

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Menurut Katz (2008), media adalah suatu bentuk perantara yang disebar oleh komunikator dan diterima oleh komunikan. Media membantu memenuhi dua kebutuhan mendasar yaitu memberi informasi dan menghibur. Contoh media yang memenuhi kebutuhan dasar yaitu saat orang ingin tahu sebuah peristiwa ataupun fenomena melalui portal berita ataupun koran. Dalam hal itu media berperan membawa informasi kepada audiens. Media juga bisa memberikan hiburan seperti mendengarkan musik, menonton film, dan membaca buku.

Menurut Landa (2011), media informasi adalah sekumpulan informasi yang dikumpulkan menjadi satu di dalam suatu wadah atau medium dan diberikan atau diinformasikan kepada audiens. Media informasi juga bersifat fleksibel dan mudah diakses oleh audines dengan memberikan klasifikasi semua jenis informasi (hal.4). Desain grafis adalah suatu metode atau cara untuk mengkomunikasikan sebuah pesan atau informasi melalui bentuk visual kepada masyarakat umum.

2.1.1. Jenis Media Informasi

Susilana & Riyana (2009) menyatakan bahwa media informasi dikelompokkan dengan beberapa jenis yaitu:

2.1.1.1. Media Cetak

Media cetak merupakan media yang bentuknya nyata dengan memanfaatkan percetakan menggunakan mesin *offset printing*. Isi dari media cetak ini berupa tulisan serta gambar sebagai susunan komponen dari media cetak untuk memberikan informasi dengan jelas (h.15).



Gambar 2.1. Media Cetak

(https://badaruddinamir.files.wordpress.com/2011/04/im_surat-kabar5.jpg)

2.1.1.2. Media Grafis

Media grafis merupakan media yang memberikan informasi menggunakan susunan teks dan ilustrasi sebagai penjelas. Penggunaan media tersebut sebagai penyalur gagasan dan ide yang disampaikan. Media grafis contohnya seperti infografis, bagan, signage, dan flyer (h.14).



Gambar 2.2. Infografis

(<https://venngagewordpress.s3.amazonaws.com/uploads/2018/08/government.jpg>)

2.1.1.3. Media Gambar

Media gambar merupakan media yang memberikan informasi menggunakan ilustrasi baik itu ilustrasi hasil *photography* atau ilustrasi yang berupa pembuatan gambar (h.16).



Gambar 2.3. Fotografi

(https://s.abcnews.com/images/International/kevin-frayer-rohingya-pulitzer-1-thg-180416_sl_16x11_1600.jpg)

2.1.1.4 Media Audio

Media Audio merupakan media yang menggunakan suara dengan frekuensi tertentu. Media audio juga menggunakan *note*, *volume*, intonasi, dan kecepatan sebagai bentuk sebuah susunan audio. Dengan susunan bentuk tersebut, pendengar dapat menerima informasi yang diberikan (h.19).

2.1.1.5. Media Video

Media Video merupakan media yang berbentuk sebuah adegan atau gerakan visual yang direkam atau direkayasa. Media ini menggunakan gesture dan gerakan sebagai salah satu cara memberikan informasi (h.21).



Gambar 2.4. Video Berita

(<https://www.dailymotion.com/thumbnail/video/x7uemlx>)

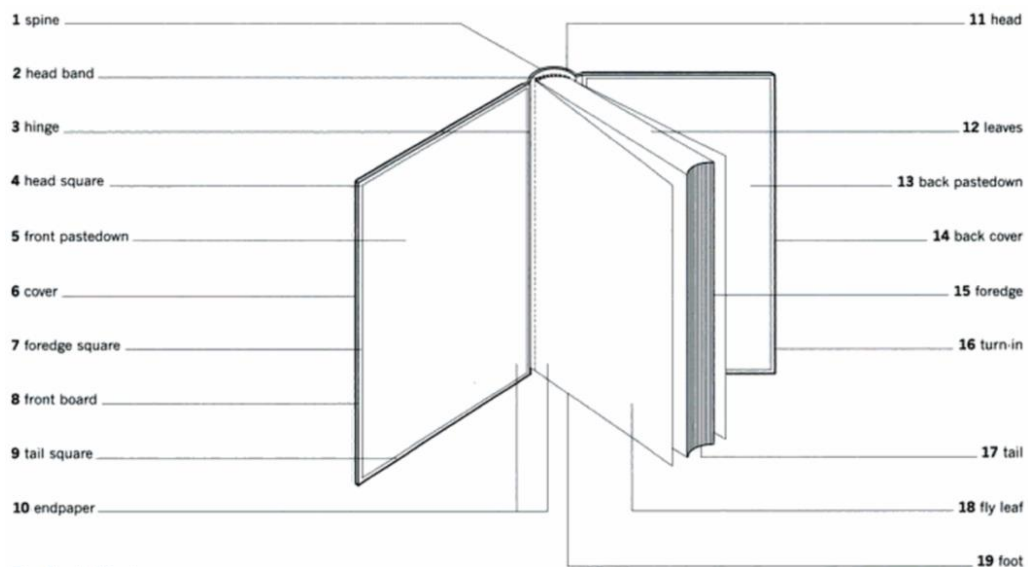
2.2. Buku

Buku adalah sebuah kumpulan lembaran kertas yang disusun dan dijilid dengan rapih sehingga informasi yang disampaikan di dalam lembaran tertata dengan sistematis (Sitepu, 2012:8). Buku juga merupakan sebuah media dokumentasi yang dipakai sudah sejak lama. buku berisikan ide, gagasan, hasil pemikiran yang ditulis dalam lembaran dadn disatukan semua menjadi buku (Haslam, 2006).

Buku mempunyai salah satu fungsi yaitu untuk memberi edukasi yang mencakup hal-hal seperti tujuan pembelajaran, merekap materi dengan menggunakan bab-bab, dan pertanyaan untuk diskusi. Buku juga mempunyai sebuah sifat dimana tidak akan termakan waktu dan akan terus berkembang dengan zaman. (Turow, 2019). Buku juga mempunyai kelebihan seperti nyaman dibaca dan juga penggunaannya bisa merangsang hamper seluru indra. (Rustan, 2020).

2.2.1. Anatomi Buku

Buku memiliki bagian yang spesifik tiap bagiannya mempunyai nama untuk keperluan publisitas (Haslam, 2006). Bagian buku meliputi:



Gambar 2.5. Anatomi buku
(Book design. 2006)

a. Spine

Spine adalah tulang yang menopang seluruh lembaran dan cover buku, letaknya berada di samping kiri.

b. Head Band

Head band adalah pita yang berada di ujung tepian buku. Pita yang berada dibagian atas disebut Headband. Sedangkan pita yang berada dibawah disebut Tailband.

c. Hinge

Hinge adalah area fleksibel yang memenuhi tulang buku. Volume buku yang berat bisa membuat hinge retak.

d. Head Square

Head Square adalah bagian ujung sudut buku. Head Square mempunyai jarak dari lembaran buku agar lembaran buku bisa terlindungi.

e. Front Pastedown

Front Pastedown posisi lapisan kertas yang terdapat pada bagian depan dalam cover yang berfungsi untuk melindungi tempaan daun buku dengan cover buku.

f. Cover

Cover adalah kertas tebal di bagian luar yang berfungsi untuk melindungi isi kertas buku.

g. Foreedge Square

Foreedge Square adalah posisi Endpaper yang berada di tengah cover.

h. Front board

Front Board adalah lapisan layer kertas yang menyelimuti cover.

i. Tail Square

Tail Square sama dengan Head Square. Perbedaannya hanya pada letak dan posisinya yang berada di bawah cover.

j. Endpaper

lapisan kertas tipis yang terdapat pada bagian dalam cover yang berfungsi untuk melindungi tempaan daun buku dengan cover buku.

k. Head

Head adalah bagian kepala buku yang terletak diatas tengah cover buku.

l. Leaves

Leaves adalah lembaran halaman buku yang mempunyai 2 buah halaman.

m. Back Pastedown

Sama seperti Front Pastedown, Back Pastedown juga merupakan lapisan kertas untuk melindungi tempaan daun buku dengan cover buku.

n. Back Cover

Sama seperti Cover, Back Cover adalah pelindung daun buku yang terletak di belakang buku.

o. Foredge

Foredge adalah bagian ujung kertas daun buku.

p. Turn-in

Turn-in adalah tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar kedalam bagian cover.

q. Tail

Tail adalah bagian bawah dari buku.

r. Fly Leaf

Fly Leaf adalah halaman kosong yang disisipkan dalam penjilidan. Fly Leaf terdapat pada halaman awal dan halaman akhir buku.

s. Foot

Foot adalah bagian bawah dari halaman.

2.2.2. Jenis Buku

Buku memiliki berbagai jenis sesuai dengan kebutuhan dan konteks yang dibawakan. *Association of American Publishers (AAP)* menjelaskan bahwa buku terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

2.2.2.1. Trade Book

Trade book merupakan jenis buku fiksi atau non-fiksi yang banyak dijual sebagai konsumsi target audiens baik melalui perpustakaan, toko buku, dan internet.

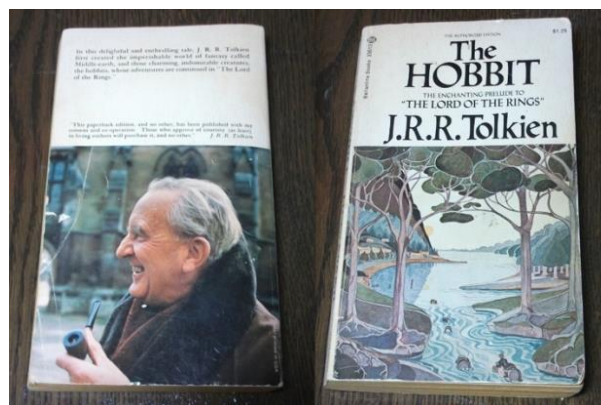


Gambar 2.6. Trade Book

(<https://i.pinimg.com/originals/d4/18/39/d4183990ce766e339eb28be7fcd256e8.jpg>)

2.2.2.2. Mass Market Paperback

Mass market paperback merupakan jenis buku yang memiliki ukuran serta tidak memiliki gambar. Buku jenis ini dijual secara umum dan dengan harga yang relative murah.



Gambar 2.7. Mass Market Paperback

(https://d3525k1ryd2155.cloudfront.net/web/lotr_pb.jpg)



Gambar 2.9. *Book Club*

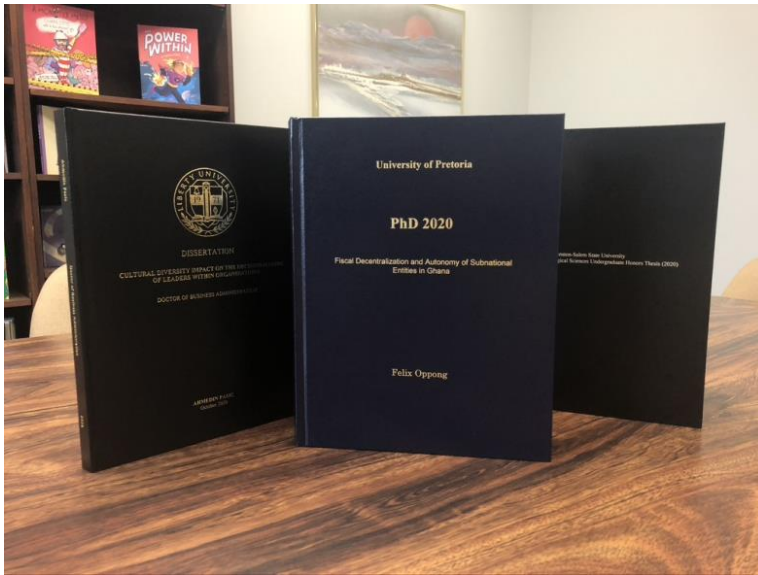
(<https://i.gr->

[assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1566657137/44](https://i.gr-assets.com/images/S/compressed.photo.goodreads.com/books/1566657137/44)

443385.jpg)

2.2.2.5. *Scholarly*

Scholarly merupakan buku yang diterbitkan oleh sebuah penerbit dari Lembaga Pendidikan. Buku ini bersifat *non-profit* dimana fungsinya sebagai pembelajaran pada Lembaga Pendidikan seperti sekolah dan universitas.



Gambar 2.10. *Scholarly Book*

(https://www.book1one.com/media/8d8775a7bfae9d7710af165-ddd2-4b66-aed7-7be3af282356_1_105_c.jpeg)

2.3. Buku Ilustrasi

Zeegen (2009) menyatakan bahwa buku ilustrasi adalah buku yang menggunakan ilustrasi sebagai bentuk penyampaian pesan. Ilustrasi bersifat sebagai penggambaran konten atau teks yang ada didalam buku. Audiens akan lebih memahami buku bila ada sebuah ilustrasi didalam buku (h.114-115).



Gambar 2.11. Contoh Buku Ilustrasi

(<https://www.parkablogs.com/sites/default/files/365-days-of-creativity-07.jpg>)

2.4. Ilustrasi

Ilustrasi memiliki sebuah arti sebagai hiasan yang menggunakan gambar. Fungsinya untuk menjelaskan suatu kejadian atau peristiwa. (Soedarso, 1990). Ilustrasi juga sebagai suatu penggambaran elemen rupa dalam suatu teks sehingga pembaca dapat merasakan langsung suatu peristiwa dalam ilustrasi (Rohidi, 1984:87). Selain itu ilustrasi juga sebuah gambar atau karya seni yang menjabarkan visual yang sifatnya sastra. (Nikolaeva, 2017). Ilustrasi digunakan sebagai pemecah masalah dengan menggunakan komunikasi visual (Wigan, 2008).

Nikolaeva (2017), menjelaskan bahwa ilustrasi adalah cara satu-satunya untuk menggambarkan suatu informasi sebelum adanya fotografi. Ilustrasi diterapkan di berbagai media seperti koran, komik, majalah, dan buku. Ilustrasi sendiri mempunyai banyak jenis Teknik pengerjaan seperti menggunakan *acrylic*, *watercolor*, pensil, serta menggunakan program digital yang hasilnya berbasis *vector*.



Gambar 2.12. Lukisan Ilustrasi Karya Raden Saleh
(https://d220hvstrn183r.cloudfront.net/attachment/463150206_Restorasi-Diponegoro.large)



Gambar 2.13. *Watercolor Illustration*

http://static.demilked.com/wp-content/uploads/2019/01/5c5057743bbb0-61d5fe5639782959ad63fc2b82b-5c4e477f21808__880.jpg



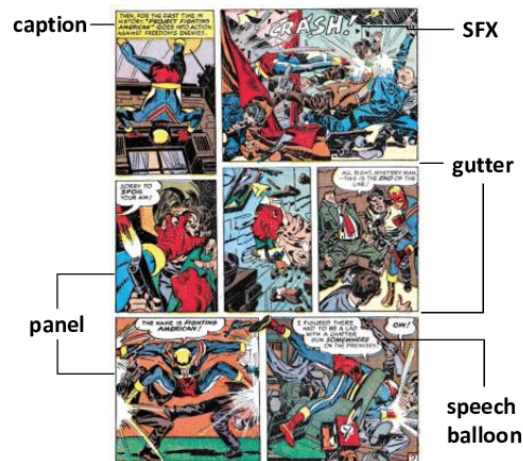
Gambar 2.14. *Vector Illustration*

https://www.adobe.com/content/dam/cc/us/en/creativecloud/illustration-adobe-illustration/vector-art/desktop/vector-art_P1_900x420.jpg.img.jpg

Nikolaeva menjabarkan beberapa gaya ilustrasi sesuai dengan kebutuhan dan target marketnya yaitu:

2.4.1. Komik / Visual Novel

Komik atau visual novel adalah salah satu bentuk ilustrasi sebagai media yang memberikan sebuah cerita atau gagasan. Bentuk komik atau visual novel yaitu menggabungkan ilustrasi dengan balon teks sebagai penjelasan sehingga gagasan dapat dijelaskan dengan baik. Komik juga memiliki format dengan menggunakan panel sebagai alur dalam pemberian cerita.



Gambar 2.15. Gaya Ilustrasi Komik

(<https://www.researchgate.net/profile/Edirlei-Soares-De-Lima/publication/283607225/figure/fig1/AS:650836015333376@1532182806558/Elements-of-comic-books-panel-gutter-caption-speech-balloon-SFX-Copyright-material.png>)

2.4.2. Ilustrasi Anak

Gaya ilustrasi anak-anak sangat bervariasi sesuai dengan pemilihan konteksnya. Ilustrasi anak biasanya menggambarkan kehidupan sehari-hari, cerita hewan, pengenalan budaya, serta penggambaran hal-hal fantasi. Ilustrasi anak mempunyai sifat dimana mudah dimengerti oleh anak. selanjutnya memiliki bentuk yang sederhana dan *naif*. Ilustrasi anak-anak juga menekankan pada warna yang

mencolok dan juga penggambaran cerita yang baik sehingga dapat menarik bagi anak-anak.



Gambar 2.16. Gaya Ilustrasi Anak

(<https://i.graphicmama.com/blog/wp-content/uploads/2018/06/18061810/Children-Book-Illustration-man-woman-and-dog.jpg>)

2.4.3. Publikasi / Buku

Gaya ilustrasi buku dapat disesuaikan dengan keinginan penulis sesuai dengan gagasan yang akan dituliskan kedalam buku. Biasanya gaya ilustrasi ini dibuat tergantung dengan subjek dalam buku. Penggunaan gaya ini juga dapat digunakan untuk menarik target audiens. Contohnya dalam penggunaan gaya ilustrasi ini dalam cover buku. Dengan menggunakan subjek dan strategi tertentu yaitu memberikan sedikit *teasing* materi dari isi buku, audiens akan tertarik untuk membeli buku tersebut karena bagian covernya menarik.



Gambar 2.17. Gaya Ilustrasi Publikasi

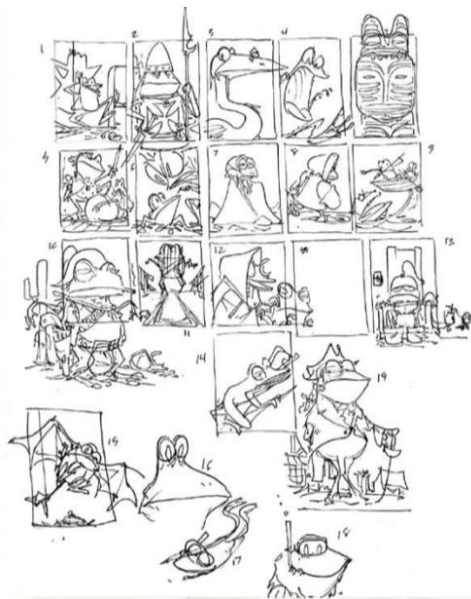
<https://media.graphcms.com/xzqK48M6Re2sLs0B6Zub>

2.3.4. Karakter

Bryan Tillman (2011) mengatakan bahwa dalam pembuatan karakter harus mewakili sifat dan cerita tentang konteks yang diangkat. Selain itu bentuk elemen dari karakter seperti ide pembuatan, bentuk serta referensi akan menentukan sebuah bentuk. Menurut Male (2017), terdapat 3 tahapan dalam perancangan karakter yaitu:

2.3.4.1. *Conceptual*

Tahap pertama yaitu membuat konsep dari brief yang diterima. Dalam proses pembuatan konsep, penggunaan *mindmapping* dan *brainstorming* akan akan merumuskan pemecahan masalah dengan komunikasi visual. Tahap ini memunculkan *big ideas* dari karakter yang akan dibuat serka membuat sketsa kasar yang akan diilustrasikan (h.66).

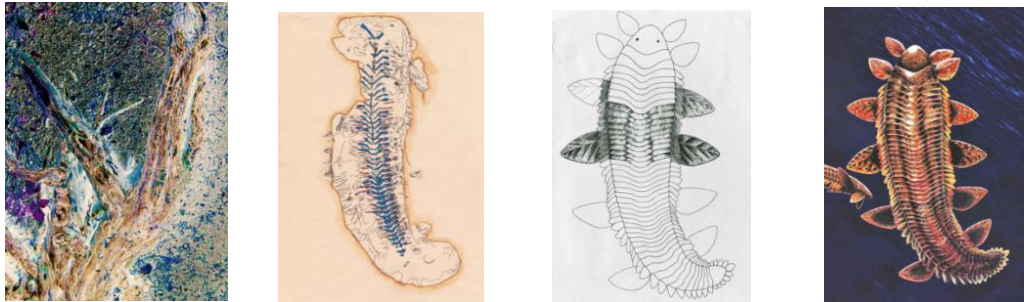


Gambar 2.18 Tahap Sketsa Kasar Dalam Proses Conception
(*Illustration: A theoretical And Contextual Perspective. 2017*)

2.3.4.2. *Research*

Tahap kedua yaitu mencari informasi serta referensi dalam pembuatan karakter. Pencarian informasi dan referensi disesuaikan dengan konteks yang digunakan.

Pada tahap ini, informasi dan referensi yang didapatkan dapat membentuk karakteristik dari karakter yang dibuat serta sebagai acuan dan perbandingan (h.81).



Gambar 2.19. Pencarian Informasi an Referensi Dalam Proses *Research*
(*Illustration: A theoretical And Contextual Perspective*. 2017)

2.3.4.3. *Drawing*

Tahap Terakhir yaitu pembuatan karakter. Penggambaran karakter merupakan fondasi dimana citra visual dibangun serta membentuk dasar dari gaya ilustrasi. Penggambaran karakter juga memberikan informasi identitas gaya visual dari seorang ilustrator dan mengembangkan serta menetapkan gaya menggambar seseorang (h.109).



Gambar 2.20. Contoh Proses Serta Hasil Dari Tahap *Drawing*
(*Illustration: A theoretical And Contextual Perspective*. 2017)

2.5. Desain Grafis

Desain grafis adalah suatu metode atau cara untuk mengkomunikasikan sebuah pesan atau informasi melalui bentuk visual kepada audiens. Desain grafis berfungsi untuk mengenalkan, mempersuasi, atau mempropagandakan sebuah ide yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang sehingga terbentuk sebuah pemahaman yang efektif (Landa,2012, h.1).

2.5.1. Elemen Desain

Dalam desain grafis, terdapat beberapa elemen sebagai penyusun desain grafis.

Elemen tersebut meliputi:

2.4.1.1. Garis

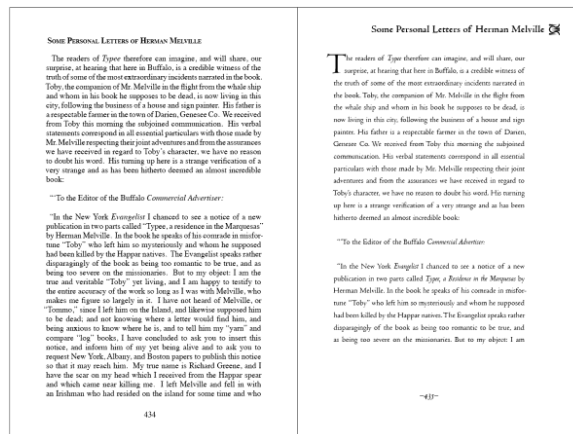
Garis adalah bentuk perpanjangan dari satu titik ke titik lain. Garis memiliki banyak bentuk seperti lurus, melengkung, dan patah. Garis juga merupakan elemen penting untuk membangun sebuah visual. Dengan kombinasi garis yang terstruktur dapat membuat suatu bentuk yang utuh sebagai visualisasi suatu objek. Contoh hasil dari susunan garis adalah gambar ilustrasi manual (Landa,2014. h.19-20).



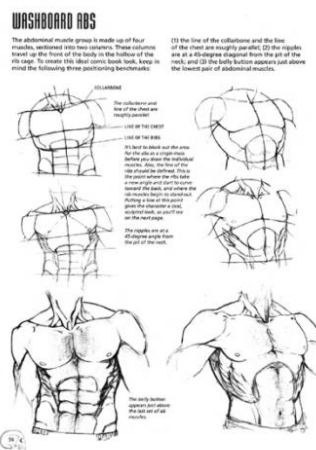
Gambar 2.21. Garis

<https://i1.wp.com/bambangherlandi.web.id/wp-content/uploads/2020/10/elemen-dasar-dalam-desain-grafis-1.png?resize=768%2C512&ssl=1>

Dalam media informasi seperti buku, garis merupakan elemen yang mendasari setiap konten yang berbentuk gambar maupun teks. Contoh penggunaan garis yaitu bentuk huruf yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari garis dengan mengikuti kaidah tipografi sehingga menghasilkan sebuah susunan huruf yang dapat dibaca. Contoh lain penggunaan garis yaitu pada ilustrasi dalam buku. Garis disusun sedemikian rupa dengan menggunakan pola dan tektik menggambar yang dapat memberikan ilustrasi dengan bentuk dan proporsi yang baik.



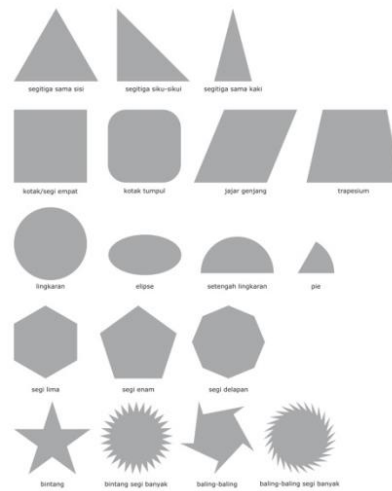
Gambar 2.23. Garis Sebagai Elemen Dasar Tipografi Pada Buku (http://theworldsgreatestbook.com/wp-content/uploads/2012/11/comparison_spread.png)



Gambar 2.22. Garis Sebagai Elemen Dasar Ilustrasi Pada Buku (<https://i.pinimg.com/originals/7a/c8/a0/7ac8a0a76e12864406a81de7de704e41.jpg>)

2.4.1.2. Bentuk

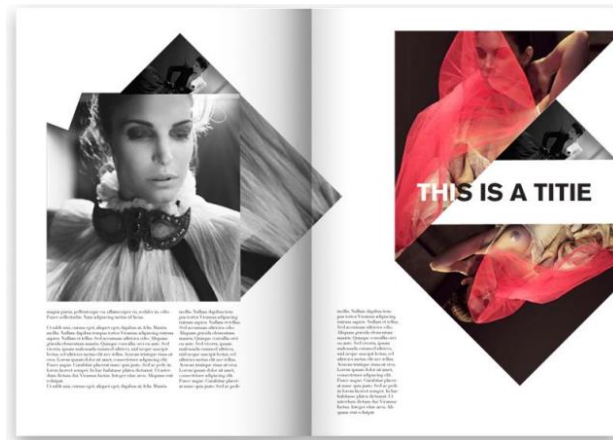
Bentuk adalah suatu susunan yang terdiri dari garis, warna, dan tekstur. Sebuah bentuk mempunyai ukuran yang bisa diukur. Sebuah bentuk mempunyai bentuk dasar yang dapat dikembangkan yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran (Landa,2014. h.17-18).



Gambar 2.24. Bentuk

(<https://i1.wp.com/bambangherlandi.web.id/wp-content/uploads/2020/10/elemen-dasar-dalam-desain-grafis-1.png?resize=768%2C512&ssl=1>)

Penggunaan bentuk pada buku dapat dimanfaatkan sebagai elemen visual. Contoh penerapan bentuk pada buku yaitu sebagai bingkai gambar atau ilustrasi yang ditampilkan. Selain itu dapat juga digunakan sebagai supergrafis dalam buku sebagai elemen visual yang menampilkan ciri khas kesatuan dalam desain.



Gambar 2.25. Penggunaan Bentuk Dalam Buku

(<https://i.pining.com/originals/b0/2b/ee/b02bee2fff77768d4f999d32911d3188.jpg>)



Gambar 2.26. Penggunaan Bentuk Pada *Graphic Standard Manual Book*

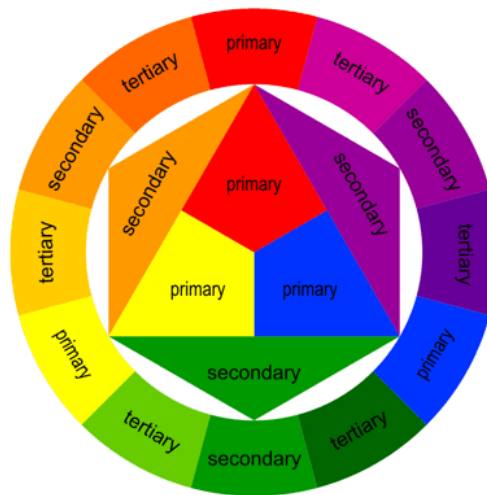
([https://www.behance.net/gallery/116429057/International-School-of-Design-](https://www.behance.net/gallery/116429057/International-School-of-Design-Brand-Identity-Design?tracking_source=search_projects_recommended%7Csupergraphic)

[Brand-Identity-](https://www.behance.net/gallery/116429057/International-School-of-Design-Brand-Identity-Design?tracking_source=search_projects_recommended%7Csupergraphic)

[Design?tracking_source=search_projects_recommended%7Csupergraphic](https://www.behance.net/gallery/116429057/International-School-of-Design-Brand-Identity-Design?tracking_source=search_projects_recommended%7Csupergraphic))

2.4.1.3. Warna

Warna adalah refleksi dari pantulan cahaya. Setiap objek yang memantulkan cahaya pasti mempunyai warna. Warna memiliki tiga elemen yaitu hue (nama warna), value (intensitas terang), dan saturation (intensitas kecerahan). Warna mempunyai arti dan berberan penting dalam desain. Tiap warna merepresentasikan pesan sesuai konteks dari sebuah desain.



Gambar 2.27. *Colour Wheel*

(https://miro.medium.com/max/800/0*Uq1bA0Ve1TIPUMyx.jpeg)

Skema warna merupakan kombinasi dari semua warna dan membentuk suatu lingkaran yang disebut colour wheel. Skema warna terdiri dari monokromatik, komplementer, analogus, split komplementer, tetradic, dan triadik. Sedangkan warna bisa dibagi menjadi tiga jenis yaitu warna premier, sekunder, dan tersier. (Landa, 2014, h.127-134).Warna terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

a. Warna Primer

Warna primer merupakan warna yang utuh dan bukan warna hasil campuran dari warna lain. Warna primer diantaranya yaitu merah, biru, dan kuning.



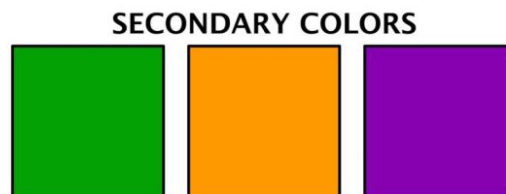
Gambar 2.28. Warna Primer

<https://design1296.files.wordpress.com/2016/09/warna-primer.png>

b. Warna Sekunder

Warna sekunder adalah warna yang sudah tercampur oleh warna primer dengan menggunakan rasio 1 : 1.

Warna Sekunder



Gambar 2.29. Warna Sekunder

[https://slideplayer.info/slide/12230573/72/images/7/Warna+
Sekunder.jpg](https://slideplayer.info/slide/12230573/72/images/7/Warna+Sekunder.jpg)

c. Warna Tersier

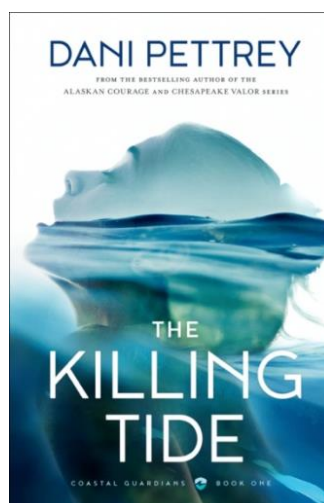
Warna Tersier merupakan warna yang dihasilkan dari pencampuran warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.30. Warna Tersier

(<https://www.dictio.id/uploads/db3342/original/3X/0/6/06f2d5507e72b69a2bd1c743e3e281f1dd39ef6e.png>)

Penggunaan warna pada buku dapat berfungsi sebagai identitas dan memberikan sebuah kesan dari keseluruhan buku. Warna juga memberikan sifat-sifat dalam teori psikologi warna seperti warnah merah yang berarti tegas. Penggunaan warna juga sebagai dasar gambar fotografi yang akan ditempatkan pada buku. Selain itu juga ilustrasi yang menggunakan warna akan lebih hidup dan juga nilai estetik pada buku.



Gambar 2.31. Penggunaan Warna Pada Cover Buku

(<https://bethanyfiction.files.wordpress.com/2020/07/killingtide.jpg>)

2.4.1.4. Tekstur

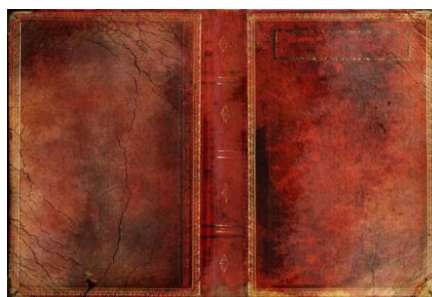
Tekstur adalah sebuah bentuk dari permukaan. Tekstur bisa dirasakan (actual) dan juga bisa dilihat (visual). Tekstur actual merupakan tekstur yang bisa dirasakan oleh indra, tekstur ini bersifat fisik. Sedangkan tekstur visual merupakan tekstur yang berbentuk ilustrasi atau fotografi yang memproyeksikan tekstur actual kedalam digital. Pattern adalah sebuah ilustrasi yang bentuknya diulang sehingga membuat sebuah ilustrasi yang sifatnya repetitive. Pattern biasanya digunakan untuk background untuk sebuah desain.



Gambar 2.32. Tekstur

(<https://i0.wp.com/sangtuah.com/wp-content/uploads/2017/12/Tekstur-1.jpg?resize=525%2C209>)

Pada buku, tekstur dapat dirasakan oleh pembaca saat membuka lembaran. Perbedaan tekstur yang digunakan didalam buku dapat memberikan daya Tarik tersendiri saat membaca.



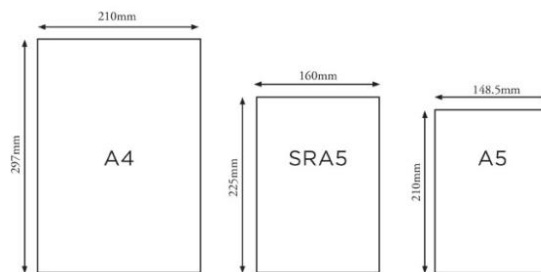
Gambar 2.33. Tekstur Pada Cover Buku

(<https://i.pinimg.com/originals/5b/10/6c/5b106c26cc7e5c429ba4e5de573d0dce.jpg>)

2.4.2. Prinsip Desain

2.4.2.1. Format

Format adalah ukuran atau jenis suatu media dalam mendesain. Format disesuaikan dengan kebutuhan dalam mendesain. Contoh format adalah adanya perbedaan ukuran untuk desain yang akan dibuat seperti format majalah, koran, poster, dan cover cd. Penggunaan format yang tepat dalam mendesain digunakan agar pesan yang ingin disampaikan bisa tersampaikan dengan baik. (Landa, 2014, h.29)

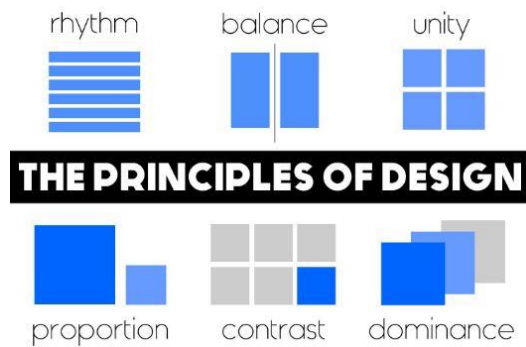


Gambar 2.34. Format Pada Ukuran Buku

(https://printabook.co.nz/files/subscribers/c3ff7eb4-a584-479b-ba43-657207aac1a5/webfiles/printabook/Book_Sizes.jpg)

2.4.2.2. Keseimbangan

Balance adalah sebuah komposisi dalam elemen visual yang bersifat sama rata. Dengan menggunakan prinsip balance, desain akan terlihat rapih dan selaras sehingga membentuk sebuah elemen visual yang berkesinambungan. Prinsip balance juga digunakan untuk memberikan penyampaian pesan yang lebih baik. (Landa, 2014, h.31)



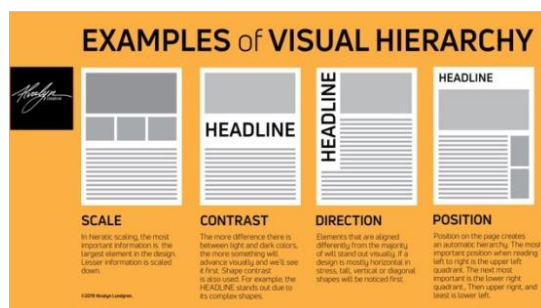
Gambar 2.35. Prinsip Desain

(<https://2.bp.blogspot.com/->

WtNYVOEqAC4/W6DJKn6WHjI/AAAAAAAA3yY/r0ChulHicW4z04xD0PzxebQQ7Ojov-XkQCLcBGAs/s1600/prinsip-desain.JPG)

2.4.2.3. Hierarki Visual

Hierarki visual adalah sebuah prinsip desain yang fungsinya sebagai penataan informasi. Hierarki visual digunakan untuk memberikan ruangan bagi informasi yang paling penting sehingga masyarakat beratus untuk melihat informasi paling utama. Hal. Ini tentunya tidak lepas dari sebuah Emphasis. Emphasis adalah penggunaan titik focus dalam sebuah informasi. Dengan Emphasis, masyarakat bisa melihat elemen visual mana yang lebih dominan dan mempunyai urgensi. Emphasis ada bermacam jenis seperti ukuran bentuk, perbedaan warna, dan perbedaan opacity. (Landa, 2014, h.33-35).



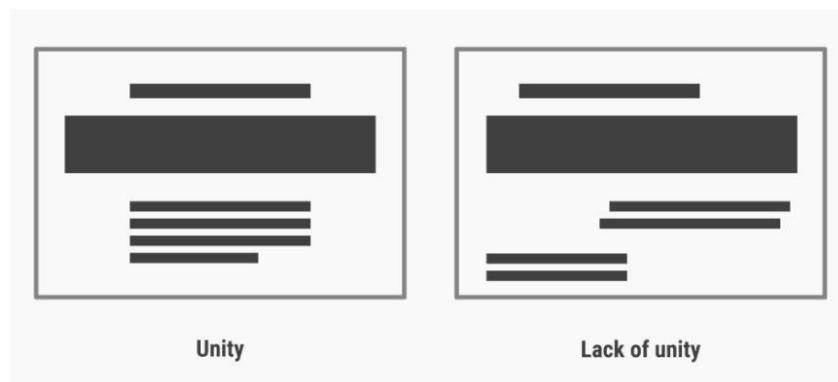
Gambar 2.36. Contoh Hierarki Visual Pada Buku

(<https://alvalyn.com/wp-content/uploads/2019/08/visual-hierarchy-1024x574.jpg>)

Penggunaan hierarki visual pada buku dapat dilihat pada peletakan konten seperti peletakan gambar, judul bab, sub bab, dan *body text*. Contoh pengaplikasian hierarki visual dapat diimplementasikan dengan penggunaan skala yaitu ukuran konten yang akan ditampilkan. Semakin besar konten, artinya semakin penting dan memiliki atensi yang lebih untuk audiens.

2.4.2.4. *unity*

Unity adalah sebuah prinsip dalam desain yang konsepnya adalah kesatuan. Sebuah informasi disebarluaskan menggunakan berbagai macam media sehingga penggunaan *unity* adalah hal yang penting karena berfungsi sebagai penyeimbang visual dari satu media ke media yang lain sehingga memberikan kesatuan dalam elemen visual. Sistem kesatuan juga digunakan sebagai sebuah ciri khas visual agar bisa diingat oleh masyarakat. Untuk menggunakan prinsip *unity* maka perlu digunakan sebuah konsep *gestalt* (landa, 2014, h.36-37).



Gambar 2.37. *Unity* Dalam Desain Buku

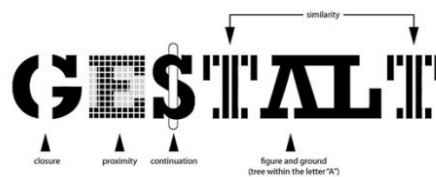
(<https://public-media.interaction->

[design.org/images/uploads/1cafb627592b9398d0c1e9249e780d19.jpg](https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/1cafb627592b9398d0c1e9249e780d19.jpg))

Penggunaan prinsip *unity* pada buku dapat dilihat dari penempatan elemen visual serta *body text*. Dengan penempatan yang tepat menggunakan *layout*, dapat memberikan *unity* yang baik pada tiap susunan elemen visual dalam buku.

2.4.2.5. *Gestalt*

Gestalt adalah sebuah pola pikir atau sudut pandang individu sebagai penyederhanaan sebuah desain dengan melakukan pengurutan, menghubungkan, dan pengelompokan dari beberapa elemen visual. *Gestalt* mempunyai beberapa jenis yaitu *proximity*, *continuity*, *similarity*, *closure*, *continuing line*, dan *common fate*. (Landa. 2014, h. 36-37)



Gambar 2.38. Gestalt

(https://heysalsal.com/wp-content/uploads/2020/09/0_xAunMZs52Y3AnILg.jpg)

2.4.3. Tipografi

Tipografi adalah salah satu desain dalam menata sebuah huruf. Tipografi wajib memiliki *legibility* dan *readability* yang baik agar masyarakat merasa nyaman dan menerima isi pesan dari sebuah kalimat tersebut. Tipografi terdiri dari beberapa jenis yaitu *old style*, *blackletter*, *script*, *serif*, *sans serif*, *stransitional*, *modern*, dan

display. Jenis Tipografi dapat digunakan sesuai konteks desain dalam menyampaikan pesan. (Landa, 2014, h.47-53)



Gambar 2.39. Jenis Tipografi
(*Graphic Design Solutions*. 2011)

2.4.3.1. Anatomi Huruf

Anatomi huruf yaitu bagian-bagian tubuh huruf yang saling melengkapi menjadi kesatuan sehingga akan melengkapi dari satu huruf ke huruf lain. Anatomi huruf dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Letterform

Sebuah susunan atau formasi dalam suatu huruf secara individual. Tiap huruf mempunyai susunan yang berbeda-beda dengan keunikan dan manfaatnya masing-masing. (hal.44)

b. Typeface

Sebuah susunan huruf yang akan ditampilkan dalam suatu media dengan proporsi yang seimbang oleh suatu visual sehingga membuat susunannya terjaga dan satu arah. (hal.44)

c. Type Font

Suatu jenis huruf yang didalamnya telah ditentukan ketebalan, ukuran, anatomi huruf sehingga berbeda dengan jenis huruf yang lain. (hal.44)

d. Type Family

Sekumpulan huruf yang dibedakan dari turunan, kemiringan huruf, ketebalan huruf, ukuran huruf, dan kail huruf. (hal.44)

e. Italics

Gaya atau susunan huruf yang miring kesamping kanan. Italics digunakan untuk memperjelas atau menekankan bagian kata dan tulisan yang penting. (hal.45)

f. Type Style

Suatu modifikasi dalam huruf sehingga memberikan variasi dengan tetap mempertahankan karakter dan esensi dari huruf tersebut. (hal.45)

2.4.3.2. Jenis Tipografi

Menurut Anggraini & Nathalia (2014), tipografi dibagi menjadi 4 jenis yaitu:

a. Serif

Huruf *serif* yaitu jenis huruf yang mempunyai pengait atau kaki pada setiap ujung huruf. Bentuk ini berfungsi sebagai cara mempermudah pembacaan dengan menggunakan teks yang kecil. Batang tubuh huruf *serif* mempunyai ketebalan yang berbeda sebagai salah satu cara untuk mempermudah dalam membaca (h.58).

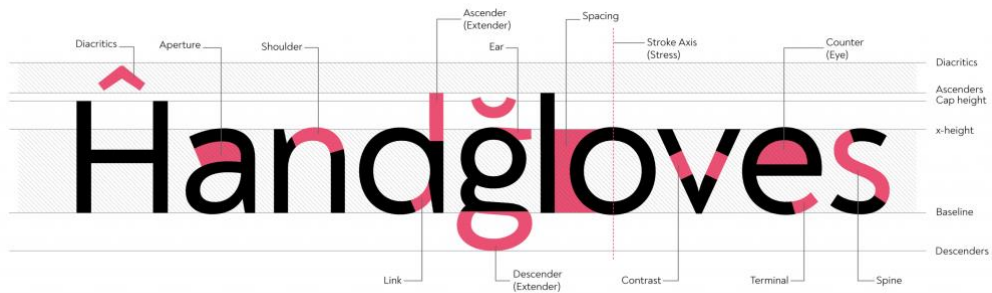


Gambar 2.40. Huruf *Serif*

(http://1.bp.blogspot.com/_I_PFFJSrTec/S88GEAxXILI/AAAAAAAAACDI/dccrSVU8q04/s1600/font-serif-dan-sans-serif-%281%29.jpg)

b. Sans Serif

Huruf Sans serif adalah huruf yang tidak memiliki kaki serta mempunyai ketebalan batang tubuh yang konsisten. Huruf *Sans serif* umumnya memberikan tingkat *readability* yang baik (h.60).

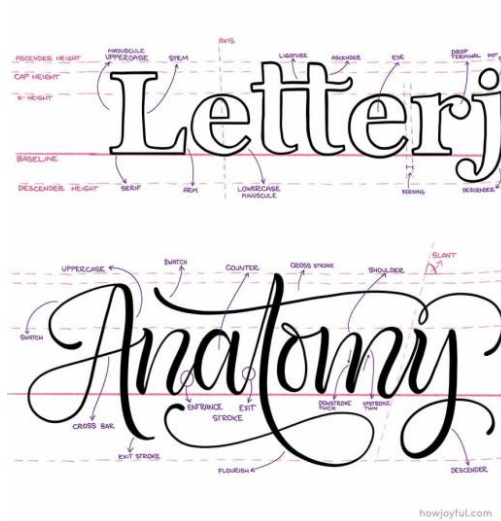


Gambar 2.41. Huruf *Sans Serif*

(https://www.fontfabric.com/blog/wp-content/uploads/2019/12/01_blog_sans_anatomy-1-1024x324.png)

c. Script

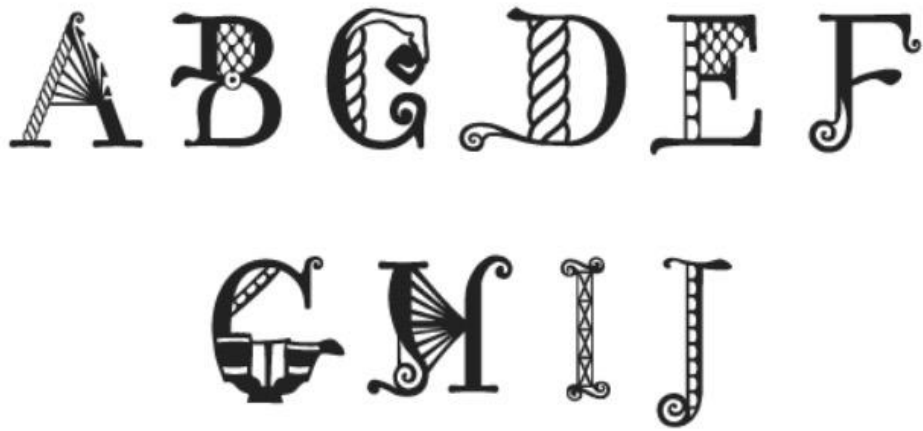
Huruf *script* adalah jenis huruf yang bentuknya mirip atau homogenitas terhadap tulisan tangan. Bentuk dari huruf *script* mengikuti alur kuas atau pensil dengan posisi miring (h.62).



Gambar 2.42. Huruf *Script*
 (<https://www.howjoyful.com/wp-content/uploads/2020/03/letter-anatomy.jpg>)

d. Decorative

Huruf Decorative merupakan huruf yang termodifikasi dengan berbagai bentuk. Huruf ini menggunakan desain ornamen sebagai bentuk dekoratif sehingga penggunaannya hanya sebagai judul karena tingkar *readability* yang rendah (h.63).



Gambar 2.43. Huruf *Decorative*

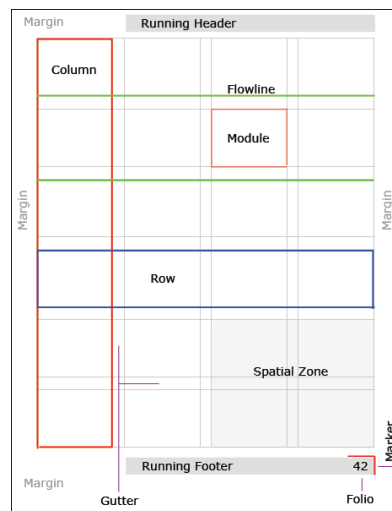
(<https://d3ui957tjb5bqd.cloudfront.net/uploads/2018/07/01230750/Letterform.jpg>)

2.4.4. Grid

Grid adalah sebuah panduan penataan dalam mendesain. *Grid* berbentuk menyilang antara garis horizontal dan garis vertical. Dengan menggunakan *grid*, sebuah desain mendapatkan penataan layout yang baik sehingga terlihat rapih dan menarik untuk masyarakat. (Landa, 2014, h.179). *Grid* juga merupakan garis yang berguna untuk menciptakan suatu keseimbangan harmonis sebuah visual. (Anggraini & Nathalia, 2014, h.78).

2.4.4.1. Anatomi Grid

Anggraini & Nathalia (2014) menjelaskan ada 11 anatomi dalam *grid* yaitu:



Gambar 2.44. Anatomi Grid

(https://heysalsal.com/wp-content/uploads/2020/09/0_xAunMZs52Y3AnILg.jpg)

a. Format

Format merupakan sebuah area sebagai tempat penataan desain. (hal.80).

b. Margins

Margins merupakan bidang kosong di sekeliling format. Fungsinya untuk menjaga kerapihan desain. (hal.80).

c. Flowlines

Flowlines merupakan sebuah garis yang membagi ruang dengan horizontal. (hal.80).

d. Modules

Modules adalah bidang yang terbentuk dari hasil perpotongan flowlines dan columns. (hal.80).

e. Spatial Zones

Spatial zones adalah bentuk yang terdiri dari beberapa modules. (hal.80).

f. columns

columns merupakan sebuah garis vertical yang membentuk modules. (hal.81).

g. Rows

Rows merupakan susunan moduls yang berjejer secara horizontal. (hal.81).

h. Gutters

Gutters merupakan bidang yang memisahkan antar Columns. (hal.81).

i. Folio

Folio merupakan area yang tidak berubah dan berfungsi sebagai area nomor halaman. (hal.81).

j. Running header & footer

Running Header merupakan sebuah teks sebagai penunjuk judul teks yang berada dibagian atas. Running footer juga merupakan sebuah teks sebagai penunjuk judul yang berada di bagian bawah. (hl.81).

k. Marker

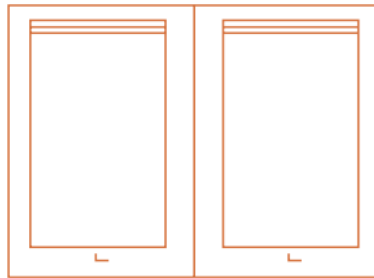
Marker berfungsi sebagai penanda untuk nomor halaman. (hal.81).

2.4.4.2 jenis Grid

Menurut Tondreau (2019), Grid dibagi menjadi 5 jenis yaitu:

a. Single-column grid

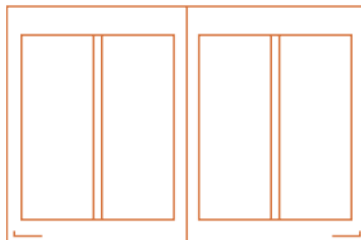
Single-column grid digunakan untuk teks yang terus mengalir tanpa henti seperti esai, laporan, dan buku teks. (hal.11).



Gambar 2.45. Single-column Grid
(*Layout Essential. 2019*)

b. Two-column grid

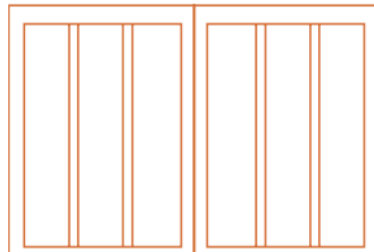
Two-column grid digunakan untuk memberikan kontrol pada berbagai jenis informasi dalam kolom terpisah. (hal.11).



Gambar 2.46. Two-column Grid
(*Layout Essential. 2019*)

c. Multicolumn grid

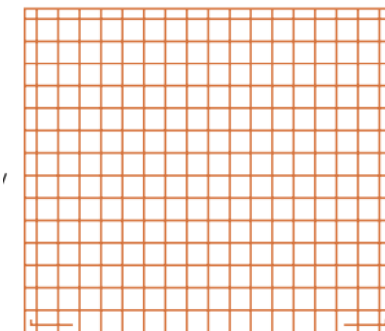
Multicolumn grid digunakan untuk memberikan sisi fleksibel daripada *Single-column grid* dan *Two-column grid*. (hal.11).



Gambar 2.47. Multicolumn grid
(*Layout Essential*. 2019)

d. Modular grid

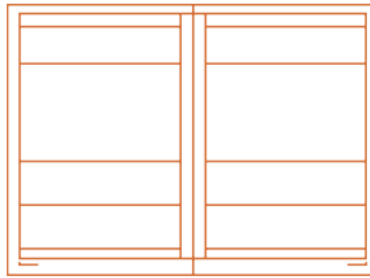
Modular grid merupakan *grid* yang paling ideal untuk mengontrol informasi yang kompleks dengan struktur vertical dan horizontal. (hal.11).



Gambar 2.48. Modular Grid
(*Layout Essential*. 2019)

e. Hierarchial grid

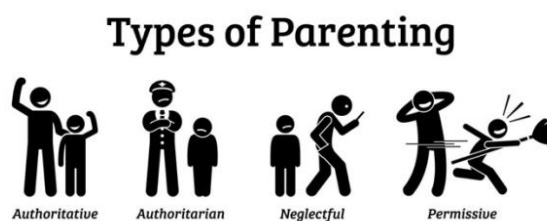
Hierarchial grid merupakan *grid* yang terbentuk dari susunan garis horizontal yang membagi halaman dengan beberapa area. (hal.11).



Gambar 2.49. Hierarchial Grid
(*Layout Essential. 2019*)

2.5. Pola Asuh

Menurut Baumrind (1967), pola asuh adalah suatu bentuk sikap orang tua dalam memberdayakan anak dengan mengontrol, mengawasi serta berinteraksi dengan anak.



Gambar 2.50. Jenis Pola Asuh
(<https://cdn3.vectorstock.com/i/1000x1000/91/07/types-parenting-style-stick-figure-icon-vector-26129107.jpg>)

Menurut Darling & Steinberg (1993), gaya pola asuh adalah bentuk sebuah interaksi terhadap orang tua kepada anak. Tiap pola asuh mempunyai cirinya masing-masing. Baumrind membagi pola asuh dalam 3 jenis yaitu:

2.5.1. Pola Asuh Autoritarian

Pola asuh Autoritarian adalah pola asuh dimana orang tua mendorong anaknya akan tetapi tidak beriringan dengan memberikan kebutuhan anak. ciri-ciri pola asuh Autoritarian sebagai berikut:

- Tingkat dukungan yang rendah
- Tingkat permintaan yang tinggi
- Tegas dalam mengontrol anak
- Perilaku yang sangat suka mengatur anak
- Mengharapkan kepatuhan dan loyalitas anak tanpa memberikan penjelasan yang rasional kepada anak
- Memberikan hukuman dengan disiplin yang tinggi dan menggunakan kekerasan baik verbal dan non-verbal
- Kebutuhan anak relative diabaikan
- Minimnya interaksi dan komunikasi dengan anak.

2.5.2. Pola Asuh Autoritatif

Pola asuh Autoritatif yaitu dimana orang tua mengontrol anak dengan tegas serta memberikan kebutuhan anak dengan baik sehingga hak anak setara dengan kewajibannya. Ciri-ciri pola asuh Autoritatif sebagai berikut:

- Tingkat dukungan yang tinggi

- Tingkat permintaan dan tuntutan yang tinggi
- Mengontrol anak dengan tegas dan konsisten
- Memantau dan memberikan Batasan yang jelas terhadap perilaku anak
- Memberikan prioritas pada kebutuhan dan kemampuan anak
- Memberikan tuntutan sesuai dengan bertambahnya usia anak
- Mendorong anak untuk disiplin dan mandiri
- Memberikan perhatian yang layak kepada anak
- Memaafkan dan memberikan peringatan kepada anak

2.5.3. Pola Asuh Permisif

Pola asuh Permisif adalah pola asuh dimana orang tua mempunyai control yang rendah akan tetapi respon yang tinggi terhadap pola asuh ini bisa memicu Peter Pan Syndrome dan juga Cinderella Syndrome kepada anak. ciri-ciri pola asuh Permisif sebagai berikut:

- Tingkat dukungan dan kepekaan yang tinggi
- Tingkat permintaan yang rendah
- Sering memberikan kasih sayang kepada anak
- Memberikan aturan yang relative rendah
- Memposisikan diri sebagai teman
- Memberikan kebebasan pada anak sesuai pilihannya sendiri
- Memberikan hukuman yang relative minim

2.5.4. Pola Asuh Neglectful

Pola asuh Neglectful dikemukakan oleh Macooby & Martin untuk melengkapi hasil penelitian Baumrind. Menurut Maccoby & Martin (1983), pola asuh Neglectful adalah pola asuh dimana orang tua tidak terlibat dalam tumbuh kembang anak. orang tua ini sangat lalai terhadap anak sehingga anak tidak mendapatkan perhatian dan juga kontrol dari orang tua (h.. Ciri-ciri polas asuh Neglectful sebagai berikut:

- Tingkat dukungan yang rendah
- Tingkat permintaan dan kontrol yang rendah
- Berperilaku lalai
- Mengabaikan anak
- Sedikit interaksi dengan anak