



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keloid

Keloid merupakan jenis luka yang di sebabkan oleh jaringan parut dan terbentuk secara abnormal atau timbul di luar batas saat kulit sedang mengalami cedera maupun di tahap proses penyembuhan luka (Andisi dkk, 2016). Seperti yang kita ketahui, masyarakat Indonesia kebanyakan mayoritasnya memiliki warna kulit sawo matang ketimbang masyarakat luar. Di lansir dari *the good doctor*, Dr. Pitoyo Marbun mengutarakan bahwa kulit sawo matang memiliki kadar kandungan melanin yang lebih tinggi. Melanin sendiri merupakan pigmen alami yang dapat membentuk warna dan jenis kulit seseorang (Pane, 2020). Menurut Prof. Dr. David S. Perdanakusuma selaku dokter ahli bedah mengatakan, bahwa luka keloid sering kali di temukan pada orang yang memiliki jenis pigmen melanin yang lebih banyak atau yang memiliki jenis kulit gelap. Sehingga adanya kemungkinan besar pembentukan luka keloid ini terdapat pada orang yang berjenis kulit Asian dan African (Sukma, 2017). Keloid juga merupakan salah satu penyakit pada kulit yang dapat mengenai semua usia, namun lebih sering di temukan pada usia 10 hingga 30 tahun dikarenakan saat usia muda kulit lebih memiliki tegangan yang lebih baik daripada usia tua (Narayana, dkk, 2019).

Dilansir dari *American Dermatology Association*, Keloid dapat tumbuh menjadi lebih besar dari waktu ke waktu sehingga dapat melebihi ukuran bentuk dari bekas luka yang dimiliki dan akan berpotensi besar kemungkinannya keloid dapat membatasi alat gerak pada tubuh jika terjadi di atas sendi sehingga dapat mempengaruhi aktivitas sehari-hari. Selain itu, keloid juga seringkali dikeluhkan dapat menimbulkan rasa nyeri dan gatal yang mengganggu bagi penderita sehingga memungkinkan penderita dapat mengalami gangguan kualitas pada hidupnya.

Berdasarkan hasil data penelitian I Gede Raditya Narayana, responden penderita keloid yang memiliki gangguan kualitas hidup dengan derajat sedang

yaitu sebanyak 56,36% sedangkan yang memiliki derajat berat sebanyak 7,58%. Data yang dilakukan mencakup dalam penurunan kepercayaan diri pada penderita terlebih jika penderita memiliki jumlah keloid yang *multiple*, dengan bentuk ukuran yang padat dan besar serta terbuka sehingga tidak bisa tertutupi oleh pakaian. Melalui data penelitian Karina Dyahtantri Pratiwi dan David Perdanakusuma, keloid dapat disebabkan oleh beberapa faktor tertentu, namun keloid sering ditemukan pada kasus yang diakibatkan melalui kesalahan luka tindik, pemakaian tattoo maupun akibat jerawat. Keloid yang disebabkan melalui luka tindik menempati posisi kedua terbanyak yang di alami oleh wanita dengan data penelitian sebesar 41,67%. Sedangkan faktor lainnya disebabkan oleh luka yang antaranya ditimbulkan melalui jerawat pada tubuh.

2.1.1 Penyebab Keloid

Keloid dapat timbul karena adanya penumpukan kolagen yang tidak seimbang serta tumbuh secara berlebihan sehingga menyebabkan permukaan kulit menjadi tidak terkontrol (Pratiwi, 2020). Dilansir dari *Good Doctor* ada beberapa macam faktor yang menyebabkan timbulnya luka keloid, di antaranya diakibatkan oleh kesalahan luka tindik, luka bakar, luka gores, pemakaian tattoo, dsb. Selain itu, warna kulit juga mempengaruhi timbulnya luka keloid (Arianti, 2020). Dimana keloid lebih sering ditemukan pada kulit yang memiliki pigmen melanin lebih banyak atau warna kulit sawo matang ke gelap (Sukma, 2017). Yang terakhir yaitu berdasarkan faktor turunan atau faktor genetik yang dimiliki.

2.1.2 Dampak Keloid

Berdasarkan penelitian Brahma Rachmantyo, keloid dapat menimbulkan masalah fisik serta psikologis bagi penderita. Masalah fisik yang di timbulkan diantaranya seperti gejala gatal, kontraktur skar, kulit menjadi kaku jika keloid berbentuk padat atau besar, serta nyeri. Sedangkan masalah psikologis diantaranya penderita dapat terkena gangguan dari aktifitas keseharian, gangguan rasa percaya diri seperti adanya hambatan yang disertai rasa malu untuk tampil maupun dilihat oleh pandangan publik

sehingga memilih untuk menghindari dari situasi tertentu. Selain itu dapat terkena gangguan kecemasan serta depresi (2018).

2.1.3 Cara Mencegah Dan Mengobati Luka Keloid

Pengobatan keloid perlu diperhatikan sebelum tenaga medis melakukan tindakan pembedahan. Menurut Dr. Sonny Seputra, M.Ked.Klin, Sp.B, FINACS selaku dokter spesialis bedah mengatakan, bahwa pengangkatan keloid dengan cara operasi merupakan tindakan yang berisiko sebab dapat memicu pembentukan keloid baru yang bahkan bisa lebih besar dari bentuk sebelumnya (Seputra, 2019). Berikut beberapa cara yang dapat mengobati luka keloid (Sinto, 2018):

1. Injeksi kortikosteroid merupakan terapi yang mampu menghambat pertumbuhan jaringan fibrolas. Hal ini dilakukan dengan cara menyuntikan obat steroid ke dalam area kulit. (hlm. 31)
2. Cryotherapy merupakan salah satu terapi yang menggunakan zat nitrogen berbentuk cair yang dimasukkan ke dalam keloid selama kurang lebih 10 hingga 30 detik. Pengobatan ini dapat diulang setiap bulan sampai bentuk keloid dapat mengecil. (hlm. 31)
3. Laser Terapi ini cukup efektif untuk meratakan atau mengecilkan ukuran keloid serta dapat membuat warna keloid memudar, tetapi pengobatan laser memerlukan lebih dari sekali untuk hasil yang maksimal. (hlm. 31)
4. Radioterapi ini merupakan salah satu terapi dengan radiasi. Terapi ini dapat dilakukan dengan menggunakan sinar-X ke area keloid. Terapi ini biasanya dilakukan setelah menjalani operasi. Radioterapi juga memiliki manfaat untuk mencegah keloid tumbuh kembali. (hlm. 31)

2.2 Media Informasi

Menurut Landa (2014), media informasi merupakan suatu area desain yang diolah dari berbagai sumber informasi dalam jumlah yang meluas menjadi lebih

kompleks atau lebih jelas. Informasi yang telah diolah ini dijadikan sebagai media pendukung yang dapat diakses dengan lebih mudah bagi para audiens (hlm. 4).

2.2.1 Jenis Media Informasi

Menurut landa (2014), media informasi dapat ditemukan dalam beberapa jenis, diantaranya dalam bentuk media seperti poster ilustrasi, buku, brosur, booklet yang berisi petunjuk, dan sebagainya (hlm. 4). Sedangkan menurut Susiliana & Riyana (2009) dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran dijelaskan bahwa media informasi terbagi menjadi beberapa bentuk, diantaranya:

1. Media dalam bentuk cetak

Media ini merupakan salah satu teknik yang dibuat dengan bantuan *printing* atau proses percetakan. Media cetak ini dapat menyajikan suatu pesan dalam jumlah yang banyak serta memberi informasi dengan bentuk teks dan gambaran ilustrasi yang disajikan kepada audiens sehingga lebih mudah tersampaikan. Kelebihan media cetak ini dapat digunakan serta dibawa kemana saja dengan mudah. Contoh dari media cetak antaranya berupa buku teks, dsb (hlm. 15).

2. Media grafis

Media grafis merupakan gambaran dari visual yang dapat menyajikan fakta atau gagasan ide kepada audiens melalui beragam bentuk seperti symbol, angka, gambar dan sebagainya guna memberi informasi menjadi lebih menarik serta lebih mudah di ingat dan di pahami. Contoh media grafis antaranya berupa poster, sketsa, grafik, dsb (hlm. 14).

3. Media gambar

Media visual gambar ini dilakukan dengan melakukan proses teknik fotografi yang menghasilkan gambar berupa foto. Hasil dari media ini dapat menunjukkan suatu objek yang lebih nyata. Selain itu, jika

dibandingkan dengan media grafis, media ini akan lebih konkret serta pembuatannya lebih mudah dan murah (hlm. 16).

4. Media Audio

Media radio ini dilakukan dengan bantuan pancaran gelombang yang hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Media radio ini berfungsi untuk menyampaikan suatu informasi atau pesan kepada audiens melalui radio, music dsb (hlm. 19).

5. Media Televisi

Media televisi merupakan media yang menyampaikan pesan serta informasi kepada audiens dengan bentuk audiovisual. Bentuknya berupa gambar atau ilustrasi gerak dengan bantuan pancaran gelombang (hlm. 21).

2.3 Buku

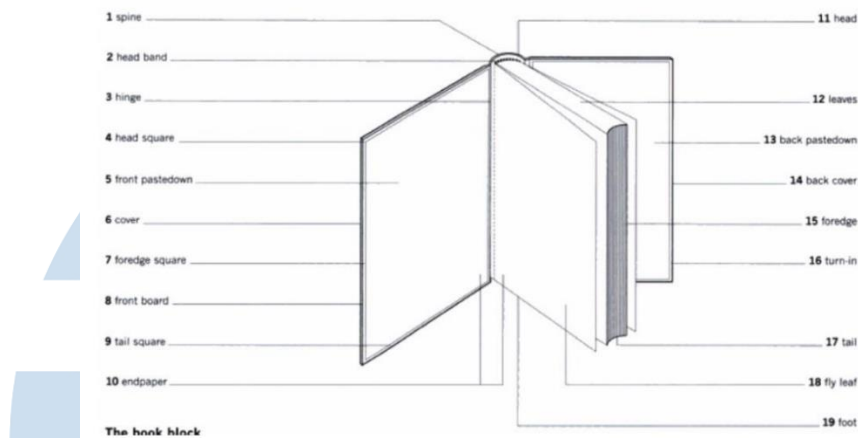
Menurut Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006), buku merupakan salah satu media informasi yang terbentuk dari beberapa kumpulan halaman yang telah disatukan sebagai sarana untuk menyimpan serta menyebarkan ilmu pengetahuan yang terkandung dalam isinya.

2.3.1 Elemen Buku

Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design* (2006) menjelaskan bahwa buku tersusun dari berbagai macam elemen dasar (hlm. 20-21), diantaranya:

1. The Block Book

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



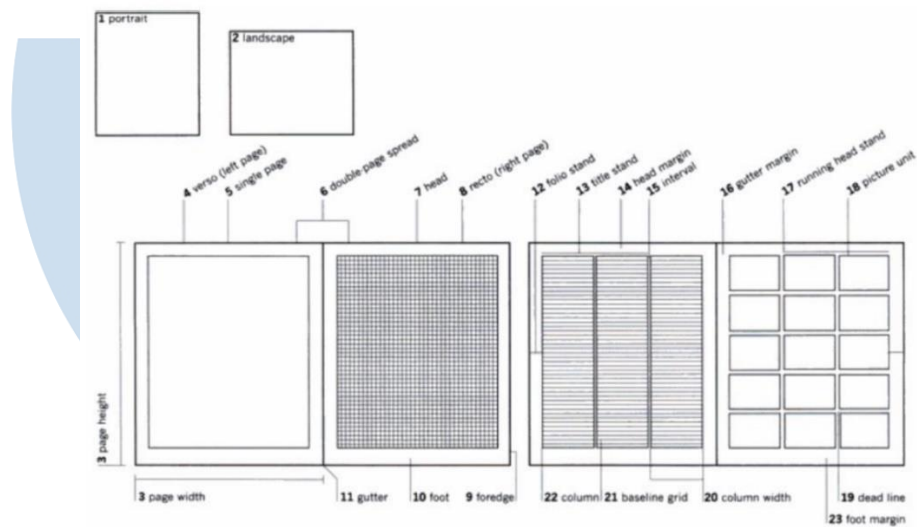
Gambar 2.1 *The Block Book*

Sumber: *Book Design*, Haslam (2006)

Keterangan:

1. *Spine*, bagian yang menutupi lengkung belakang sampul buku
2. *Head Band*, bagian yang diikat pada buku
3. *Hinge*, lipatan pada *endpaper* yang terletak diantara *flyleaf* dan *pastedown*
4. *Head Square*, bagian pelindung buku pada ujung *cover* atau sampul buku
5. *Front Pastedown*, *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam *cover* buku
6. *Cover*, bagian sampul buku dengan bentuk kertas yang lebih tebal guna melindungi isi buku
7. *Foredge Square*, bagian pelindung di tepi buku pada *cover* atau sampul buku
8. *Front Board*, bagian sampul depan buku
9. *Tail Square*, bagian sampul bawah buku
10. *Endpaper*, halaman kertas pertama dengan ukuran yang lebih tebal
11. *Head*, bagian atas pada buku
12. *Leaves*, lembar kertas pada tepi dengan dua sisi
13. *Back Pastedown*, *endpaper* yang direkatkan pada bagian dalam akhir *cover* buku
14. *Back Cover*, sampul belakang pada buku

15. *Foredge*, lembar kertas pada bagian depan tepi buku
16. *Turn-in*, tepi kertas yang terlipat dari arah luar kedalam buku
17. *Tail*, bagian tepi bawah buku
18. *Fly Leaf*, lembar kertas setelah *endpaper*
19. *Foot*, bagian bawah dari halaman kertas



Gambar 2.2 *The Page and Grid*

Sumber: *Book Design, Haslam (2006)*

Keterangan:

1. *Portrait*, format halaman yang tinggi nya lebih besar daripada ukuran lebar halaman
2. *Landscape*, format halaman yang lebar nya lebih besar daripada ukuran tinggi halaman
3. *Page height and width*, ukuran pada halaman buku
4. *Verso*, bagian kiri halaman buku yang digabungkan dengan halaman genap
5. *Single page*, sebuah halaman buku yang diletakan pada bagian kiri
6. *Double-page spread*, dua halaman kertas yang menjadi dua sisi pada buku

7. *Head*, bagian tepi atas buku
8. *Recto*, halaman buku bagian kanan dengan tanda nomor ganjil
9. *Foreedge*, ujung tepi buku
10. *Foot*, bagian bawah tepi buku
11. *Gutter*, bagian *margin* atau tengah lembar batas halaman
12. *Folio stand*, garis yang menentukan posisi nomor folio.
13. *Title stand*, garis *layout* yang mengatur judul.
14. *Head margin*, bagian tepi atas halaman suatu *margin*.
15. *Interval*, layout yang membatasi kolom tulisan.
16. *Gutter margin*, *margin* bagian tepi dalam.
17. *Running head stand*, garis layout untuk memposisikan *running-head*.
18. *Picture unit*, terbentuk dari kolom garis tepi bawah.
19. *Dead line*, jarak atau batas antar kolom atau *picture unit*.
20. *Column width*, sebuah ukuran dari lebar suatu kolom.
21. *Baseline grid*, garis yang membatasi sebuah tulisan.
22. *Column*, sebuah ruang kolom yang menyerupai bentuk persegi panjang guna membatasi tulisan menjadi tersusun.
23. *Foot margin*, bagian tepi bawah pada halaman *margin*.

2.3.2 Grid

Grid merupakan suatu komponen atau struktur dari komposisi yang membagi format menjadi sebuah batas ruang atau kolom yang terbentuk dari garis *vertical* serta garis *horizontal*. *Grid* dalam desain juga berfungsi sebagai panduan pengatur sebuah batas ruang yang terdiri atas komposisi atau susunan garis dalam suatu perancangan desain. *Grid* dapat menyusun sebuah struktur dalam berbagai macam media seperti media cetak dalam majalah, buku, *website* dan sebagainya. *Grid* dapat memberikan suatu perancangan desain agar tetap berkesinambungan dengan adanya struktur kerangka dalam perancangan desain, serta juga memberikan sebuah kesatuan dalam alur visual yang digunakan. Hal ini berguna untuk memberikan kemudahan bagi audiens dalam membaca informasi serta gambar yang diberikan (hlm. 174).

Sedangkan menurut Tondreau dalam bukunya yang berjudul *layout essentials* (2019) mengungkapkan bahwa *grid* merupakan sebuah format yang dapat memberi panduan atau arahan kepada audiens dengan informasi yang terstruktur sehingga lebih mudah tersampaikan (hlm. 10). *Grid* memiliki beberapa komponen. 6 komponen yang terbagi dalam susunan *grid* di antaranya (Tondreau, 2019, hlm.10):

1. *Columns*

Merupakan sebuah format berbentuk *vertical* yang terbuat untuk menempatkan posisi tulisan atau teks serta gambar dengan berbagaimacam ukuran serta jumlah yang ingin ditentukan.

2. *Modules*

Ruang kosong atau kolom yang dibatasi oleh garis. *Modules* yang berbentuk dapat menghasilkan berbagaimacam kolom dalam berbagai ukuran

3. *Margins*

Merupakan format garis yang membatasi halaman serta dapat juga digunakan untuk menempatkan *caption* maupun catatan

4. *Spatial and zones*

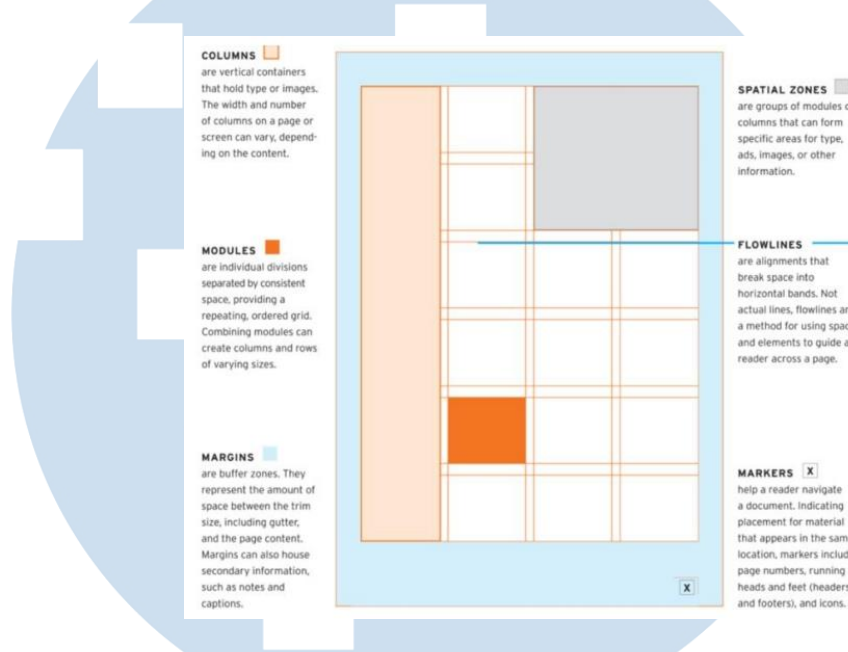
Merupakan area *modules* yang di satukan dari beberapa kolom sehingga menjadi ruang yang lebih besar dan dapat dijadikan sebagai area gambar, iklan, ataupun informasi lainnya yang dibutuhkan.

5. *Flowlines*

Flowlines merupakan garis *horizontal* yang berguna untuk membatasi suatu ruang guna untuk menjarak teks satu dengan teks lainnya.

6. *Markers*

Merupakan suatu tanda yang berguna untuk memberi petunjuk bagi pembaca dalam penempatan materi berupa nomor, angka, serta kaki pada media seperti *headers*, *icons* maupun *footers*.



Gambar 2.3 *Components of a grid*

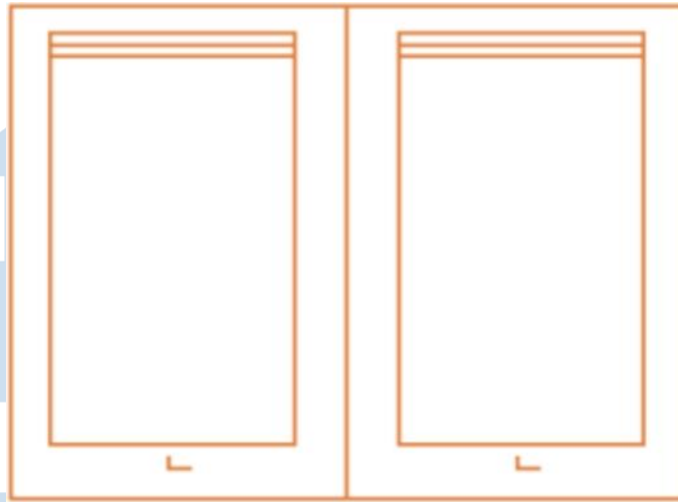
Sumber: Tondreau (2019)

Menurut Tondreau *grid* juga memiliki jenis variasi, diantaranya:

1. *Single Column Grid*

Single Column Grid pada dasarnya digunakan sebagai tempat untuk meletakkan laporan, esai ataupun buku serta teks sebagai fitur utama.



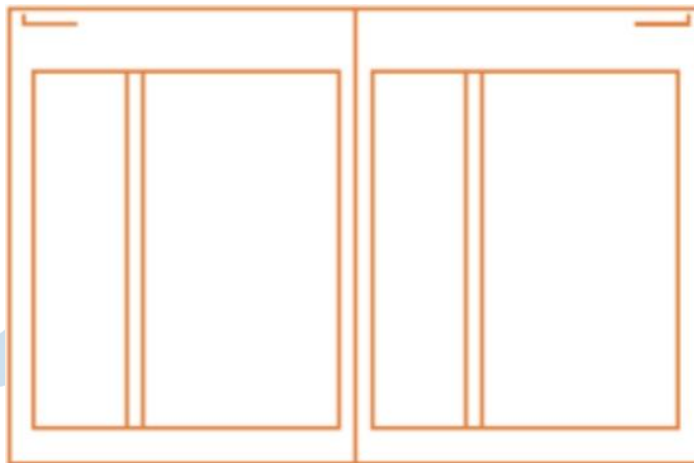


Gambar 2.4 *Single - Column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two Column Grid*

Two Column Grid merupakan 2 kolom yang digunakan sebagai tempat untuk menata sebuah alur teks dalam beberapa jumlah yang berisi informasi. Kolom ini dibuat dengan ukuran yang sama besarnya.

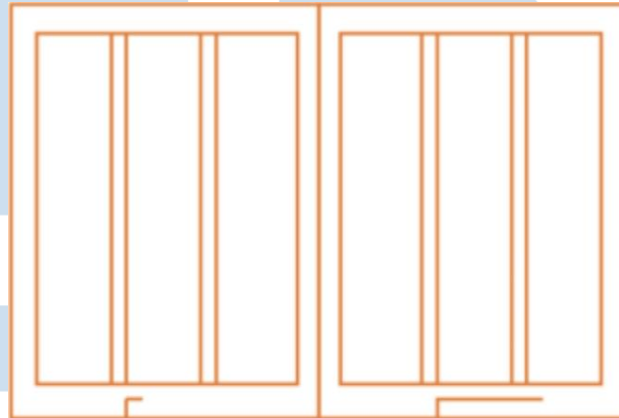


Gambar 2.5 *Two - Column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multi Column Grid*

Multi Column Grid merupakan kolom yang memiliki fleksibilitas serta bervariasi. Grids ini biasa digunakan sebagai struktur majalah, koran, situs website dan sebagainya.

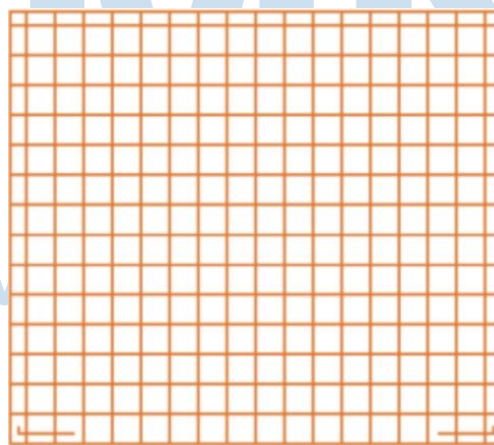


Gambar 2.6 *Multi - Column Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

Merupakan grid yang berbentuk dari gabungan berbagai macam kolom dapat berupa susunan kolom horizontal dan kolom vertikal yang membuat kolom berukuran kecil. *Modular grid* biasa digunakan untuk memberikan informasi yang terbilang kompleks seperti contoh penempatan pada koran, tabel, bagan maupun kalender.



Gambar 2.7 *Modular Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grid*

Grid yang terakhir merupakan *Hierarchical grid*. *Grid* ini merupakan *grid* yang tersusun oleh kolom horizontal dengan memberikan kemudahan bagi para pembaca atau audiens untuk menerima informasi secara efisien. Biasa ditemukan pada majalah maupun situs *website*.



Gambar 2.8 *Hierarchical Grid*

Sumber: Tondreau (2019)

2.3.3 *Margin*

Margin merupakan sebuah salah satu ruang dengan batasan yang mengatur tepi bagian atas, bawah, kanan serta kiri pada suatu halaman. *Margin* dipakai untuk dijadikan sebagai alat pembatas pada setiap tepi halaman desain yang dapat berisi visual maupun berisi teks. *Margin* sering digunakan dalam bentuk perancangan media digital maupun media cetak. Kegunaan dari *margin* yakni memberikan sebuah komposisi dalam perancangan karya desain sehingga lebih terstruktur dan rapih.

2.3.4 *Jenis Buku*

Menurut Caroline Smailes, buku dibagi menjadi dua kategori yaitu buku fiksi dan nonfiksi.

1. Buku fiksi merupakan salah satu jenis buku yang paling banyak diterbitkan di dunia. Cerita yang terkandung di dalam buku ini berupa fiksi atau tidak berdasarkan dari kehidupan nyata. Contohnya seperti buku novel maupun komik

2. Buku nonfiksi merupakan banyak digunakan sebagai buku referensi seperti ensiklopedia. Contoh buku dari non fiksi antara lain yaitu buku sekolah, buku sejarah, buku biografi, atlas, dan banyak lainnya.

2.3.5 Format Buku

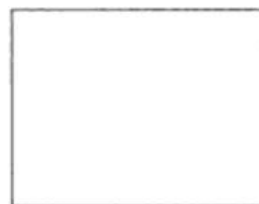
Haslam (2006) mengatakan, bahwa format buku merupakan ukuran dari lebar atau tinggi sebuah halaman. Pemilihan format pada buku tergantung penentuan dari porsi kebutuhan. Format buku yakni terbagi menjadi 3 bagian yaitu *portrait*, *landscape* dan *square*.



Portrait format

Gambar 2.9 *Portrait*

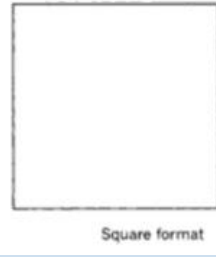
Sumber: Book Design, Haslam (2006)



Landscape format

Gambar 2.10 *Landscape*

Sumber: Book Design, Haslam (2006)



Gambar 2.11 *Square*

Sumber: Book Design, Haslam (2006)

1. *Portrait* merupakan format halaman yang tinggi nya lebih besar daripada ukuran lebar halaman
2. *Landscape* merupakan format halaman yang lebar nya lebih besar daripada ukuran tinggi halaman
3. *Square* merupakan format halaman yang tinggi serta lebar nya sama besar ukurannya

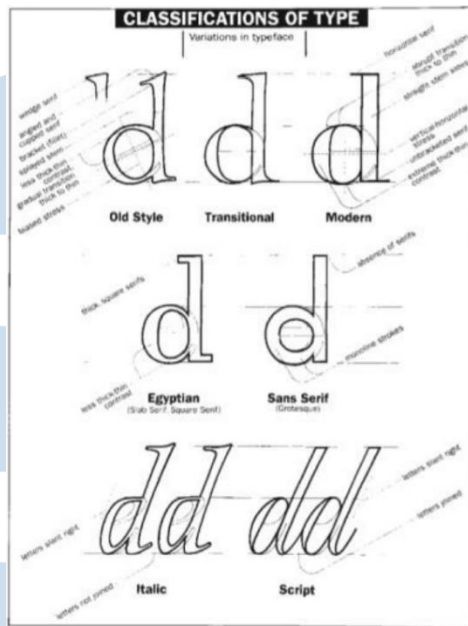
2.3.6 Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006) mengatakan, bahwa buku memiliki ragam fungsi salah satunya sebagai sarana penyimpanan media informasi yang berisi tentang berbagai macam ilmu pengetahuan.

2.3.7 Tipografi

Dalam suatu rancangan disain, tipografi merupakan salah satu rancangan komponen integral di dalam sebuah desain komunikasi visual. *Letter form*, tanda baca, huruf, petanda, *symbol*, nomor dsb merupakan salah satu dari bentuk *typeface* (hlm. 44).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2. 19 Skema Tipografi

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)



Gambar 2. 20 Bentuk klasifikasi huruf *typeface*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

Klasifikasi dari tipografi ini terbagi menjadi 8 jenis, diantaranya:

1. Humanist/Old Style

Typeface jenis old style dibuat serta diperkenalkan pertamakali pada akhir abad ke-15 zaman Romawi. *Typeface* ini terbuat dari tulisan tangan dengan menggunakan pena berbentuk lebar. Karakter *old style* berbentuk miring serta memiliki serif. Salah satu contoh dari *old style* ini diantaranya Times New Roman dsb.

2. *Transitional*

Typeface ini dibuat serta diperkenalkan pertamakali pada akhir abad ke-18. *Transitional* merupakan hasil penggambaran karakter *typeface* yang memperlihatkan transisi masa kuno hingga modern. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Century, dsb.

3. Modern

Typeface modern serif diperkenalkan pertamakali pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. *Typeface* ini sangat berbentuk simetris. Karakter nya yaitu tarikan kontras secara tebal dan tipis dengan penekanan garis secara vertikal. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Bodoni, dsb.

4. Slab Serif

Typeface jenis Slab serif diperkenalkan pertamakali setelah *typeface modern* yaitu di awal abad ke-19. Jenis Slab serif ini memiliki karakter yang berbentuk lempengan serta berat. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Memphis, dsb.

5. Sans Serif

Typeface sans serif ini diperkenalkan pertamakali pada awal abad ke-19. Sans serif merupakan salah satu *typeface* pertama yang tidak memiliki serif. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Helvetica, dsb.

6. Black Letter

Typeface ini dikenalkan pada abad ke-13 hingga abad ke-15. Blackletter memiliki khas yang klasik serta gothic. Karakteristik dari blackletter yaitu tarikan garis yang tebal serta berat dengan terdapatnya sedikit lengkungan serta garis tipis di area ujung huruf. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Fraktur, dsb.

7. Script

Typeface jenis script ini merupakan salah satu typeface yang serupa dengan tulisan tangan. Gambaran dari typeface script yaitu huruf yang dapat ditulis dengan pena yang fleksibel dapat berbentuk lancip, pensil, maupun kuas. Salah satu contoh *typeface* ini adalah Shelley Allegro Script, dsb.

8. *Display*

Typeface display ini dipakai dalam ukuran yang besar dengan berbagaimacam jenis desain didalamnya. *Typeface* display biasa digunakan sebagai judul atau *headline* maupun huruf pertama dari sebuah *text*.

2.4 Buku Elektronik *E-book*

Menurut ahli, Putu Laxman Pendit (2008) mengungkapkan bahwa buku elektronik atau yang biasa kita kenal dengan *ebook* merupakan sebuah media informasi yang menyerupai buku namun dipublikasikan secara digital atau hanya dapat diakses dengan menggunakan bantuan teknologi melalui layar monitor. Sedangkan menurut Wiji Suwarno (2011), singkatnya bahwa *ebook* merupakan versi elektronik atau *digital* dari buku. Perbandingan antara buku dan ebook yaitu buku memiliki informasi yang terdiri dari beberapa halaman kertas berbentuk cetak sedangkan *ebook* dirancang dalam bentuk digital. *Ebook* dapat menampilkan beragam informasi yang dapat berupa ragam visual, audio, teks, maupun video dengan bentuk yang efektif serta ringkas.

2.4.1 Jenis Ebook

Aan Prabowo (2013) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa *ebook* terdapat dua jenis yaitu:

1. *Ebook* yang bersifat tertutup

Ebook ini hanya dapat terbaca dengan menggunakan perangkat khusus. Sehingga untuk membuka sebuah *file* atau berkas digital ini harus menggunakan alat baca atau perangkat seperti *ebook reader*.

2. *Ebook* yang dapat terbaca oleh macam-macam peralatan digital

Ebook ini tersedia di internet serta dapat dibaca diberagam peralatan digital seperti desktop, PC atau perangkat computer, laptop dsb.

2.4.2 Format *Ebook*

Penggunaan *ebook* akan bergantung dengan ketersediaan berbagai format yang terdapat didalam perangkat lunak dari elektronik dengan tujuan untuk memudahkan pembaca dalam membuka buku digital sesuai dengan jenis format pada *ebook*. Berikut merupakan beberapa jenis format pada *ebook* (Ruddamayanti, 2019):

1. PDF

Format PDF biasa digunakan oleh semua pengguna dalam suatu file dokumen yang dapat berisi gambar serta informasi lainnya. PDF merupakan salah satu *platform* yang sering digunakan oleh banyak masyarakat untuk memenuhi segala kebutuhan informasi *digital* yang dapat disebarluaskan secara online dengan lebih praktis.

2. JPEG

Format JPEG lebih sering ditemukan melalui konteks atau file yang proporsinya lebih didominasi dengan visual gambar.

3. Docx

Format Docx merupakan salah satu format yang sering juga digunakan. Karena format docx memiliki file dengan kapasitas memori yang tidak besar. Format docx ini dipakai dalam penggunaan Microsoft word.

4. HTML

Format HTML sering kita temukan pada file dengan kebutuhan windows. Format ini sering digunakan dalam pemakaian teks. Selain adanya HTML, terdapat format yang dirancang sebagai versi khusus

dari HTML yaitu XHTML. XHTML sering digunakan sebagai format buku digital.

5. EPUB

Merupakan salah satu format yang mengacu dengan format XHTML serta XML. Format EPUB sering ditemukan pada orang yang gemar dalam menyusun *blogger* ataupun *website*.

6. MOBI

Format MOBI merupakan salah satu format yang dapat diakses dengan jangkauan yang lebih luas. Karena format ini dapat diakses pula melalui smartphone. Melalui format ini, pengguna dapat mengkonversi *file* dengan format doc, txt, html ke dalam format lainnya.

7. TXT

Format teks merupakan format yang paling sederhana sehingga dapat memungkinkan semua pengguna dapat mengaksesnya dengan menggunakan alat perangkat elektronik yang dimiliki.

2.4.3 Manfaat Kegunaan Ebook

Penggunaan *ebook* memiliki beberapa manfaat yang berguna bagi masyarakat ketimbang buku konvensional terutama dalam bentuknya yang praktis dengan tampilan buku digital sehingga *ebook* dapat digunakan melalui semua perangkat elektronik yang dapat diunduh dengan jangkauan yang luas serta kemudahan dari bantuan teknologi. Selain praktis, *ebook* memiliki ketahanan yang lebih lama karena tidak dalam bentuk fisik yang dapat mengakibatkan buku dapat berpotensi basah, hilang, maupun rusak melainkan *ebook* dapat bertahan dengan jangka panjang sehingga memungkinkan pengguna untuk dapat mengunduh ulang melalui internet jika terdapat kehilangan data atau *file* pada perangkat elektronik yang dimiliki. Keunggulan lainnya dari *ebook*, yaitu harganya yang dapat lebih terjangkau oleh semua

kalangan masyarakat daripada buku konvensional lainnya (Ruddamayanti, 2019).

2.4.4 Tujuan Ebook

Ebook tidak hanya memiliki gaya dari keunggulan yang dikarenakan oleh adanya perkembangan dari era digital melainkan banyaknya kemudahan dalam mengakses informasi secara meluas bagi para audiens. Sehingga *ebook* dapat diunduh dengan berbagai macam jenis buku yang terdapat didalam internet serta informasi yang berbeda-beda di dalam elektronik yang dimiliki oleh setiap pengguna. Selain itu beberapa tujuan dalam perancangan *ebook* diantaranya dapat menciptakan suatu media informasi tanpa adanya batasan ruang serta waktu (Prabowo, 2013).

2.5 Ilustrasi

Ilustrasi menurut Lawrence (2009) dalam bukunya yang berjudul *what is illustration?* Merupakan sebuah wadah yang digunakan untuk menginformasikan, mengajak, berkomunikasi serta menghibur audiens dengan pesan yang ingin disampaikan melalui representasi gambar dengan makna emosional yang tersirat (hlm. 6). Kriteria dalam pembuatan ilustrasi diantaranya memiliki daya tarik serta dapat mewakili pesan serta informasi yang ingin di sampaikan dengan jelas serta mudah dipahami.

2.5.1 Jenis Ilustrasi

Dalam Jenis-jenis ilustrasi menurut Lawrence (2005) dalam bukunya yang berjudul *the fundamentals of illustration* diantaranya:

1. Naturalis merupakan sebuah penggambaran yang dibuat semirip mungkin dengan bentuk aslinya.

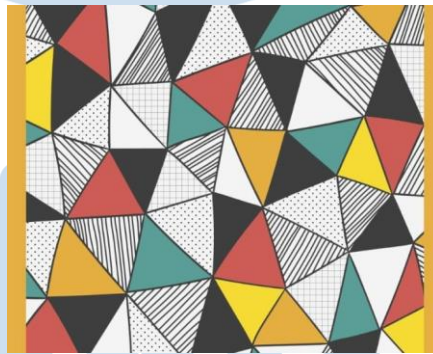
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: Dinarello Renata

2. Dekoratif merupakan sebuah ilustrasi yang memiliki berbagai macam bentuk dan karakteristik yang rumit sehingga makna yang terkandung tidak terlalu banyak namun sering dijadikan sebagai pengisi ruang kosong atau *negative space*.



Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://saintif.com/gambar-dekoratif/>

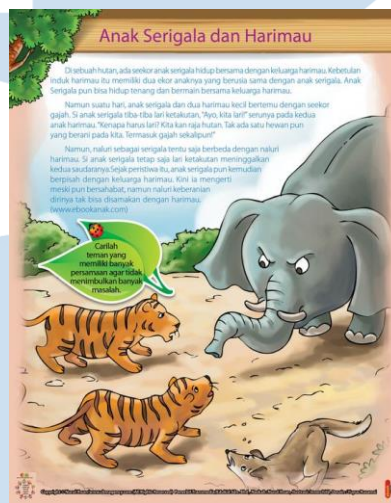
3. Kartun merupakan sebuah ilustrasi yang dapat menarik perhatian terutama bagi anak-anak maupun remaja. Karena ilustrasi kartun memiliki daya tarik tersendiri serta memiliki karakteristik yang lucu.



Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: Pixabay.com

4. Cerita Bergambar merupakan sebuah cerita yang digambarkan dengan tambahan ilustrasi sesuai dengan konsep dan makna yang ingin disampaikan serta menyesuaikan dengan target yang dituju dengan berbagai macam sudut pandang.



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar

Sumber: ebookanak.com

2.5.2 Teknik Dalam Penggunaan Ilustrasi

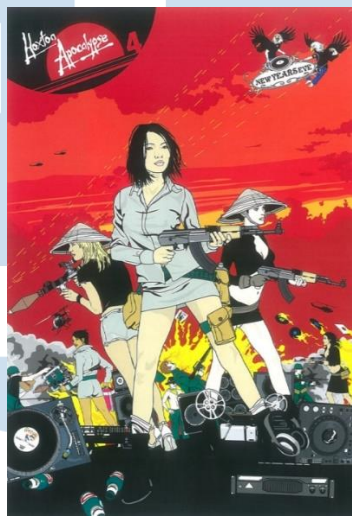
Dalam merancang karya desain ilustrasi menurut Lawrence (2005), penggunaan media ilustrasi terbagi ke dalam beberapa teknik. Hal ini

dijelaskan dalam bukunya yang berjudul *the fundamentals of illustration*.

Teknik tersebut diantaranya:

1. Ilustrasi Digital

Ilustrasi Digital merupakan salah satu teknik ilustrasi yang mengikuti perkembangan jaman *modern*. Desain dengan teknik *digital* ini menghasilkan beragam jenis ilustrasi dengan menggunakan bantuan teknologi komputer.



Gambar 2.25 Ilustrasi Digital ‘Hoxton Apocalypse’

Sumber: Elliot Thoburn (2004)

2. Ilustrasi Tangan

Ilustrasi tangan merupakan salah satu teknik pembuatan ilustrasi secara tradisional. Teknik dilakukan dengan menggunakan metode manual yang dibuat secara kasar ataupun halus sesuai dengan kebutuhan serta dapat menyampaikan suatu makna yang dapat di rasakan oleh audiens.



Gambar 2.26 Ilustrasi Tangan ‘Norsk Tales’

Sumber: Neal Murren (2004)

3. Ilustrasi Fotografi

Teknik ilustrasi fotografi digunakan sebagai alat referensi. Pengerjaan proses karya dilakukan dengan menggunakan bantuan kamera dan hasil dari foto tersebut akan di *tracing* menggunakan bantuan aplikasi vector. Ilustrasi akan menghasilkan tampak yang nyata seperti gambaran aslinya.



Gambar 2.27 Ilustrasi Fotografi ‘Clown – Bus Stop’

Sumber: Chrissle Macdonald (2004)

4. Ilustrasi Gabungan

Teknik ilustrasi gabungan merupakan teknik yang dibuat oleh disainer dengan bereksplorasi secara bebas melalui gabungan dari teknik

fotografi, digital serta teknik tradisional dengan ilustrasi tangan. Sehingga hasil dari gabungan teknik tersebut akan membuat suatu karya dengan informasi makna yang terkandung di dalamnya.



Gambar 2.28 Ilustrasi Gabungan

Sumber: Andrew Rae (2004)

2.6 Desain Grafis

Robin Landa menyatakan dalam bukunya, *Graphic Design Solutions 4th* bahwa desain grafis merupakan salah satu bentuk dari representasi komunikasi visual yang berguna untuk menyampaikan pesan yang tersirat kepada audiens. Landa juga menyimpulkan bahwa desain komunikasi visual memiliki fungsi untuk memberi informasi, mengidentifikasi, memecahkan sebuah solusi, mengajak, serta dapat menyampaikan suatu pesan melalui desain visual dengan sangat efektif (hlm. 1). Desain terbagi menjadi 2 tahapan, yaitu prinsip desain serta elemen desain.

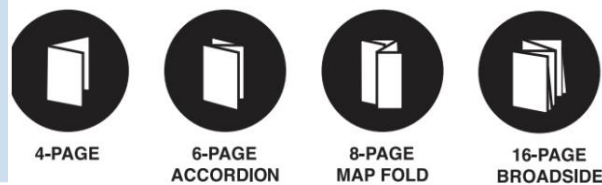
2.1.1 Prinsip Desain

Prinsip dasar dalam sebuah desain harus digunakan saat melakukan perancangan sebuah desain. Prinsip desain ini dapat membantu perancang dalam menyusun elemen-elemen desain. Elemen yang digunakan harus diterapkan berdasarkan prinsip-prinsip desain, di antaranya:

1. Format

Format merupakan batas yang di tentukan dalam sebuah media desain. Format dapat diartikan sebagai media ukur sebuah bidang dalam proyek

desain dalam bentuk serta ukuran yang beragam (hlm. 29). Desainer sering menggunakan bahasa atau istilah format dengan tujuan untuk mendeskripsikan implementasi desain pada suatu rancangan.



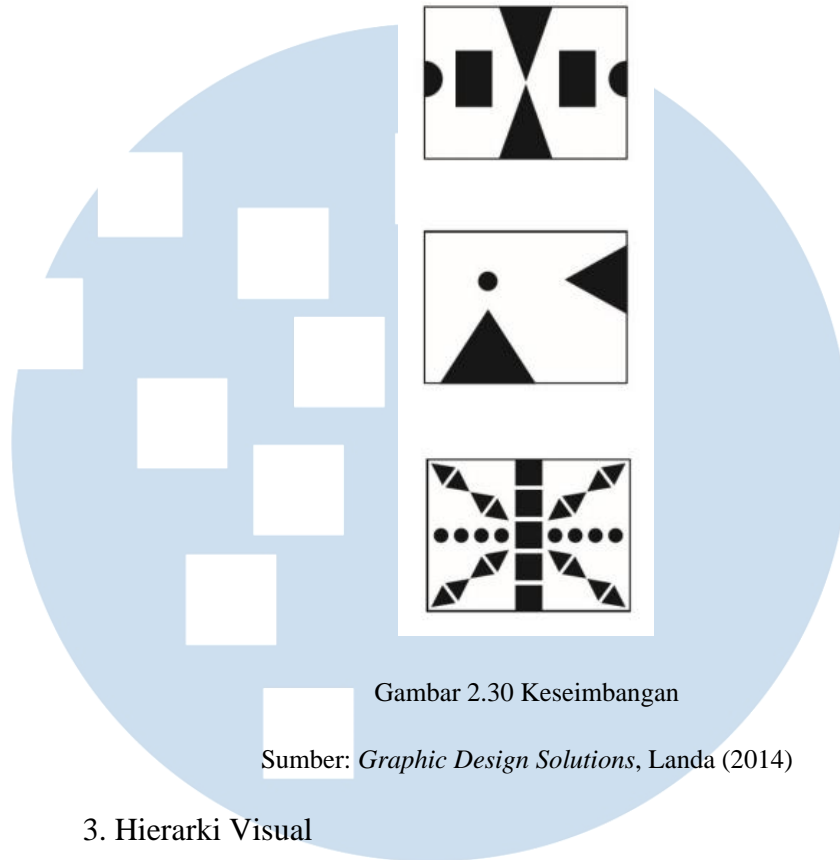
Gambar 2.29 Folding Style

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

2. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip stabilitas yang diciptakan untuk mendapatkan kesan visual secara merata dalam sebuah komposisi. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip yang penting dalam mengerjakan suatu karya desain karena dengan adanya keseimbangan, suatu perancangan karya desain akan lebih tercipta secara harmoni. Komposisi yang seimbang juga sangat mempengaruhi serta dapat membangun komunikasi yang lebih mudah ditangkap oleh audiens. Dan sebaliknya jika komposisi dalam suatu karya desain tidak stabil atau tidak seimbang, hal tersebut akan menyebabkan reaksi yang buruk dari audiens.

Keseimbangan terbagi menjadi 3 macam jenis yaitu simetri, asimetri dan radial. Keseimbangan simetri merupakan keseimbangan bobot visual dengan unsur-unsur yang terbagi secara merata. Keseimbangan asimetri merupakan keseimbangan dengan bobot visual yang merata pada kedua sisi pusat. Dan keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang dicapai oleh kedua sisi *vertical* dan *horizontal* (hlm. 31-33).

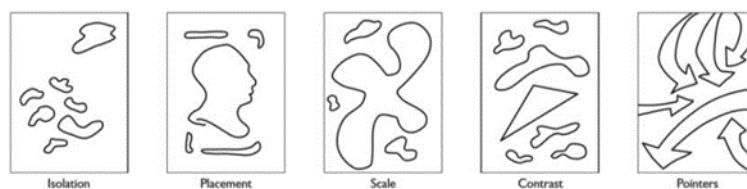


Gambar 2.30 Keseimbangan

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

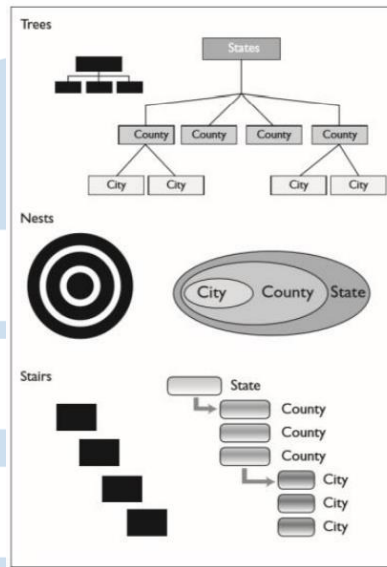
3. Hierarki Visual

Penekanan visual merupakan penyusunan sebuah elemen visual yang ditunjukkan untuk mementingkan kepentingan suatu elemen awal dari elemen lainnya. Dengan menggunakan tata letak, ukuran, kontras, arah, serta struktur diagram yang tersusun, penekanan visual tersebut dapat terbentuk serta berguna untuk menyampaikan pesan serta informasi kepada audiens. (hlm. 29).



Gambar 2.31 Penekanan

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)



Gambar 2.32 Penekanan Diagram

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

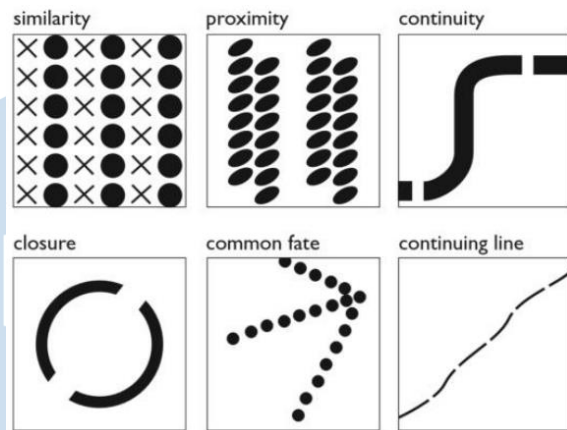
4. Ritme

Irama merupakan proses pengulangan atau istilah nya sebagai repetisi di berbagai macam elemen disain. Pengulangan yang tegas serta tersusun rapih sesuai komposisi, akan lebih mudah memberikan informasi serta pesan kepada audiens untuk lebih mudah tersampaikan. Faktor yang dapat menimbulkan adanya suatu ritme diantaranya yaitu warna, tekstur, hierarki serta keseimbangan (hlm. 30).

5. Kesatuan

Kesatuan merupakan sebuah struktur komposisi serta perpaduan yang teratur antara satu elemen ke elemen desain lainnya (hlm. 36)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.33 Organisasi Hukum Perseptual

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Robin Landa, hal yang paling utama dalam pembuatan desain yaitu desain dua dimensi (hlm. 16). Elemen disain ini merupakan hal utama dalam pembentukan proses perancangan untuk disainer. Dasar-dasar dari elemen desain tersebut dijelaskan dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions, 5 th Edition* (hlm. 19) yakni:

1. Warna

Warna memiliki fungsi untuk memberikan informasi berupa pesan yang terkandung dalam suatu disain. Menurut Landa (2014), warna merupakan sebuah simbolik untuk mewakili suatu makna dalam sebuah gambar atau karya (hlm. 19). Warna akan terlihat jika terdapat pantulan cahaya yang terserap terhadap benda dan ditangkap oleh mata manusia ini disebut dengan warna substraktif. sedangkan warna yang hanya dimunculkan melalui layar media *digital* seperti televisi, *computer*, *handphone*, dan lain sebagainya, warna tersebut tidak dipantulkan dan cahaya tidak terserap oleh benda sehingga dinamakan dengan warna adiktif.



Gambar 2.34 Warna Substraktif

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)



Gambar 2.35 Warna Aditif

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

Warna terbagi menjadi 3 elemen, diantaranya *hue*, *value* dan *saturation*. Hue merupakan salah satu dari nama warna yang terdiri dari warna hijau, biru, merah dan lainnya. *Value* merupakan warna yang mengacu pada tingkatan *luminosity* atau pengaturan pada terang gelap nya suatu warna seperti warna biru terang atau biru muda. Dan elemen terakhir merupakan

saturation yang berfungsi untuk mengatur kecerahan pada suatu intensitas warna. Semakin banyak jumlah warna dari abu-abu, maka warna akan terlihat semakin kusam dan begitupun sebaliknya (hlm. 23).

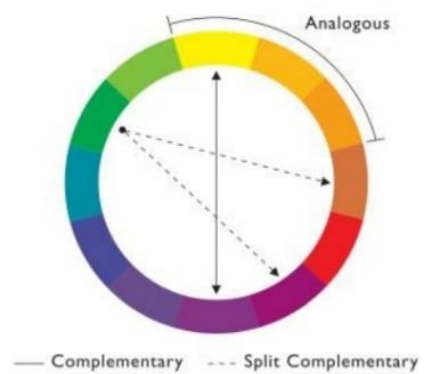
Setiap warna memiliki skema. Skema ini merupakan warna yang dihasilkan oleh beberapa kombinasi warna. Contoh warna dari skema yaitu (hlm. 131-134) warna *monochromatic* karena warna ini hanya memiliki satu *hue* yang hanya berdominan dengan pengaturan *value* serta *saturation* namun menghasilkan warna yang sederhana sehingga sering menjadi alternatif untuk suatu proses perancangan yang membutuhkan 1 warna.



Gambar 2.36 Warna *Monochromatic*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

Selain itu warna *analogus*, warna ini merupakan 3 warna dengan jarak yang berdekatan berdasarkan *color wheel*. Warna tersebut berbeda namun mirip satu dengan yang lain sehingga membuat harmonisasi warna serta bersifat kongruen. Skema warna juga memiliki *complimentary* dan *split complimentary*. *Complimentary* merupakan 2 warna yang ditimbulkan dari warna yang berlawanan berdasarkan *color wheel* dan membuat warna tersebut menjadi kontras. Sedangkan *split complimentary* merupakan skema dari 3 warna yang terdiri atas penggabungan warna utama dan warna komplimenter yang bersebrangan.



Gambar 2.37 Warna *Split Complimentary*

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)

Dan yang terakhir merupakan skema warna *cool* dan *warm*. *Cool* merupakan skema warna dengan tingkatan warna dingin yang terdiri dari skema hijau, biru dan ungu. Sedangkan *warm* merupakan skema tingkatan warna yang hangat dengan warna kuning, jingga serta merah.



Gambar 2.38 Cool and Warm colors

Sumber: <https://99designs.com/blog/tips/the-7-step-guide-to-understanding-color-theory/> (2012)

2. *Pattern*

Pattern merupakan pola yang menggambarkan suatu repetisi atau pengulangan dengan arah gerakan yang jelas serta konsisten yang membentuk suatu objek pada area visual. Struktur pola dalam desain terbagi menjadi 3

bentuk bangunan dasar diantaranya yaitu titik, garis dan *grids*. Dengan adanya ketiga struktur tersebut, pola akan terlihat menjadi lebih rapih serta teratur. (hlm.28)

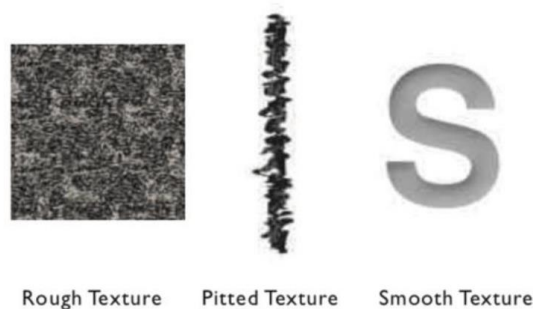
3. Tekstur

Landa (2011), mengatakan bahwa tekstur adalah salah satu hal yang penting dalam disain visual. Tekstur merupakan sebuah permukaan objek yang dapat diraba sehingga memiliki kualitas yang berbeda-beda dalam suatu disain dan memberi kesan serta penilaian tersendiri bagi yang merasakan (hlm. 23). Tekstur visual merupakan tekstur yang berbentuk nyata dan dibuat menggunakan keterampilan tangan dalam melukis, menggambar maupun dalam bentuk fotografi.



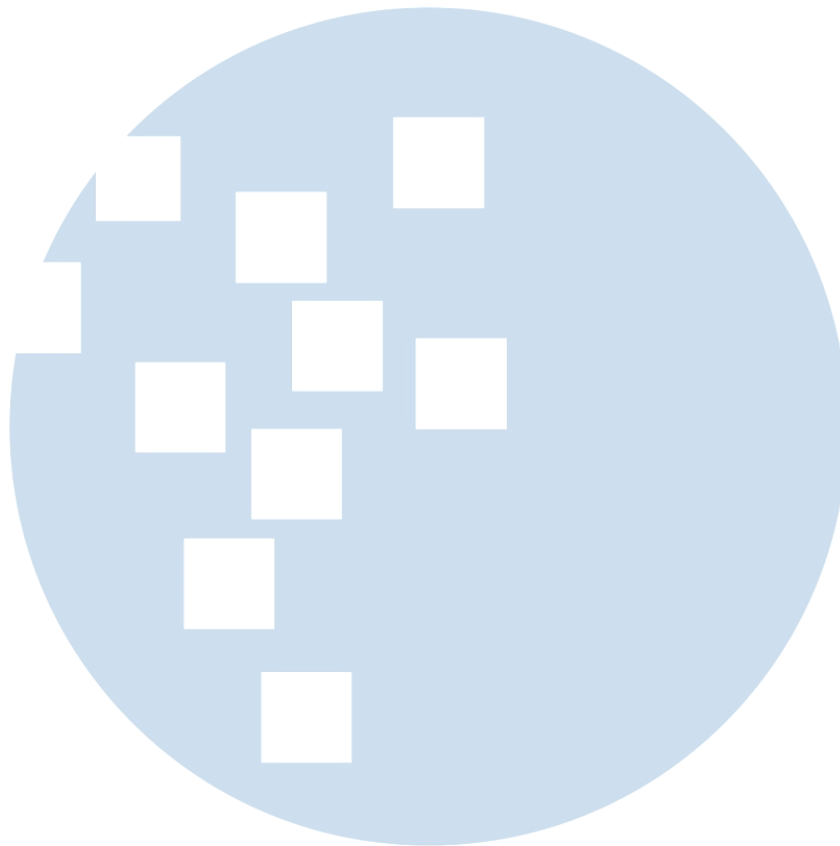
Gambar 2.39 Tekstur

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)



Gambar 2.40 Tekstur Visual

Sumber: *Graphic Design Solutions*, Landa (2014)



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA