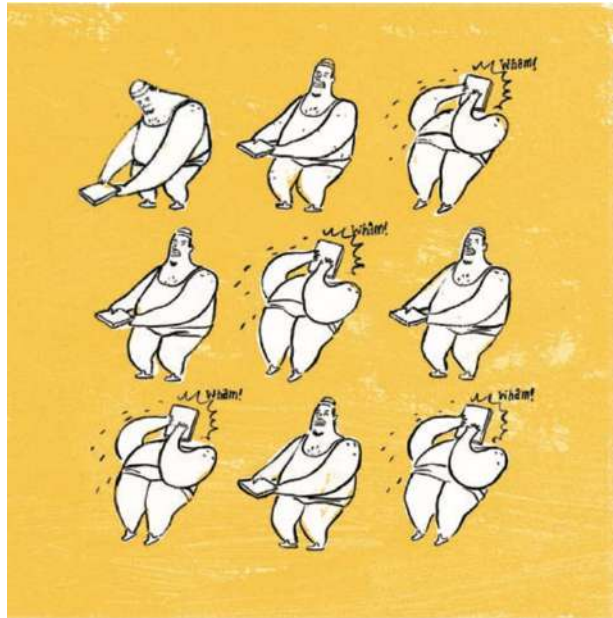
Gambar 2.25. *Stylised Realism*

(Male, 2007)

d. *Sequential Imagery*

*Sequential Imagery* adalah gaya ilustrasi yang menampilkan serangkaian gambar yang berurutan atau berkesinambungan dan membentuk pesan

kontekstual yang ingin disampaikan seperti yang ditunjukkan gambar 2.26. Contoh lainnya adalah buku komik atau strip gambar (hlm. 70).

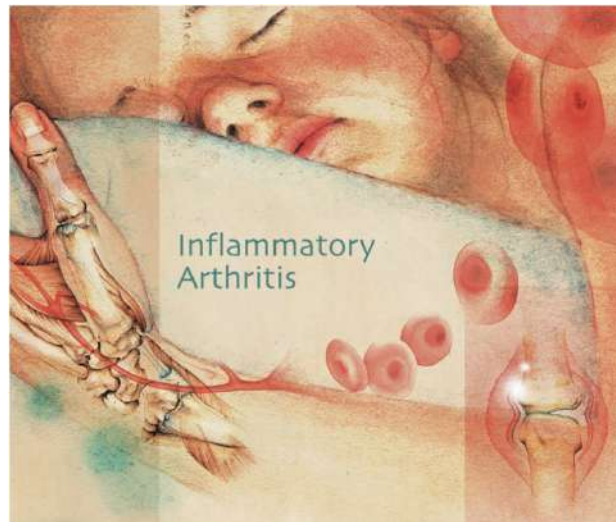


Gambar 2.26. *Sequential Imagery*

(Male, 2007)

#### 2.3.4. Ilustrasi Medis

Menurut Male (2007), ilustrasi medis adalah ilustrasi anatomi dan bedah untuk tujuan pendidikan dan pelatihan. Ilustrasi medis yang efektif dapat meningkatkan kehidupan sebagai prosedur medis yang baik. Ilustrasi medis juga bisa digunakan secara komersial dan dalam praktiknya dianggap lebih kontemporer terkait penempatan media dan bahasa visualnya. Biasanya ditempatkan dalam bidang penerbitan perdagangan dan media populer seperti televisi dan majalah. Contohnya di majalah-majalah medis atau dokumenter mengenai medis. Ilustrasi medis bisa dilihat seperti gambar 2. 27 (hlm. 110-112).



Gambar 2.27. Ilustrasi medis  
(Male, 2007)

#### 2.4. Eksim (Dermatitis Atopik)

Menurut Mitchell dan Hepplewhite (2006), eksim adalah kondisi yang menunjukkan pola yang mirip dari perubahan di kulit. Kata *eczema* (eksim) berasal dari Bahasa Yunani yang berarti mendidih atau mengalir keluar. Peradangan yang intens menyebabkan melepuhnya kulit yang menyebabkan luka pada kulit seperti yang ditunjukkan oleh gambar 2.28 dan gambar 2.29 (hlm.7).



Gambar 2.28. Eksim Tangan  
(<https://www.halodoc.com/artikel/jangan-sepelekan-ini-5-penyebab-eksim>, 2020)





Gambar 2.29. Eksim Wajah

(<https://www.suara.com/health/2019/03/26/085500/punya-kulit-bersisik-karena-eksim-perempuan-ini-berhenti-pakai-obat?page=all>, 2019)

#### 2.4.1. Faktor Pencetus Eksim

Menurut Pandaleke dan Pandaleke (2014), sampai saat ini penyebab eksem masih sulit dipahami. Dari beberapa penelitian yang ada menunjukkan kemungkinan bahwa eksem berhubungan dengan penurunan fungsi sawar<sup>2</sup> kulit, sistem imun, genetik, dan faktor pemicu lainnya seperti lingkungan atau pencetus infeksi.

##### 1. Penurunan Fungsi Sawar Kulit

Kulit adalah organ terluar yang berfungsi untuk melindungi tubuh dari lingkungan sekitar. Pada penderita eksem, kulit menjadi kering dan berhubungan dengan disfungsi permeabilitas<sup>3</sup> pembatas epidermis<sup>4</sup> yaitu hilangnya fungsi mutasi gen *filaggrin*<sup>5</sup> (FLG) (hlm. 77).

##### 2. *Imunopatogenesis*<sup>6</sup> Dermatitis Atopik

---

<sup>2</sup> Kata sawar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti perintang atau pagar.

<sup>3</sup> Kemampuan membran meloloskan partikel dengan menembusnya (KBBI).

<sup>4</sup> Lapisan terluar kulit untuk pelindung (KBBI).

<sup>5</sup> Protein yang berfungsi mengikat serat keratin di kulit (Anwar, 2017).

<sup>6</sup> Kacaunya sistem imunitas pada penderita (Pranita, 2020).

Biasanya, penderita eksim memiliki peningkatan jumlah *eosinofil*<sup>7</sup> dan kadar serum *Immunoglobulin E* (IgE) yang berperan penting dalam patogenesis<sup>8</sup> eksim (hlm. 77). IgE adalah antibodi yang dihasilkan oleh sistem imun. Berperan untuk melawan zat yang dianggap mengancam tubuh, seperti bakteri, virus, atau alergen tertentu. Biasanya, kadar IgE akan meningkat jika tubuh mengalami reaksi alergi (Fadli, 2020, 29 Januari).

### 3. Genetik

Menurut Pandaleke dan Pandaleke (2014), jika salah satu orang tua memiliki riwayat penyakit eksim, maka kesempatan anaknya menderita eksim menjadi dua kali lipat. Sedangkan jika kedua orang tua memiliki riwayat penyakit eksim, maka kesempatannya menjadi tiga kali lipat (hlm. 78).

### 4. Faktor Pencetus Lainnya

#### a. Makanan

Diperkirakan 30-40% bayi (0-2 tahun) dan anak-anak (2-14 tahun) menderita eksim karena makanan sebagai faktor pencetusnya. Faktor pencetus makanan paling banyak dijumpai pada bayi dan semakin berkurang pada orang dewasa. Makanan yang umum menjadi faktor pencetus adalah telur, susu, gandum, kedelai, dan kacang tanah;

#### b. Aerolergen

---

<sup>7</sup> Salah satu jenis sel darah putih yang berperan penting bagi sistem kekebalan tubuh (Nareza, 2020)

<sup>8</sup> Proses berjangkitnya penyakit dari pertama kali terjadi infeksi hingga timbulnya reaksi akhir (KBB).)

*Aerolergen* adalah alergen yang terhirup masuk ke tubuh seperti serbuk sari, jamur, tungau, dan bulu binatang. Eksim karena *aerolergen* lebih sering terjadi pada anak yang lebih tua dan orang dewasa;

c. *Staphylococcus Aureus*

*Staphylococcus Aureus* adalah kelompok bakteri yang bisa menyebabkan penyakit di tubuh. Diperkirakan sekitar 90% pemicu eksim paling sering terjadi karena *Staphylococcus Aureus*;

d. Stres

Stres dapat menyebabkan kerusakan dalam fungsi sawar kulit dan memicu respon alergi (hlm. 78-81).

#### **2.4.2. Faktor Penderita Eksim**

Menurut Charman dan William dalam Bieber dan Leung (2002), ada beberapa kelompok umur, jenis kelamin, etnis, dan status sosial-ekonomi yang lebih rawan menderita eksim, yaitu:

1. Faktor Umur

Eksim adalah penyakit yang lebih umum diderita oleh anak-anak (2-14 tahun). Salah satu penelitian di Norwegia menyebutkan bahwa 13% pasien berusia di bawah 20 tahun dan 2% berusia di atas 20 tahun. Akan tetapi, di negara berkembang, 80% populasi dipenuhi oleh orang dewasa. Artinya sepertiga dari penderita eksim adalah orang dewasa (hlm. 27). Di negara berkembang seperti Indonesia, 10-20% anak (2-14 tahun) menderita eksim

dan 60% di antaranya berlanjut sampai dewasa (Boediardja dalam Menaldi, Bramono, & Indriatmi, 2017, hlm. 168).

## 2. Faktor Jenis Kelamin

Menurut Charman dan William dalam Bieber dan Leung (2002), walaupun penyakit ini tidak memiliki hubungan dengan jenis kelamin, namun jenis kelamin perempuan sedikit lebih banyak dibandingkan penderita laki-laki dengan rasio perbandingan perempuan:laki-laki adalah 1,3:1,0 (hlm. 28). Menurut Moeser (2019), sebuah penelitian di Amerika Serikat (AS) menyatakan kemungkinan besar orang yang mengalami masalah kekebalan tubuh seperti alergi, migrain, atau penyakit autoimun adalah perempuan dikarenakan perempuan melepaskan lebih banyak zat inflamasi<sup>9</sup> yang dapat membuat respon kekebalan yang lebih agresif ketika diaktifkan oleh stres atau alergen. Didukung oleh pernyataan Tashandra (2019), yaitu beberapa penelitian menyatakan bahwa perempuan tiga kali lebih rentan mengalami stres dibandingkan laki-laki. Hal ini disebabkan oleh faktor biologis, psikologis, dan juga sosiologis perempuan.

## 3. Faktor Etnis

Menurut Charman dan William dalam Bieber dan Leung (2002), sulit untuk menarik kesimpulan mengenai etnis mana yang lebih rawan terkena eksim karena lingkungan bisa menyebabkan gejala eksim yang berbeda,

---

<sup>9</sup> Reaksi tubuh terhadap benda asing ditandai dengan panas, bengkak, nyeri, dan gangguan fungsi organ tubuh (KBBI)

dan masing-masing negara memiliki keadaan lingkungan yang berbeda-beda (hlm. 28).

#### 4. Faktor Status Sosial-Ekonomi

Dari pengamatan kasus yang terjadi eksim lebih banyak diderita oleh masyarakat dari status sosial-ekonomi yang tinggi (hlm. 29). Namun hal ini belum bisa dipastikan karena menurut Rosmalia dan Sriani (2017), akses pelayanan kesehatan di Indonesia sendiri tidak merata, masih sering dijumpai masyarakat berpenghasilan rendah mengalami masalah kesehatan namun tidak memiliki akses ke pelayanan kesehatan tersebut karena tidak memiliki uang untuk berobat (hlm. 38) sehingga masih ada kemungkinan bahwa kelas sosial bawah menderita eksim namun tidak tercatat dengan baik karena tidak memiliki biaya untuk berobat.

#### 5. Faktor Lainnya

Menurut Charman dan William dalam Bieber dan Leung (2002), eksim lebih mudah diderita oleh orang yang memiliki keluarga dengan riwayat penyakit eksim (hlm. 29).

### **2.4.3. Gejala Eksim**

Menurut Kelompok Studi Dermatologi Anak Indonesia dan Perhimpunan Dokter Spesialis Kulit dan Kelamin Indonesia (KSDAI & PDSKKI, 2014), gejala yang dialami penderita eksim adalah:

- Kulit kering akibat *transepidermal water loss* (TEWL)<sup>10</sup> meningkat menyebabkan kemampuan kulit untuk mengikat air menurun;
- Rasa gatal akibat peradangan pada kulit;
- Gangguan fungsi sawar kulit meningkatkan risiko kontak pada bahan yang menyebabkan iritan sehingga memudahkan terjadinya infeksi (hlm. 2-3).

#### 2.4.4. Fase Eksim

Menurut Hill dan Sulzberger seperti yang dikutip oleh KSDAI dan PDSKKI (2014), eksim dibagi menjadi 3 fase, yaitu:

1. Fase bayi: usia 0 – 2 tahun

Lesi (area yang abnormal) biasanya terjadi pada pipi, kulit kepala, dahi, telinga, leher, dan kadang badan. Lesi bersifat akut (hlm. 4).

2. Fase anak: usia 2 tahun – pubertas

Lesi biasanya terjadi pada pergelangan tangan, pergelangan kaki, tangan, kaki, daerah lipatan siku, belakang lutut, leher, dan lipatan pada bokong. Lesi lebih kronik dan kering, berupa plak kemerahan, *skuama* (kulit epidermis mati yang menumpuk di kulit), dan dapat disertai cairan yang keluar dari kulit (hlm. 4).

3. Fase dewasa: usia pubertas – dewasa

Lesi biasanya terjadi pada lipatan-lipatan tubuh, wajah, leher, lengan atas, punggung, dan punggung tangan, kaki, jari tangan, dan jari kaki. Lesi

---

<sup>10</sup> Penilaian terhadap jumlah air yang menguap dari kulit (Sari, Agusni, & Mira, 2018)

bersifat kering, berupa plak kemerahan, dan *liknifikasi* (pola yang terbentuk akibat garukan berulang) (hlm. 4).

#### **2.4.5. Tata Laksana Eksim**

Menurut KSDAI dan PDSKKI (2014), ada lima pilar penatalaksanaan eksim, yaitu:

##### **1. Edukasi**

Pemberian edukasi mengenai eksim kepada orang tua, pengasuh, dan penderita agar dapat merawat penyakitnya dengan tepat dan efektif. Materi edukasi antara lain berisi:

- Penjelasan eksim, gejala, penyebab, faktor pencetus, prognosis, dan tata laksana;
- Perawatan kulit dengan mandi 1-2 kali sehari menggunakan air hangat suhu kuku (36-37 derajat celcius) selama 10-15 menit, menggunakan sabun yang mengandung pelembab (pH 5,5-6) dan tidak mengandung pewangi dan zat pewarna, dan mengoleskan pelembab maksimal 3 menit setelah mandi;
- Memakai pakaian yang ringan, lembut, halus, dan dapat menyerap keringat;
- Mencegah peradangan dengan cara menjauhi faktor pencetusnya;
- Efek samping dari obat eksim (hlm. 9).

##### **2. Menghindari dan memodifikasi faktor pencetus/modifikasi gaya hidup**

Menjauhi faktor pencetus dari hasil tes yang sudah dilakukan (hlm. 11).

##### **3. Memperkuat dan mempertahankan fungsi sawar kulit yang optimal**

Menggunakan pelembab karena pelembab berfungsi untuk:

- Memperbaiki sawar kulit;
- Mempertahankan penampilan dan integritas kulit;
- Mempertahankan kelembapan kulit dengan cara menurunkan TEWL;
- Mengembalikan kemampuan pembatas kulit dengan mengikat, menarik, dan juga mendistribusikan air (hlm. 13-14).

#### 4. Menghilangkan penyakit kulit inflamasi

Cara menghilangkan inflamasi yang terjadi pada kulit adalah dengan menggunakan:

- *Kortikosteroid Topikal (KST)*: KST efektif dan aman apabila digunakan secara tepat dan di bawah pengawasan;
- *Inhibitor Kalsineurin Topikal (IKT)*;
- Kompres basah dan antibiotik;
- Terapi anti-inflamasi / *Imunosupresan sistemik* (hlm. 18-27).

#### 5. Mengendalikan dan mengeliminasi siklus gatal-garuk

Cara mengendalikan gatal yang terjadi karena eksim adalah dengan menggunakan antihistamin dalam jangka waktu singkat pada saat kegatalan muncul (hlm. 29).