Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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.

Perpustakaan Univeristas Multimedia Nusantara

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014) media informasi dapat diartkan secara beragam, Ada yang menganggap bahwa informasi adalah bentuk dari pemaparan sebuah data, Namun, ada juga yang menganggap bahwa media informasi memiliki peran untuk berkomunikasi dan menjelaskan sesuatu dengan tujuan menginformasikan (hlm.10).

Lewat media informasi audiens dapat memahami fakta dan data. Hal ini membantu untuk meruntuhkan batasan secara universal. Dengan adanya media informasi seseorang dapat memahami fakta dan data yang rumit. Media informasi terdiri dari beberpa jenis yaitu media berbasis cetak, media interaktif, dan *environmental* media (hlm.20 - 25).

2.1.1 Desain Informasi Untuk Audiens

Dalam merancang desain media informasi akan lebih baik jika memahami lebih dalam mengenai target audiens. Informasi yang mendalam dapat membantu proses desain dan memahami kebutuhan. Sebagai desainer, kita berperan untuk mengidentifikasi kebutuhan audiens dan secara sadar menuangkannya dalam perancangan (hlm.27).

2.1.1.1 Identifikasi Audiens dan Kebutuhannya

Hal yang harus diperhatikan desainer dalam merancang sebuah media informasi adalah kebutuhan audiens. Seringkali desainer terfokus pada kepuasan klien tanpa melihat kebutuhan audiensnya. Dengan menganalisa audiens desainer dapat memahami apa dan mengapa mereka mebutuhkan informasi tersebut sehingga mampu menghasilkan desain yang fungsional dan berarti secara bersamaan (hlm.28).

2.1.1.2 Mendefinisikan Audiens

Kesuksesan sebuah desain media informasi dapat dilihat jika pesan yang ingin disampaikan dapat dikomunikasikan dengan baik. Pentingnya mendefinisikan audiens dapat dilihat dari beberapa aspek, seperti jenis kelamin, ras, umur, pekerjaan, serta pendapatan. Hal ini termasuk dalam kategori demografis yang mampu menjelaskan kebutuhan audiens secara spesifik (hlm.29)

Kategori kebutuhan audiens dapat dilihat pada beberpaa hal seperti, budaya yang mempengaruhi pandangan seseorang, etnografis mengenai kebiasaan manusia, semiotika yang berbeda di setiap negara, jenis kelamin, umur, serta pengetahuan akan teknologi (hlm.31 – 33).

2.1.1.3 Internasionalisme

Tantangan yang dihadapi desainer adalah berada ditengah-tengah audiens internasional. Kesulitan untuk mencapai seluruh audiens adalah hal yang perlu diperhatikan. Salah satu solusi yang bisa dilakukan untuk merancang media informasi yang bisa dipahami secara internasional adalah dengan gaya yang simpel dan jelas sehingga mengurangi distraksi yang menimbulkan kesalahpahaman (hlm.41 – 42).

Gambar 2.1 Pictograms Design
Sumber: Coates & Ellison (2014)

2.1.1.4 Inklusivitas

Desain yang inklusif berarti memiliki kemampuan untuk menjangkau secara luas, serta bisa dipakai dan diakses oleh banyak orang. Merancang desain yang inklusif berarti berpusat pada pengguna. Desain yang inklusif bisa dilihat dengan adanya satu desain yang bisa diakses oleh siapa saja. Desainer bisa menggunakan petunjuk seperti tipografi, penggunaan warna, ataupun skala untuk memaksimalkan sebuah desain (hlm.43).

2.1.1.5 Gangguan Visual

Ada beberapa hal yang termasuk gangguan visual seperti tidak maksimalnya pengelihatan, mata tua, ataupun buta warna, baik parsial ataupun total. Desainer bisa mengatasi maslaah ini dengan memperhatikan kontras, warna, ukuran, dan ketebalan (hlm.43 – 44).

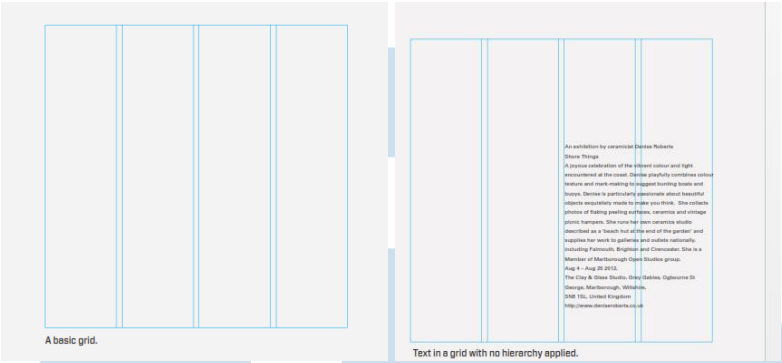
2.1.2 Struktur Informasi

Struktur memiliki esensi yang besar terhadap informasi yang ingin disampaikan. Seorang desainer harus memikirkan bagaimana audiens akan menerima dan memahami informasi. Desain media informasi yang rapi serta struktur dan hirarki yang baik akan mempermudah komunikasi (hlm.55).

2.1.2.1 *Grid*

Mengorganisasikan informasi memerlukan grid. Grid membantu audiens untuk memahami informasi karena memiliki hirarki sehingga mereka tahu darimana harus mulai membaca. Penggunaan grid sangat efektif digunakan dalam wilayah yang luas. Penggunaan grid bisa dibuat kaku dengan pengaturan vertikal dan horizontal ataupun dinamis, namun tetap mudah dipahami (hlm.56 - 57).

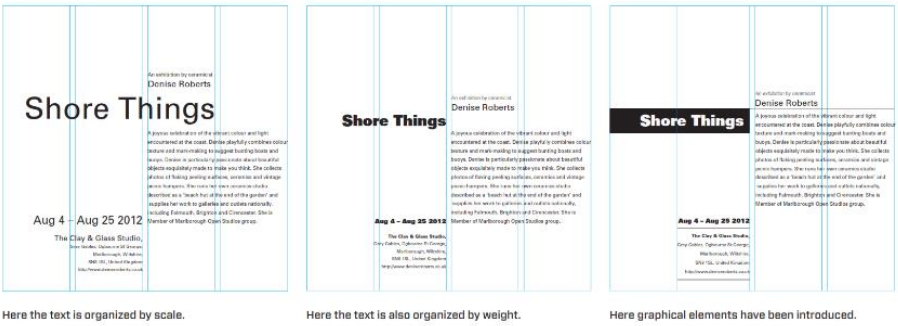
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.2 Penggunaan Grid
Sumber: Coates & Ellison (2014)

2.1.2.2 Hirarki Informasi

Hirarki memiliki tujuan untuk mengarahkan audiens dalam melihat informasi yang terlebih dahulu dibaca dan seterusnya. Sebagai desainer harus memahami alur informasi. Hirarki visual bisa dibedakan dengan menggunakan ilustrasi, warna yang berbeda, ukuran, ketebalan tulisan, serta ruang dan penempatan (hlm.58).



Gambar 2.3 Hirarki Informasi
Sumber: Coates & Ellison (2014)

2.1.2.3 Komposisi Gestur Dinamis

Penggunaan grid dan hirarki bisa diatur hingga menciptakan komposisi yang dinamis. Seorang desainer bisa menuntun mata audiens untuk melihat informasi dengan cara yang berbeda. Ada hal bisa dipertimbangkan dalam menyusun komposisi yang dinamis adalah skala, warna, ketebalan, serta elemen grafis. Hal inilah yang mampu menarik interaksi dan kepercayaan audiens (hlm.60 – 61).

2.1.2.4 Rangkaian Informasi

Melalui aspek-aspek yang sudah dijabarkan sebelumnya seorang desainer mampu membuat alur dari informasi yang disampaikan. Hal utama yang harus diperhatikan dalam mengatur alur informasi adalah media yang digunakan. Audiens memiliki pandangan yang berbeda terhadap alur setiap media yang ada. Misalnya saja cara audiens memahami informasi pada poster akan berbeda dengan buku (hlm.64).

2.1.3 Kejelasan dan Keterbacaan

Penggunaan tulisan, gambar, dan elemen grafis diperlukan merancang sebuah informasi. Elemen ini digunakan untuk mencegah kesalahan penafsiran serta menghindari ambiguitas. Pemilihan elemen akan memberi dampak yang signifikan bagi informasi yang disampaikan (hlm.77).

2.1.3.1 Keterbacaan

Warna menjadi elemen yang penting. Warna memiliki makna konotasi yang terkait dengan budaya atau perasaan. Selain itu, warna memiliki peran dalam mempengaruhi suhu (hlm.80).

Warna terdiri dari *hue* yang merupakan variasi warna, *shade* yang merupakan warna dicampur dengan hitam, *tint* merupakan warna yang dicampur dengan putih, dan *tone* yang merupakan warna dengan campuran putih dan hitam. Desainer harus memperhatikan penggunaan warna serta terang gelapnya warna tersebut (hlm.81).

Koding warna merupakan penggunaan warna untuk menunjukan sebuah obyek yang spesifik. Koding warna berguna jika ingin menyampaikan informasi dengan beberapa kategori berbeda. Dengan menggunakan cara ini pembaca akan menemukan kemudahan untuk membagi informasi serta mudah untuk diingat (hlm.82).

2.1.3.2 Kejelasan, Keterbacaan, dan Kontras

Penggunaan warna yang kontras merupakan hal yang perlu diperhatikan. Warna tulisan dan elemen grafis harus dipertimbangkan agar pesan dapat

disampaikan secara jelas. Penggunaan warna juga harus diperhatikan antara *foreground* dengan *background* (hlm.84).

Keterbacaan mengacu pada kemampuan sebuah informasi untuk dibaca. Sedangkan kejelasan lebih mengarah pada jenis *font* yang digunakan. Jarak dalam menulis juga perlu diperhatikan untuk membantu audiens memahami informasi. Hal yang harus diperhatikan juga dalam pemilihan *font* adalah tipe teks, usahakan sesuai dengan kebutuhan, tidak terlalu tipis ataupun terlalu tebal (hlm.84 – 85).

2.1.3.3 Ketebalan, Ukuran, dan Skala

Typeface terdiri dari beberapa jenis ketebalan. Pemilihan ukuran dan ketebalan harus diperhatikan untuk menyampaikan sebuah informasi.ukuran dan ketebalan harus diperhatikan desainer berdasarkan letak informasi (hlm.86).

Dalam membuat sebuah desain media informasi jangan menggunakan berbagai jenis *typeface* atau jangan menggunakan terlalu banyak ukuran. Hal ini akan menimbulkan kebingungan bagi audiens saat melihatnya. Pilihlah maksimal dua jenis *font* agar audiens tidak bingung dan tetap mampu memberi kesan estetika (hlm.87).

2.1.4 Kesesuaian Media

Ada beragam media informasi yang bisa digunakan. Pemilihan media harus didasari lewat solusi serta informasi yang ingin disampaikan. Hal yang bisa diperhatikan adalah media apa yang bisa digunakan di sebuah lingkungan atau situasi tertentu (hlm.107).

2.1.4.1 Penjelasan Media

Media informasi umumnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu media cetak, layar (digital), dan media *environmental*. Ketiga media ini digunakan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan persyaratan penyebaran informasi. Media yang dipilih harus mampu memperkuat konsep yang ingin disampaikan (hlm.109).

2.1.4.2 Memilih Media yang Sesuai

Pemilihan media sangat penting untuk dilakukan. Bukan hanya berdasarkan kesukaan desainer saja, melainkan harus memperhatikan media yang sesuai. Bisa saja sebuah informasi harus menggunakan beberapa media ataupun *platform* tertentu agar penyebaran informasi dapat maksimal (hlm.110).

2.1.4.3 Media Cetak dan Digital

Memahami berbagai kemungkinan kelebihan dan kekurangan dari sebuah media merupakan hal yang perlu dipahami oleh desainer. Hal ini tidak mudah karena harus menentukan kualifikasi, ukuran, serta interaktivitas antar media dengan audiens (hlm.112).

2.2 Buku

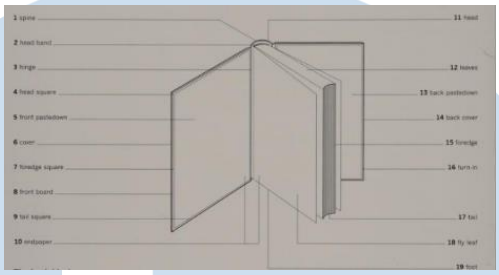
Menurut Haslam (2006) buku adalah pengetahuan, ide, dan kepercayaan yang didokumentasikan. Diketahui bahwa buku mulai dikenal 4.000 tahun lalu. Buku secara umum dapat diartikan halaman kertas yang dijilid dan disatukan yang mampu menginformasikan pengetahuan sebagai bahan literasi antar ruang dan waktu.

2.2.1 Komponen Buku

Buku memiliki julukan pada bagian-bagian tertentu. Nama-nama ini akrab bagi dunia percetakan dengan tujuan memudahkan pemahaman. Komponen tersebut dibagi menjadi tiga bagian yang dapat dilihat sebagai berikut (hlm.20 – 21).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.1.1 Blok Buku (*The Book Block*)

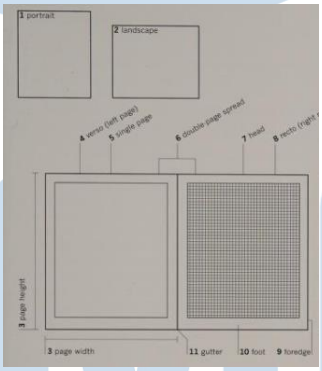


Gambar 2.4 Blok Buku
Sumber: Haslam (2006)

1) *Spine* merupakan bagian dari sampul buku yang melindungi bagian sudut yang melengkung.
2) *Head band* berbrntuk benang tipis yang menyatukan halaman pada buku untuk menjilid.
3) *Hinge* merupakan bagian lipatan pada bagian yang keras dengan halaman selanjutnya.
4) *Head square* adalah bagian terluar buku yang yang keras dan ukurannya lebih besar dari halaman lainnya.
5) *Front pastedown* adalah bagian dalam dari halaman depan yang keras.
6) *Cover* merupakan bagian terluar yang biasanya terbuat dari bahan yang tebal.
7) *Foredge square* adalah tepian yang tercipta dari sampul dan bagian belakangnya yang bersifat melindungi.
8) *Front board* adalah bagian sampul yang merupakan bagian depan.
9) *Tail square* adalah tepian pelindung bagian bawah yang lebih besar disbanding halaman buku.
10) *Endpaper* berupa kertas yang cukup tebal yang ada di dalam sampul dan berupaya untuk menunjang lipatan.
11) *Haed* merupakan bagian teratas dari sebuah buku.

12) *Leaves* adalah halaman yang bersatu sehingga menciptakan dua sisi.
13) *Back pastedown* merupakan bagian belakang sampul yang merupakan bagian dalam.
14) *Back cover* merupakan sampul buku pada bagian paling belakang.
15) *Foredge* merupakan sudut dari buku yang terletak pada bagian depan.
16) *Turn-in* merupakan bagian kertas yang ada pada bagian dalam dan luar sampul.
17) *Tail* merupakan bagian yan terletak paling bawah dari sebuah buku.
18) *Fly leaf* adalah halaman selanjutnya dari kertas tebal pada sampul
19) *Foot* adalah bagian terbawah dari sebuah halaman.

2.3.1.2 Halaman Buku (*The Page*)



Gambar 2.5 Halaman Buku
Sumber: Haslam (2006)

1) *Portrait* merupakan orientasi halaman yang vertikal.
2) *Landscape* adalah halaman dengan orientasi halaman yang horizontal.
3) Lebar dan tinggi halaman merupakan satuan ukuran.
4) *Verso* adalah halaman ganjil yang ada di sebelah kiri.
5) *Single page* merupakan bagian halaman yang terdiri dari satu halaman saja.

6) *Double-page spread* adalah dua halaman yang bersebrangan.

7) *Head* adalah buku pada bagian atas.

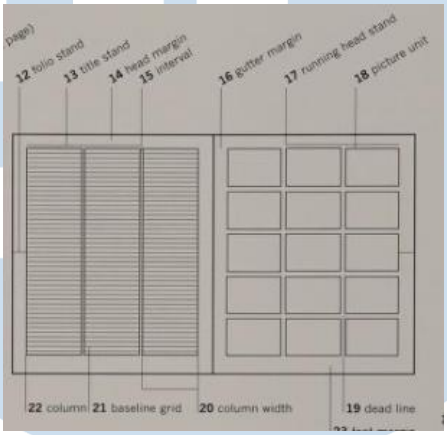
8) *Recto* terletak pada bagian kanan yang berupa halaman genap.

9) *Foredge* merupakan sudut yang ada di bagian depan buku.

10) *Foot* adalah bagian buku yang ada di bawah.

11) *Gutter* adalah buku yang dijilid.

2.3.1.3 *The Grid*



Gambar 2.6 The Grid
Sumber: Haslam (2006)

1) *Folio stand* adalah garis yang mendefinisikan nomor halaman.

2) *Title stand* adalah *grid* yang memposisikan judul halaman.

3) *Head margin* adalah *margin* yang berada di bagian atas sebuah halaman.

4) *Interval/ column gutter* adalah garis vertikal yang memisahkan antar kolom.

5) *Gutter margin/ binding margin* merupakan *margin* yang ada di dalam yang posisinya dekat dengan jilid.

6) *Running head stand* adalah garis *grid* yang menunjukan posisi di bagian atas.

7) *Picture unit* merupakan garis terpisah yang oleh batas bawah dan garis yang tidak digunakan.

8) *Dead line* garis yang memberi jarak pada setiap unit gambar.

9) *Column width/ measure* adalah garis yang mendefinisikan ukuran garis secara individu.
10) *Baseline* adalah garis yang menjadi tempat keberadaan sebuah huruf.
11) *Column* adalah kotak yang digunakan untuk menyusun tulisan.
12) *Foot margin* terletak di bagian bawah halaman.

2.2.2 *Layout*

Layout merupakan cara desainer untuk mengkomposisikan berbagai elemen dalam sebuah halaman. Hal yang harus diperhatikan dalam me*layout* adalah tulisan dan juga gambar. Penyusunan posisi yang berbeda membuat berbagai variasi pada *layout* (hlm.140).

2.3.2.1 Merancang Isi *Layout* yaitu Tulisan dan Gambar

Membuat konten dalam sebuah halaman harus memeperhatikan *layout*. Dewasa ini, tersedia berbagai cara untuk melayout yaitu dengan cara konvensional dengan membuat skrip atau bisa juga secara digital. Merancang *layout* untuk sebuah konten mampu mempermudah desainer untuk bekerja, terutama dengan menggunakan *software* yang sudah banyak tersedia (hlm.140).

2.3.2.2 Mengatur *Layout*: Memposisikan Teks dan Gambar

Flatplan berbentuk diagram dengan isi perancangan apa saja yang akan disampaikan pada sebuah buku. *Flatplan* berbentuk *template* dengan tujuan melihat jumlah halaman. Halaman buku dilihat dari ukuran hururf, teks, dan visual. Membuat *flatplan* dapat membantu desainer tetap pada acuan batas halaman yang sudah direncanakan (hlm.140 – 141).

2.3.2.3 *Storyboards*: Menyesuaikan Tulisan dan Gambar

Flatplan dirancang sebelum membuat buku. Setelah itu, *storyboard* akan dibuat untuk membuat detail buku. *Storyboard* pada buku memiliki kesamaan dengan *storyboard* film. Tujuan perancangan *storyboard* adalah membantu desainer untuk merencanakan lebih baik elemen dan layout yang akan dibuat (hlm.141).

2.3.2.4 *Layout* Berpacu pada Tulisan

Layout menjadi cara untuk membawakan sebuah konten. Seorang desainer diharapkan mampu menuangkan informasi melalui *layout* dengan bersikap simaptis pada konten. Secara umum, bisa dikatakan bahwa *layout* membantu pembaca terhubung dengan konten informasi yang ingin disampaikan (hlm.141).

2.3.2.5 *Layout* pada Buku Berdasar Teks

Penggunaan *layout* yang sederhana hingga rumit memiliki tujuan untuk membuat pembaca memahami informasi. Hal yang perlu diperhatikan dalam membuat *layout* adalah keseimbangan antara gambar dan tulisan. Berikut merupakan contoh referensi *layout* buku yang berdasar pada teks (hlm.144-145):

1) *Layout* dirancang untuk buku yang memiliki dominasi tulisan, misalnya pada novel.
2) *Layout* yang memiliki klasifikasi dan dibuat terstruktur, misalnya saja perancangan kamus.
3) *Layout* berisi gambar untuk memperjelas tulisan diterapkan pada buku biografi atau sejarah.
4) Buku yang berorientasi pada tulisan tapi memiliki cerita sampingan, biasanya diterapkan pada buku non-fiksi.
5) Buku yang menggunakan gambar sebagai bagian dari informasi, misalnya buku non fiksi yang memiliki ilustrasi.
6) Buku yang menggunakan dua bahasa.

2.3.2.6 *Layout* pada Buku Berdasar Gambar

Jenis *layout* ini cukup kompleks karena menggunakan beberapa elemen. Terdapat fokus utama yang mengarahkan pembaca untuk memahami informasi. Fokus utama ini didukung oleh gambar sekunder. Ada beberapa jenis *layout* berdasar gambar sebagai berikut (hlm.146-147):

1) *Grid* yang modern adalah *layout* yang teks dan gambarnya memiliki hubungan namun setiap halaman memiliki perbedaan tersendiri.
2) Gambar yang didukung teks merupakan *layout* yang memiliki fokus utama pada gambar dan tulisan menjadi pendukung.
3) Grafik yang terbentang merupakan *layout* yang saat dibuka terdapat informasi dari dua sisi halaman.
4) Komik dan novel grafis menampilkan gambar dalam sebuah kotak yang berisi visual dan tulisan.
5) *Passe-partout* yang menggunakan bingkai adalah garis yang membingkai gambar atau obyek di dalamnya.
6) *Full-bleed pictures* menampilkan gambar yang keluar dari garis yang sudah dibuat.

2.3.2.7 *Layout* Berdasar Halaman sebagai Gambar

Teks umumnya di*layout* dengan arah dari kiri ke kanan atau dari sisi kanan atas ke kiri bawah. Namun, pengaturan gambar dibuat untuk mengatur elemen apa saja yang ada. Elemen sebuah gambar bisa berupa ilustrasi, foto, serta lukisan (hlm.148).

2.3.2.8 Tulisan Sebagai Bentuk Visualisasi Percakapan

Percakapan pada novel dan naskah teater memiliki perbedaan. Jika novel hanya memuat tulisan saja naskah teater akan membuat kolom untuk percakapan. Pada naskah teater percakapan akan ditunjukan lewat penulisan nama tokoh di sebelah kanan dan di sisi kirinya terdapat isi percakapan. Hal ini merupakan upaya untuk memudahkan pemahaman aktor mengenai instruksi peran (hlm.152).

2.2.3 Buku Digital

Buku digital dapat diartikan sebagi kumpulan informasi yang tersedia dalam bentuk teks, gambar, maupun video yang dikemas dalam satu format digital tertentu. Buku digital dapat diakses dari berbagai perangkat digital seperti telepon genggam hingga komputer. Jika dibandingkan buku konvensional buku digital memiliki keunggulan seperti hemat tempat, hemat

biaya, serta memiliki fitur yang banyak. Namun, tidak semua buku diterbitkan dengan dalam bentuk digital, ada beberapa buku yang hanya tersedia dalam format cetak. Buku digital memiliki beberpa format penyimpanan seperti PDF, TXT, ePUB, ataupun HTML (Saefullah, 2016).

2.2.3.1 Fungsi Buku Digital

Menurut Awwaabiin (2021) diketahui ada beberapa fungsi dari buku digital yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) Sarana Informasi

Menggunakan buku digital untuk menyebarkan informasi merupakan cara yang efektif dan efisien. Hal ini bisa dilihat dari jangkauan buku digital yang luas serta mampu memaksimalkan berbagai fitur canggih yang tidak bisa diakses melalui buku konvensional.

2) Sarana Pembelajaran

Sama halnya dengan buku konvensional, buku digital bisa digunakan untuk proses belajar. Keuntungan menggunakan buku digital sebagai media pembelajarana adalah kemudahan mengakses bagi siswa maupun tenaga pengajar serta harga yang lebih murah dibandingkan buku konvensional.

3) Tempat Menuangkan Ide

Sebagai media informasi buku digital memiliki keuntungan karena bisa dibuat dan diakses siapa saja. Hal ini tentu berpengaruh baik bagi penulis karena mereka bisa mengungkapkan pemikiran mereka dengan cara yang lebih mudah tanpa perlu mengeluarkan biaya produksi yang cukup mahal.

4) Tempat Berbisnis

Bagi beberapa perusahaan, buku digital bisa digunakan sebagai media promosi. Buku dalam format digital dapat di desain dengan lebih menarik sesuai citra perusahaan sehingga bisa ditempatkan di media *online* lainnya untuk memberitahukan profil perusahaan bersangkutan.

2.2.3.2 Kelebihan Buku Digital

Buku digital memiliki beberapa keunggulan yang dapat dilihat sebagai berikut (Awwaabiin, 2021):

1) Praktis

Buku digital bisa diakses dengan mudah melalu internet atau disimpan di tempat penyimpanan data. Tidak seperti buku konvensional yang cukup berat dan memakan ruang.

2) Bisa Diakses dengan Mudah

Buku digital yang berupa data *softcopy* membuatnya mudah untuk diakses dimana saja, kapan saja, dan dengan perangkat apa saja. Kita mampu mengakses melalui PC, tablet, ataupun telepon genggam yang sudah memiliki fitur yang diperlukan.

3) Harga Terjangkau

Buku digital yang berasal dari internet bisa diperoleh secara gratis ataupun berbayar. Buku digital berbayar tentu memiliki kelebihan karena isinya yang lebih lengkap, walaupun ada juga buku digital gratis dapat mengakses keseluruhan isi buku, buku digital berbayar bisa menjadi salah satu upaya dukungan bagi penulis untuk terus berkarya.

4) Memiliki Fitur Kostumisasi

Buku yang tersedia dalam format digital memiliki fitur-fitur tertentu yang dapat memudahkan pembaca untuk menemukan informasi yang diinginkan. Misalnya saja fitur mencari kata ataupun fitur perbesar dan perkecil untuk melihat informasi secara lebih jelas.

2.2.3.3 Prospek Buku Digital

Jeremy Greenfield mengatakan bahwa bisnis mengenai buku sudah ada sejak satu dekade yang lalu hingga saat ini. Hal ini terjadi tanpa bisa diprediksi. Bisnis buku yang masih ada hingga saat ini tentu saja memiliki sedikit perubahan mengingat dunia digital yang semakin maju.

Berdasarkan cerita Mark Cooker orang masih merasa asing untuk mempublikasikan sendiri buku milik mereka. Menurutnya unggahan buku

elektronik semakin tinggi dari waktu ke waktu. Sebagai *CEO* dari *Smashword* ia mengatakan bahwa buku digital memberikan keuntungan besar baginya. Selain iu, ada juga cerita dari Otis Chandler, *CEO Goodreads* yang mengatakan peminat buku di aplikasi *Goodreads* terdiri dari dua tipe yaitu yang suka membaca dan ada juga yang lebih suka berinteraksi dengan cara berdiskusi mengenai sebuah buku (Greenfield, 2013).

2.3 Dewasa Awal

Menurut Elizabeth B. Hurlock masa dewasa awal dimulai sejak umur 20 hingga 40 tahun yang merupakan masa dimana seseorang mulai memantapkan kehidupannya. Selain itu, pada masa ini seseorang akan mulai menghadapi berbagai masalah emosional serta sosial, mulai berkomitmen, dan menyesuiakan dengan pola hidup menjadi orang dewasa (dalam Jahja, 2011, hlm.246).

2.3.1 Karakteristik Dewasa Awal

Masa dewasa awal merupakan masa dimana seseorang dituntut untuk mandiri. Melepaskan ketergantungan terhadap orang tua dan mulai mencari kerja dan membangun keluarga sendiri. Berikut adalah karakteristik dari seseorang dalam masa dewasa awal (Jahja, 2011, hlm.247 – 249):

1) Pengaturan Hidup

Pada masa ini seseorang akan mulai mencari hal yang sesuai dan memberikan kepuasan untuk kehidupannya. Mereka akan mencoba berbagai hal sebelum memutuskan hal apa yang cocok bagi mereka.

2) Produktif

Pada masa ini bisa dikatakan bahwa organ reproduksi sangat produktif sehingga banyak orang yang memilih untuk berkeluarga dan menghasilkan keturunan.

3) Ketegangan Emosional

Selama masa dewasa awal seseorang akan mengalami keresahan karena berbagai hal dalam kehidupannya yang mulai berubah. Pemikiran tentang pekerjaan dan keluarga membuat keadaan emosi cenderung tidak menentu dan mudah khawatir.

4) Memiliki Komitmen

Seseorang akan menyadari pentingnya sebuah komitmen pada masa ini sehingga mereka mulai berpikir untuk berkomitmen pada berbagai aspek dalam kehidupannya. Misalnya saja berkomitmen dengan pasangan serta pekerjaan.

5) Penyesuain Diri

Seseorang yang mulai bekerja dan memiliki keluarga baru akan mulai menyesuaikan diri. Mereka akan berusaha untuk menjalankan peran baru dalam keluarga serta pekerjaannya.

6) Terjadi Perubahan Nilai

Pandangan yang mulai berubah berdasarkan pengalaman hidup membuat seseorang memiliki pandangan baru tentang kehidupan. Mereka akan berusaha untuk merubah keyakinan tertentu mengenai nilai yang mereka anut menjadi pandangan yang lebih positif.

2.3.2 Pertumbuhan Dewasa Awal

Menurut Jahja (2011) seseorang akan mengalami perubahan tertentu baik secara fisik, emosi, mental, spiritual, ataupun sosial, sebagai berikut (hlm.249 – 251):

1) Perubahan Fisik

Secara fisik seseorang dalam rentang usia dewasa awal mulai menunjukan perbedaan secara fisik, seperti tinggi dan ukuran tubuh serta garis wajah yang menunjukan kedewasaan.

2) Perubahan Mental

Perubahan mental dapat dilihat dari perbedaan pemikiran yang ditunjukan lewat tindakan. Seseorang akan mempertimbangkan tindakan secara logis dengan bertindak secara lebih adil dengan mempertimbangkan berbagai hal yang sudah dialami selama ini

3) Perubahan Sosial

Dalam lingkungan sosial seseorang yang sudah menginjak usia dewasa akan mulai memahami berbagai hal terkait kehidupannya dengan

sesama. Mulai dengan bersimpati dengan lingkungan dan mencoba agar bisa diterima dalam lingkungan sosialnya.

4) Perubahan Emosi

Emosi manusia berkaitan dengan perasaan. Seorang yang dewasa akan memiliki pengendalian emosi yang baik, mereka tidak akan bergerak dikendalikan oleh emosi dan nafsu saja melainkan juga berpikir secara logis menggunakan akal. Emosi yang dikendalikan dengan baik akan memberi ketenangan dan kebahagiaan dalam hidup.

5) Perubahan Moral

Peningkatan moral manusia berkaitan dengan spiritual dalam diri. Seseorang yang dewasa akan memiliki keinginan untuk membantu dan melayani sesama. Mereka juga akan berusaha untuk meminta bantuan Tuhan dalam berbagai kesulitan hidup.

2.4 Generasi Milenial

Menurut IDN *Reseach Institute* tahun 2019 diketahui bahwa generasi milenial adalah generasi yang menggunakan teknologi untuk menjelajah sosial media, menyukai bepergian, dan segala sesuatu yang instan. Sedangkan menurut Deloitte dalam *The Deloitte Global 2021 Millenial and Gen Z Survey* generasi milenial yang berdasar pada platform digital untuk saling berbagi opini dan mempengaruhi satu dengan lainnya yang saling berjauhan.

2.4.1 Karakteristik Generasi Milenial

Berdasarkan artikel IDNTimes.com diketahui ada beberapa karakteristik dari generasi milenial yang dapat dilihat sebagai berikut (Wijayanti, 2020):

1) Bergantung pada *Gadget*

Gadget menjadi bagian dari hidup dewasa ini. Bagi kalangan milenial kemudahan yang ditawarkan membuat mereka tidak bisa lepas dari *gadget* dalam segala aspek kehidupan mereka.

2) Menyukai Hal Instan

Generasi milenial akan memilih mendapatkan barang ataupun jasa secara instan karena perkembangan teknologi yang ada.

3) *Multitasking*

Dunia yang bergerak semakin cepat serta banyaknya aktivitas membuat milenial terbiasa untuk melakukan beberapa hal dalam waktu yang bersamaan.

4) Kritis Terhadap Fenomena Sosial

Informasi dari berbagai belahan dunia yang sangat mudah dicari melalu media digital membuat milenial mengetahui banyak hal. Hal ini memacu mereka untuk turut memberikan opini terhadap keadaan tertentu.

5) Mengedepankan Pengalaman

Generasi milenial sangat menyukai untuk mencari hal-hal baru. Hal ini membuat mereka lebih suka untuk jalan-jalan dibandingkan berinvestasi.

2.4.2 Tipe Generasi Milenial

Berdasarkan IDN *Research Institute* dalam Indonesia Milenial *Report* 2020 terdapat tujuh tipe generasi milenial yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) *The Advanturer*

Tipe ini bersemangat, mudah bergaul, serta suka berpetualang. Tipe ini bisa dikatakan sebagai pemimpin yang sebenarnya. Mereka kreatif dalam bekerja serta memberi semangat positif dalam lingkungannya. Mereka suka mencari informasi melalui televisi serta media digital dan aktif di sosial media. Sebagai seorang konsumen mereka membeli barang berdasarkan fungsi dan tampilan sosialnya.

2) *The Visionary*

Seorang visioner memiliki sikap yang menginspirasi, berkarisma, serta ekspresif. Mereka bisa dikatakan sebagai seorang teladan dalam berbagai pencapaiannya. Selalu menyiapkan rencana cadangan dan

bersifat toleran denga berbagai pandangan. Media yang seringkali digunakan adalah koran, televisi, media digital, serta media sosial. Sebagai konsumen mereka akan memilih suatu produk berdasarkan fungsi yang dapat memudahkan mereka.

3) *The Artist*

Tipe ini memiliki pandangan yang unik, tertarik dengan estetika, dan memiliki banyak ide. Kepribadian tipe *Artist* sangat tidak terduga. Mereka tidak terlalu menikmati pendidikan formal karena bukan dengan cara itu mereka menikmati pembelajaran. Mereka terbuka dengen berbagai pandangan agama dan politik. Media yang seringkali diigunakan adalah media digital dan media sosial, namun sesekali mereka juga menonton televisi. Dalam memilih produk mereka lebih berorientasi pada bentuk dibandingkan kegunaan.

4) *The Leader*

Memiliki karisma, berorientasi pada hasil, serta memiliki jiwa kepemimpinan adalah sifat dasar dari tipe ini. Mereka adalah orang yang memiliki dedikasi tinggi. Mampu melihat gambaran secara umum dari sebuah hal kecil serta memiliki pengetahuan terhadap hal-hal baru. Dalam bidang politik dan agama mereka memiliki opini sendiri, namun masih mampu berhati-hati dalam menyampaikannya. Media yang seringkali mereka gunakan adalah televisi, koran, media sosial, serta media digital. Dalam memilih suatu produk hal yang diperhatikan adalah fungsional serta emosi yang terkandung di dalamnya.

5) *The Socializer*

Tipe ini memiliki kepribadian yang ramah, mudah bergaul, serta suka memulai percakapan. Dalam lingkungan pekerjaan mereka menyukai struktur organisasi yang jelas. Hal yang paling mereka utamakan adalah lingkungan sosial mereka, sehingga dalam pandangan politik dan agama seringkali mereka menyembunyikan pendapat mereka dan memilih ikut

dengan pandangan sekitar. Dalam memilih produk, hal yang diutamakan adalah memiliki keterkaitan dengan emosi serta lingkungan sosial.

6) *The Conservative*

Sederhana dan dapat diandalkan menjadi ciri dari tipe ini. Mereka adalah orang yang vokal terhadap berbegai pemikiran mereka, namun bukan orang yang akan mengambil langkah. Mereka tidak ragu dalam menyuarakan pendapat mereka dalam pandangan politik dan agama. Media yang seringkali mereka gunakan adalah media sosial serta televisi. Dalam memilih produk mereka berorientasi pada ciri khas dan keterjangkauan yang ditawarkan.

7) *The Collaborator*

Tipe ini memiliki sikap yang toleran, memiliki banyak ide, serta suka bekerja dalam kelompok. Mereka akan bekerja untuk memberdayakan lewat kreativitas, imajinasi, serta sensitifitas mereka. Mereka memiliki cara bicara yang lembut, namun tidak segan untuk memperjuangkan apa yang mereka percayai benar. Orang yang selalu mencari berita terbaru namun tidak akan mengatakan tentang pandangan mereka terhadap agama dan politik secara publik. Mereka suka mengkonsumsi berita lewat radio, sosial media, serta media digital. Dalam memilih produk mereka berorientasi pada fungsi dan sosial.

2.5 *Layout*

Menurut Landa (2014) *layout* merupakan pengelompokan visual yang berupa tulisan atau gambar dalam sebuah ruang (hlm.378). Merancang *layout* sama dengan menyusun elemen desain sehingga bisa menampilkan estetika. *Layout* disusun dengan tujuan untuk menyusun tatanan gambar dan teks sehingga membuat informasi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh audiens yang melihatnya (Amborse & Harris, 2005).

2.6 *Grid*

Grid menjadi pedoman untuk mengatur komposisi struktur. *Grid* mampu membagi wilayah secara vertikal dan horizontal, serta kolom dan margin. *Grid* bermanfaat dalam sistem organisasi tulisan dan gambar yang membantu dalam proses cetak maupun digital. Selain itu, *grid* membantu pembaca untuk memahami informasi (hlm.174).

Margin memberi tambahan secara fungsional dan estetika. Fungsional *margin* dapat dilihat melalui bentuk *single-column text* ataupun *multi-column text*. Sedangkan estetika *margin* terbagi menjadi margin *symmetrical* dan *asymmetrical* (hlm.175).

Menurut Tondreau (2019) diketahui ada beberapa komponen dalam merancang sebuah *grid* yang dapat dilihat sebagai berikut (hlm.10):

1) Kolom yang merupakan ruang vertikal yang bisa memuat gambar ataupun teks.
2) Modul merupakan bagian yang berdiri secara individu yang saling terpisah dengan sebuah ruang denga ukuran yang sama.
3) *Margin* merupakan bagian yang terlihat membingkai konten dalam halaman.
4) Zona spasial adalah gabungan kolom ataupun modul yang memuat informasi yang spesifik.
5) *Flowlines* merupakan ruang yang memisahkan satu konten dengan konten lainnya untuk memudahkan pembaca.
6) *Markers* merupakan bagian penunjuk dari sebuah halaman, misalnya saja halaman.

2.6.1 Fungsi *Grid*

Penggunaan *grid* sangat spesifik karena setiap desain memiliki problematikanya sendiri. Dengan memahami informasi dan produksi desainer dapat mengetahui *grid* yang sesuai. Seorang desainer harus memahami jumlah gambar serta teks untuk membangun *grid* yang tepat. Selain itu, harus ada

persiapan cadangan untuk menangani masalah yang tidak terduga (Samara, 2017).

Ada beberapa fungsi *grid* yang dapat dilihat sebagai berikut (Samara, 2017, hlm.44 – 52):

2.6.1.1 Format dan Isi secara Fisik

Dalam era digital desainer harus memperhatikan tampilan secara fisik juga. Seringkali resolusi gambar ataupun ukuran *font* mempengaruhi hasil cetak. Ukuran gambar dan tulisan harus disesuaikan dengan jelas untuk hasil cetak yang baik (hlm.44).

2.6.1.2 Mendesain untuk Keterbacaan

Menggunakan *grid* membantu dalam menunjukan topik utama. Dengan banyaknya variasi *grid* membantu menetapkan gambar atau teks utama dalam sebuah informasi. Banyak sedikitnya tulisan menjadi tantangan desainer dalam mengatur *layout* agar mudah dipahami dan menarik untuk para pembaca (hlm.46).

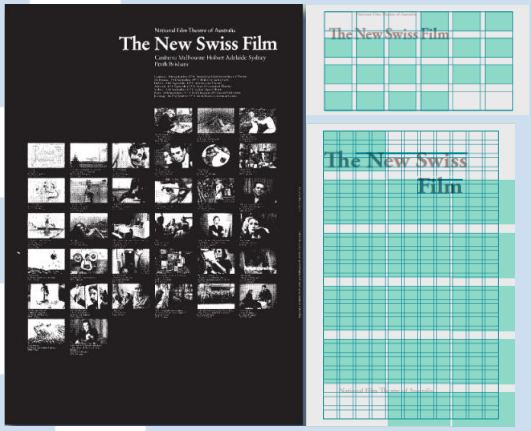
2.6.1.3 Harmonisasi Ruang

Grid berguna dalam mengatur spasi antar tulisan, mulai dari jarak antar huruf hingga antar kata. Menggunakan *grid* yang tepat dapat meningkatkan kualitas dan pemahaman dari elemen teks yang ingin ditampilkan kepada para pembaca (hlm.50).

Gambar 2.7 Harmunisasi Ruang
Sumber: Samara (2017)

2.6.1.4 Proporsi Universal

Penggunaan *grid* tidak hanya berlaku pada pengaturan teks saja, namun juga dalam mengatur gambar. Terkadang ada media yang menggunakan gambar lebih banyak disbanding tulisan dan *grid* dibutuhkan untuk mengatur ukuran dan tata letak gambar serta kesesuaian ukuran dan letak tulisan (hlm.52).



Gambar 2.8 Proporsi Universal
Sumber: Samara (2017)

2.6.2 Penerapan *Grid*

Penggunaan *grid* berguna dalam berbagai proyek untuk meningkatkan fungsional serta organisasi dari sebuah informasi. Menerapkan *grid* dalam perancangan dapat membantu menentukan ukuran yang tepat, komposisi ritme, penempatan berbagai material mulai dari yang berbentuk geometris hingga organis. Menggunakan *grid* dalam sebuah perancangan dapat memberi hasil yang berbeda, bahkan dengan hanya menggunakan *grid* yang sederhana (Samara, 2017, hlm.62).

Penerapan *grid* berguna untuk beberapa penggunaan seperti dibawah ini (hlm.64 – 76):

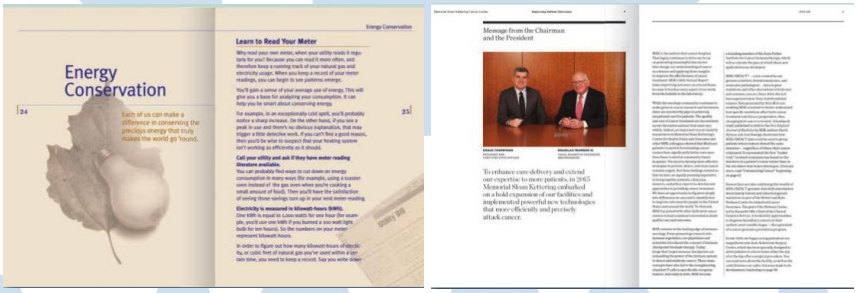
2.6.2.1 Tingkat Artikulasi

Desainer harus memperhatikan seberapa penuh elemen dalam sebuah halaman. Penggunaan ruang kosong dalam sebuah halaman juga perlu diperhatikan. Halaman yang terlalu penuh akan membuat pembaca lelah sehingga *negative space* juga diperlukan dalam perancangan *grid* (hlm.64).

Gambar 2.9 Penggunaan Negative Space
Sumber: Samara (2017)

2.6.2.2 Ukuran *Margin* dan Posisi Tulisan

Pemilihan *grid* memberi dampak yang besar terhadap sebuah perancangan. Artikulasi konten sangat berhubungan dengan format. Posisi dari konten mampu mempengaruhi margin, misalnya saja dengan pengukuran yang berbeda dapat mengubah format halaman (hlm.65)



Gambar 2.10 Pemilihan Grid
Sumber: Samara (2017)

2.6.2.3 Modularitas, Bentuk, dan Arah

Penerapan *grid* sangat berpengaruh pada fungsi dan karakteristik informasi. Komposisi elemen seperti *headlines*, *body text*, ataupun gambar mempengaruhi perpindahan serta ruang. Seorang desainer harus memikirkan keterkaitan beberapa elemen ini sehingga menciptakan informasi yang dapat dimengerti (hlm.66).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.11 Modularitas, Bentuk, dan Arah
Sumber: Samara (2017)

2.6.2.4 Integrasi Format dan Media

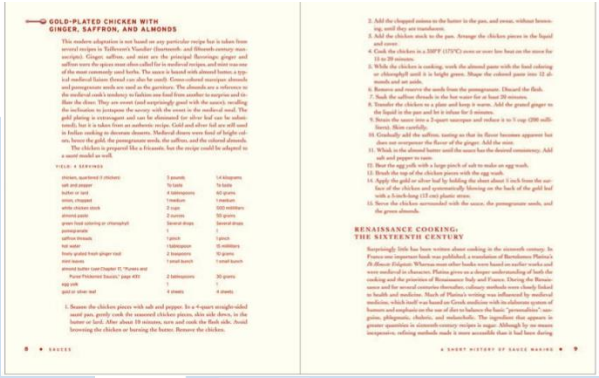
Grid dapat menyatukan sesuatu yang kompleks serta berpengaruh dalam memberi identitas serta kampanye. Menggunakan *grid* dapat meningkatkan efektifitas fungsi, pesan, dan kompleksitas dari berbagai media yang berbeda. Dengan menyusun *grid* seorang desainer dapat memberi keterkaitan visual antara berbagai media untuk mencapai tujuan yang sama (hlm.76).

Gambar 2.12 Penerapan *Grid* dalam Beberapa media
Sumber: Samara (2017)

2.6.3 *Single Column Grid*

Single-column grid menjadi dasar dari perancangan sebuah *grid*. S*ingle-column grid* akrab disebut sebagai *manuscript grid.* Bentuk *grid* ini terdiri atas satu kolom yang membatasi bagian atas, sisi samping, dan bawah. Penggunaan *grid* ini bisa ditemukan pada novel kontemporer. Fungsi margin pada *single-column grid* membuat visual dan tulisan terlihat proporsional. Kolom yang dibuat sendiri dapat berupa bentuk simetris ataupun asimetris (hlm.175).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.13 *Single Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.6.4 *Two Column Grid*

Jenis *grid* ini bisa memuat informasi dengan berbagai informasi yang berbeda pada dua kolom yang ada. Kedua kolom yang terpisah bisa memiliki ukuran yang sama ataupun salah satunya lebih besar (Tondreau, 2019, hlm.11).

Menggunakan *two column grid* dapat menampilkan kesan seimbang, menampilkan informasi yang berupa regulasi, serta menampilkan fungsi yang saling mendukung antara gambar dan tulisan (hlm.27 – 31).

Gambar 2.14 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.6.5 *Multi Column Grid*

Ukuran dan proporsi adalah acuan format yang digunakan di *multicolumn grid*. *Heading* dan visual yang digunakan akan besar disusul dengan penyesuaian ukuran dan jumlah kolom. Perhitungan banyaknya kolom disesuaikan dengan konten serta isi yang ingin disampaikan (hlm.177-179).

Gambar 2.15 *Multi Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.6.6 *Modular Grid*

Modular grid terbentuk dari bagian-bagian kolom dan alur yang membentuk satu unit. *Modular grid* memiliki karakteristik yang dapat memisahkan informasi lalu dikelompokan kembali dalam satu zona. Wilayah yang terbentuk harus memiliki hirarki visual yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Tanggapan desainer mengenai *modular grid* adalah jenis *grid* yang bisa berubah-ubah berbeda dengan jenis *grid* lainnya (hlm.181).

Gambar 2.16 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

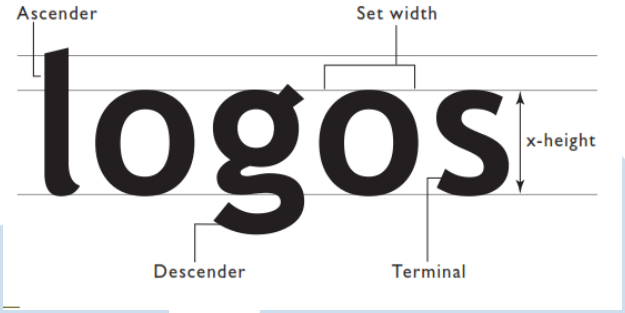
2.7 Tipografi

Typeface terdiri dari satu kelompok karakter yang memiliki kesamaan. Dalam satu kelompok *typeface* terdapat huruf, angka, tanda baca, dan simbol. Setiap huruf memiliki perberbedaan secara karakteristik. Dibawah ini merupakan anatomi huruf (hlm.44 - 46):

1) *Arm* disebut perpanjangan dari tangkai huruf yang berupa garis horizontal atau diagonal.
2) *Ascender* merupakan bagian *lowercase* yang melampaui batas atas *x-height.*
3) *Axis* disebut sebagai bagian menyerong atau sudut pada huruf yang membentuk lingkaran.
4) *Bar* adalah garis horizontal penghubung sisi-sisi dari huruf.
5) *Baseline* merupakan bagian dasar dari huruf yang tidak termasuk dalam *descender.*
6) *Bowl* adalah garis melengkung yang dari satu sisi ke sisi lainnya.
7) *Cap height* merupakan tinggi huruf kapital terukur dari batas bawah hingga batas atas.
8) *Character* merupakan setiap satuan tiap set yang berupa huruf, angka, ataupun simbol.
9) *Counter* disebut sebagai sebuah ruang tertutup pada huruf akibat garis.
10) *Descender* merupakan bagian yang terletak pada *lowercase* dan menjuntai melebihi *baseline.*
11) *Ear* hanya ada pada huruf g, yang berupa garis penghubung bagian atas dengan *bowl*.
12) *Foot* adalah porsi terbawah dari karakter.
13) *Hairline* berupa garis tipis dan dapat ditemukan pada huruf roman.
14) *Head* adalah bagian teratas dari huruf.
15) *Italics* merupakan bagian dari variasi *typeface* yang condong kearah kanan.

16) *Leg* merupakan garis yang terdapat di bagian bawah huruf, misalnya pada huruf K dan R.
17) *Ligature* adalah beberapa karakter yang saling terkait.
18) *Link* berupa garis penghubung dua bagian, terdapat pada huruf g.
19) *Loop* adalah bagian bawah dari huruf yang memiliki dua bagian, seperti huruf g.
20) *Oblique* mirip dengan *italics* namun tampilannya tidak sama.
21) *Serif* merupakan tangkai yang terdapat pada bagian atas atau bawah dari garis utama.
22) *Shoulder* adalah garis lengkung yang terdapat pada *lowercase*, misalnya pada huruf h, m, atau n.
23) *Spine* adalah garis lengkung pada hurus S.
24) *Spur* merupakan bayangan kecil dari garis utama.
25) *Stem* adalah garis utama pada atas huruf.
26) *Stress* adalah sudut aksis mayor dari garis huruf.
27) *Stroke* garis menunjukan struktur dominan huruf.
28) *Swash* merupakan bagian dekorasi lanjutan huruf.
29) *Tail* adalah bagian bawah melewati batas .pada huruf Q
30) *Terminal* adalah bagian akhir garis yang tidak memiliki kait.
31) *Text type* adalah narasi atau sering disebut *body text*.
32) *Thick/ Thin contrast* merupakan tebal tipisnya garis pada huruf.
33) *Vertex* merupakan kaki huruf yang runcing.
34) *Weight* merupakan ketebalan dari garis.
35) *X-height* merupakan ukuran tinggi pada *lowercase* yang tidak termasuk dalam *ascenders* dan *descenders*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



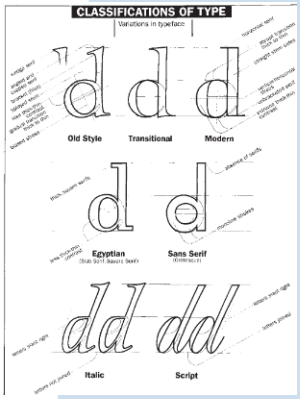
Gambar 2.17 Anatomi Huruf
Sumber: Landa (2014)

2.7.1 Klasifikasi Huruf

Ada klasifikasi huruf berdasarkan gaya dan sejarah sebagai berikut (hlm.47):

1) *Old style/ humanist* muncul sejak abad 15. Teknik menulis dengan menggunakan pena berujung lebar dengan karakteristik *serif*. Contoh gaya tulisan ini adalah *Garamond* dan *Times New Roman*.
2) *Transitional* menggabungkan unsur gaya *old style* dan *modern style* yang diperkenalkan pada abad 18. Contoh gaya ini adalah *Baskerville* dan *Century*.
3) *Modern* merupakan memiliki bentuk yang lebih geometris dari *old style*, namun tetap memiliki *serif*. Huruf ini diperkenalkan di akhir abad ke 18 sampai dengan awal abad ke 19. Contohnya seperti *Didot* dan *Bodoni*.
4) *Slab serif* merupakan jenis *serif* yang kaku dan berat, diperkenalkan ketika abad 19. Kategori hururf ini bisa dilihat pada *Egyptian* dan *Clarendon*. Contohnya seperti *Memphis* dan *Clarendon*.
5) *Sans serif* tidak memiliki *serif*. Pertama kali diperkenalkan pada awal abad ke 19. Contoh huruf ini seperti pada *Futura* dan *Franklin Gothic*.
6) *Blackletter* atau lebih akrab disebut *Gothic* memiliki karakteristik garis yang tebal dan melengkung. Contoh huruf ini seperti *Rotunda* dan *Fraktur*.

7) *Script* terlihat seperti tulisan tangan. Untuk menulis jenis huruf ini menggunakan pena runcing, kuas, ataupun pensil. Contoh huruf ini seperti *Brush script* dan *Allegro script*.
8) *Display* umumnya digunakan sebagai *headline* atau judul karena ukurannya yang besar. Karakteristik dari jenis huruf ini adalah gabungan unsur dekorasi dan tulisan tangan.



Gambar 2.18 Klasifikasi Tipe Huruf
Sumber: Landa (2014)

2.7.2 Kategori Huruf

Terdapat beberapa kategori huruf yang terus berkembang hingga saat ini. Berikut adalah kategori huruf tersebut (Cullen, 2012, hlm.57 – 61):

2.7.2.1 Serif

1) *Humanist Serif*

Gambar 2.19 *Humanist Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Jenis huruf ini pertama kali muncul pada abad ke lima belas yang terinspirasi dari tulisan tangan Italia yang bernama *lettera antica*. Ciri khas jenis huruf *serif* ini adalah garis tebal tipisnya yang tidak terlalu terlihat jelas. Contoh dari jenis huruf *humanis serif* adalah *centaur* dan *guardi*.

2) *Old Style Serif*

Gambar 2.20 *Old Style Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Muncul pada abad lima belas dan enam belas. Memiliki bentuk yang lebih halus karena bentuknya yang lebih bulat. Tebal tipis garis pada huruf memiliki kontras sedang. Contoh jenis huruf ini adalah *Aldus nova* dan *berling*.

3) *Transitional Serif*

Gambar 2.21 *Transitional Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Huruf ini muncul karena terinspirasi dari ukiran. Muncul pada abad delapan belas. Memiliki bentuk yang lebih tajam dan halus dibandingkan dengan jenis huruf *serif* sebelumnya serta garisnya yang memiliki kontras tebal tipis yang sedang hingga sangat terlihat. yang Contoh jenis huruf ini adalah *Arnhem* dan *bonsena*.

4) *Modern Serif*

Gambar 2.22 *Modern Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Muncul pada abad delapan belas. Memiliki tebal tipis garis yang sangat terlihat serta terlihat seimbang. Contoh jenis huruf ini seperti *ambroise* dan *carmen*.

2.7.2.2 Slab Serif

1) *Egyptian Slab Serif*

Gambar 2.23 *Egyptian Slab Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Jenis huruf ini sangat tidak menampilkan tebal tipisnya garis. Memiliki kesan berat dan *serif* yang berbentuk kotak. Contoh jenis huruf ini adalah *archer* dan *caecilia*.

2) *Clarendon Slab Serif*

Gambar 2.24 Cl*arendon Slab Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Jenis huruf ini muncul pada abad ke Sembilan belas dengan ciri-ciri memiliki garis tebal tipis yang sangat rendah. Jika dibandingkan dengan *Egyptian slab serif* jenis huruf ini lebih halus karena *serif* yang ada akan terlihat menyatu dengan garis. Contoh dari *clarendon slab serif* adalah *egizio* dan *oxtail*.

2.7.2.3 Sans Serif

1) *Grotesque Sans Serif*

Gambar 2.25 *Grostesque Sans Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Muncul pada akhir abad sembilan belas hingga awal abad dua puluh. Memiliki sedikit kontras garis tebal tipis dengan garis yang memliki lengkungan pada huruf c, e, dan s. Contoh dari jenis huruf ini adalah *bell gothic* dan *basic commercial*.

2) *Geometric Sans Serif*

Gambar 2.26 *Geometric Sans Serif*
Sumber: Cullen (2012)

Muncul pada abad dua puluh dengan brntuk yang geometris yang terinspirasi dari bentuk lingkaran, persegi, ataupun segitiga. Memiliki garis yang tidak memiliki tebal tipis atau bisa dikatakan garisnya seragam. Contoh huruf ini adalah *avant garde* dan *mostra nuova*.

3) *Humanist Sans Serif*

Gambar 2.27 *Humanist Sans Serif*
Sumber: Cullen (2012)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Muncul pada abad dua puluh. Memiliki kontras tebal tipis garis yang sangat tidak kontras. Jenis huruf ini terinspirasi dari huruf kaligrafi. Contoh dari huruf ini adalah *agenda* dan *neue sans*.

4) *Transistional Sans Serif*

Gambar 2.28 Transisitional Sans Serif
Sumber: Cullen (2012)

Hadir pada abad dua puluh. Memiliki garis tebal tipis yang seragam dan terlihat berorientasi vertikal. Bentuk dari beberapa huruf yang melengkung berakhir dengan horizontal. Contoh dari jenis huruf ini adalah *helvetica* dan *corporate S*.

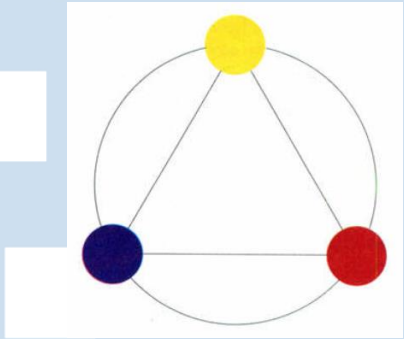
2.8 Warna

Warna merupakan bagian penting bagi desain grafis. Warna yang hanya bisa dilihat jika ada cahaya dikatakan sebagai elemen yang memerlukan energi pencahayaan. Saat cahaya mengenai sebuah obyek akan ada cahaya yang diserap dan dipantulkan. Cahaya yang direfleksikan itulah yang seringkali disebut sebagai warna (hlm.23).

2.8.1 Teori Warna

Gambar 2.29 Lingkaran Warna
Sumber: Edwards (2004)

Warna kuning, merah, dan biru merupakan warna dasar. Hal ini dikarenakan ketiga warna ini tidak bisa dihasilkan melalui perpaduan warna apapun. Warna dasar juga bisa disebut sebagai warna primer yang akan menciptakan warna-warna lainnya. Sedangkan pada proses *printing* warna cyan, magenta, dan kuning merupakan tiga warna dasar (Edwards, 2004, hlm.21).



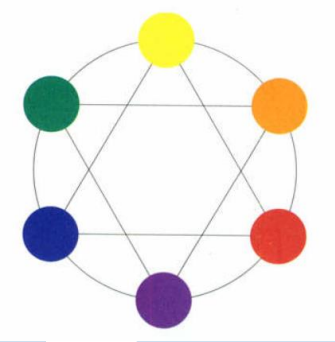
Gambar 2.30 Warna Primer
Sumber: Edwards (2004)

Warna primer dalam proses *printing* sedikit berbeda. Pada proses *printing* warna *cyan*, *magenta*, dan kuning yang menjadi tiga warna dasar (Edwards, 2004, hlm.22).

Gambar 2.31 Warna Primer dalam *Printing*
Sumber: Edwards (2004)

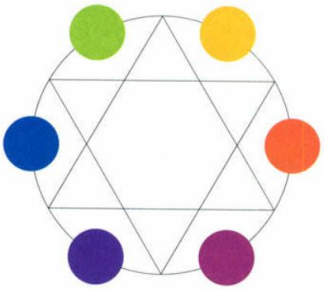
Selain warna primer terdapat juga warna sekunder. Warna sekunder merupakan warna yang tercipta dari gabungan warna primer. Warna tersebut adalah jingga yang merupakan perpaduan warna merah dan kuning, warna ungu yang merupakan gabungan merah dan biru, serta warna hijau yang tercipta dari warna biru dan kuning (Edwards, 2004, hlm.23).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.32 Warna Sekunder
Sumber: Edwards (2004)

Warna tersier merupakan turunan warna dari warna primer dan sekunder. Terdapat enam warna tersier yaitu kuning-jingga, merah-jingga, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.



Gambar 2.33 Warna Tersier
Sumber: Edwards (2004)

Dalam lingkaran warna terdapat istilah analogus warna, yaitu warna yang terdapat pada sisi yang saling bersebelahan. Analogus warna bisa tercipta dari dua sampai lima sisi yang berderet. Misalnya saja warna analogus dari kuning hingga biru,

Warna komplementer merupakan istilah lainnya dalam lingkaran warna. Berbeda dengan warna analogus yang letaknya berdekatan, warna komplementer merupakan warna yang letaknya bersebrangan. Warna komplementer merupakan warna yang mampu melengkapi atau menyempurnakan warna dasar. Diketahui bahwa setiap warna memiliki warna komplementer yang saling bersebrangan dan jika diuraikan akan menjadi *trio* akan membentuk warna dasar. Berikut adalah beberapa contoh warna komplementer yang terdapat pada lingkaran warna:

1) Kuning yang berkomplemen dengan warna ungu yang merupakan campuran warna merah dan biru.
2) Merah yang berkomplemen dengan warna hijau yang merupakan campuran warna biru dan kuning
3) Biru yang berkomplemen dengan warna jingga yang jika diuraikan merupakan gabungan warna merah dan kuning.

2.8.2 Elemen Warna

Warna terbagi menjadi beberapa eleman, yaitu *hue* yang merupakan nama warna terdiri dari merah atau hijau serta biru atau jingga, *Value* merupakan terang gelapnya sebuah warna, misalnya saja ada biru gelap dan biru terang. Sedangkan *saturation* merupakan jernih atau kusamnya sebuah warna. (hlm.23).

Warna dasar atau primer terdiri dari warna merah, hijau, dan biru (RGB). Ketiga warna ini disebut juga *additive colour* karena saat ketiga warna digabungkan dalam komposisi yang seimbang akan muncul warna putih. (hlm.23).

Gambar 2.34 *Additive Color System*
Sumber: Landa (2014)

Warna yang digunakan dalam *offset printing* adalah *cyan*, *magenta*, kuning, dan hitam (CMYK). Kegunaan warna hitam adalah untuk menambah kontras dalam hasil *printing*. Hasil cetak bisa terbuat dari gabungan dua, tiga, bahkan empat warna (hlm.24).

Gambar 2.35 *Subtractive Color System*
Sumber: Landa (2014)

2.8.3 Psikologi Warna

Menurut Opara & Cantwell (2014) setiap warna memiliki memiliki persepsi dan emosi yang berbeda- beda disesuaikan dengan konteks yang ada. Perbedaan persepsi ini bisa ditimbulkan dari budaya dan kepercayaan yang dimiliki dalam setiap negara. Namun, warna juga memiliki persepsi secara global. Berikut adalah emosi dan karakteristik yang ditunjukan pada beberapa warna (hlm.164 – 167):

1) Kuning

Kuning merupakan warna yang memiliki kesan optimis, hangat, menyenangkan, cahaya, kebahagiaan, dan sukacita. Namun, warna kuning juga memiliki makna negatif sebagai sebuah peringatan bahaya, kelemahan, serta rasa iri.

2) Biru

Warna biru memiliki makna sebagai warna yang menunjukan spiritualitas, keyakinan, keadilan, alam bawah sadar, serta kesetiaan. Namun, secara negatif biru bermakna sebagai bentuk depresi, apatis, kedinginan, serta melepaskan.

3) Cokelat

Cokelat memiliki makna yang berkaitan dengan bumi. Secara psikologis warna cokelat memiliki makna hangat, aman, dan nyaman. Namun, pandangan negatif tentang cokelat adalah bermakna kosong, sepi, dan terisolasi.

4) Merah

Warna merah memiliki makna positif sebagai perlambangan keberanian, kenyamanan, kekuatan, kebahagiaan, pengorbanan, rasa antusias, serta cinta. Namun, merah juga memiliki makna negatif yaitu kemarahan, bahaya, serta pertarungan.

5) Merah Muda

Warna merah muda memberi kesan tenang romantis, serta feminim. Kesan feminim akan memberi citra lembut dan penuh kasih sayang.

6) Putih

Warna putih melambangkan kesempurnaan, kebersihan, kesucian, kebenaran, kedamaian, serta surge. Namun, warna putih juga bisa melambangkan kerapuhan, kelemahan, kematian, serta kebutaan.

2.9 Ilustrasi

Sejak berabad-abad lalu ilustrasi sudah memiliki kisah yang panjang dengan segala jatuh bangunnya. Ilustrasi memiliki konteks pesan yang spesifik berdasarkan keinginan klien. Hal inilah yang menjadi tolak ukur dan keragaman dari ilustrasi sebagai salah satu bahasa visual (Male, 2007, hlm.10).

Kreativitas dalam merancang sebuah ilustrasi tidak terbatas. Kebutuhan dari sebuah konteks yang menciptakan kebenaran literal. Hal ini tidak akan terikat pada kebenaran dan imajinasi sehingga menciptakan suasana yang berbeda (hlm.10).

2.9.1 Visualisasi Ilustrasi

Visualisasi ilustrasi merupakan berbagai cara ilustrasi dalam menyampaikan informasi dalam kehidupan sehari-hari.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.4.1.1 Bahasa Visual

Gambar 2.36 Gaya Gambar 1
Sumber: Male (2007)

Identitas gaya gambar terletak pada tanda yang ditunjukan sebuah ilustrasi. Hal ini karena ilustrasi memiliki aliran tersendiri, mirip seperti musik. Bahasa visual terdiri dari dua bentuk, yang dapat djelaskan sebagai berikut (hlm.50-51):

1) Ilustrasi literal merupakan representasi gambar dari bentuk sebenarnya.
2) Ilustrasi konseptual merupakan representasi dari bentuk nyata yang dibuat berbeda.

Keberhasilan sebuah ilustrasi dapat diukur secara obyektif. Hal ini bisa dilihat dengan sampai atau tidaknya pesan dari ilustrasi tersebut. Gaya visual seorang illustrator berbeda-beda. Dalam ilustrasi, sebuah pesan dapat disampaikan lewat teknik gambar yang berbeda (hlm.52).

Gambar 2.37 Gaya Gambar 2
Sumber: Male (2007)

2.4.1.2 Metafora Visual

Metafora visual disampaikan lewat gaya surealis atau konseptual. Gambar konseptual inilah yang akhirnya menciptakan karya yang imajinatif. Kesan imajinatif bertujuan untuk menyampaikan pesan secara lebih dramatis (hlm.54).

Gambar 2.38 Gambar Konseptual
Sumber: Male (2007)

Surealisme, ekspresi abstrak, serta kubisme tidak memiliki tolak ukur tertentu. Aliran ini membuat illustrator bebas berekspresi. Hal ini membuat illustrator bebas mengaplikasikan warna dan bentuk sehingga mampu menimbulkan ilusi yang mampu menggugah komentar, identitas, dan promosi (hlm.56).

Gambar 2.39 Surealisme
Sumber: Male (2007)

Diagram adalah ilustrasi yang menunjukan sebuah objek, sistem, atau proses yang tidak sama dengan gambar nyata. Diagram bisa menyerupai grafis atau simbol yang merepresentasikan informasi dengan jelas. Hal terpenting yang harus diperhatkan dalam diagram adalah konten yang berlandaskan kebenaran (hlm.58-59).

Gambar 2.40 Diagram
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi abstrak merupakan hasil dari imajinasi bentuk dan warna dari pemikiran illustrator yang berbeda. Ilustrasi abstrak digunakan dalam dunia modern untuk beberapa keperluan seperti, poster, sampul buku, ataupun kemasan. Batasan merancang ilustrasi sudah berkembang sehingga ilustrator bebas berekspresi selama masih mampu memberi pesan (hlm.60-61).

Gambar 2.41 Abstrak
Sumber: Male (2007)

2.4.1.3 Kebenaran suatu Gambar

Ilustrasi merupakan tampilan literal dari benda. Ilustrasi merupakan kenyataan yang memasukan sebuah makna melalui keindahan, kebaruan, dan imajinasi (hlm.62 - 64).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

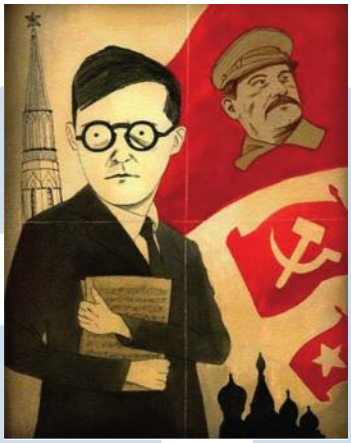
Gambar 2.42 Pictorial Truths
Sumber: Male (2007)

Ilustrasi bergaya *hyperrealism* hampir sama dengan fotografi yang dilakukan secara tradisional. Gaya ini menampilkan detail yang membuat hasilnya terlihat seperti nyata. Gaya ilustrasi *hyperrealism* digunakan untuk memperlihatkan penggambaran yang tidak mampu ditangkap oleh fotografi. Poin utama dari hasil yang ada adalah dramatisasi sebuah obyek (hlm.64 - 66)

Gambar 2.43 Hiperealisme
Sumber: Male (2007)

Stylized realism digunakan untuk menggambarkan situasi sejarah berpadu dengan imajinasi. Ciri khas gaya ini adalah ikon ataupun dekorasi sejarah yang dimodifikasi dengan imajinasi seorang illustrator (hlm.68).

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 2.44 *Stylized Realism*
Sumber: Male (2007)

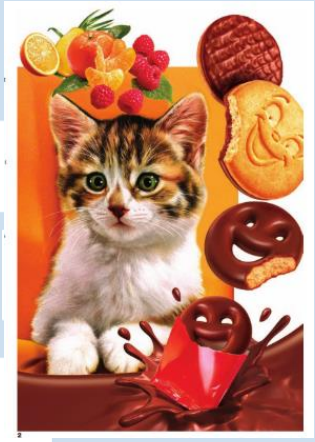
Sequential imagery mencakup bagian yang mempresentasikan kebenaran sebuah gambar. Gaya ini menjadi bahasa visual yang mencakup kenyataan sebuah gambar namun berbeda jika dibandingkan dengan yang sesungguhnya. *Sequential imagery* digunakan untuk menginformasikan, memberi edukasi, menghibur, serta humor (hlm.70).

Gambar 2.45 *Sequential Imagery*
Sumber: Male (2007)

2.4.1.4 Estetika dan Non Estetika

Tren dapat diartikan sebagai bahasa visual yang diasumsikan dalam konteks estetika dan non estetika. Tren dalam ilustrasi berubah secara dinamis

setiap tiga dekade. Diketahui, sejarah memiliki pengaruh dalam dunia ilustrasi yang berkembang hingga saat ini (hlm.76).



Gambar 2.46 Chocolate Box Image
Sumber: Male (2007)

Dewasa ini, ilustrator seringkali menggunakan ide yang utuh secara konseptual serta literal. Permintaan pabrik dan konsumen menjadi tolak ukur dari perancangan ide. Secara berkelanjutan ilustrasi terkait dengan budaya atau merupakan representasi dari tren bahkan menjadi tren itu sendiri (hlm.77-78).

Gambar 2.47 Shock Image
Sumber: Male (2007)

Kemelekatan sebuah bahasa visual menjadi peran ilustrasi itu sendiri, misalnya saja gaya realis hingga yang menunjukan pesan yang ingin disampaikan. Selera yang baik dalam ilustrasi harus dibuang, karena terdapat perbedaan kepentingan di dalamnya. Contohnya saja gambar *shock* yang ingin

menyampaikan pesan negatif dan satire. Namun, gambar *chocolate box* dibuat dengan gaya berbeda karena ingin menyampaikan estetika. (hlm.82).

2.9.2 Kegunaan Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa kegunaan dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa kegunaan ilustrasi (hlm.92 – 180).

2.9.2.1 Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi yang dirancang untuk kepentingan informasi seringkali dianggap tidak memiliki sisi artistik. Hal ini merupakan persepsi yang salah mengingat gagasan dan bahasa visual menjadi pertimbangan dalam hal teknis. Cakupan ilustrasi informasi yang luas membuat gaya yang digunakan menjadi sangat beragam (hlm.86).

Ilustrasi dalam ranah informasi salah satunya menjadi sarana pembelajaran untuk anak. Contohnya dengan perancangan buku non-fiksi, sejarah dan budaya, serta ilmu pengetahuan alam. Ilustrasi juga bisa digunakan dalam bidang pengetahuan yang bisa ditemukan dalam dunia medis, teknik, penelitian, sejarah, dan kebudayaan (hlm.92 - 117).

2.9.2.2 Komentar

Ilustrasi sebagai komentar umumnya digunakan dalam editorial. Saat ini, editorial ilustrasi berguna dalam bidang jurnalistik. Ilustrasi dalam dunia jurnalistik berguna dalam beropini, argumentasi, serta menjelaskan secara provokatif (hlm.118 - 119).

Ilustrasi dalam bidang editorial dekat dengan politik. Penggunaan simbol, kebenaran, ataupun humor seringkali dijadikan pendekatan. Topik mengenai gaya hidup, ulasan, dan *bric-brac* menjadi bagian editorial ilustrasi. Kemapuan ilustrator dalam berempati akan menciptakan ilustrasi yang memapu berkomentar (hlm.126 - 136).

2.9.2.3 Media Bercerita

Buku anak, novel grafis, komik, dan spesialisasi publik umumnya menggunakan narasi fiksi. Cerita fiksi harus mampu memberi deskripsi bukan

hanya menarik perhatian. Ilustrator dituntut untuk berimajinasi dan menyajikan visual yang kredibel berdasarkan kenyataan. Perancangan buku anak serta perancangan komik adalah contoh bentuk ilustrasi sebagai media untuk bercerita (hlm.138 - 158).

2.9.2.4 Mempersuasi

Ilustrasi seringkali digunakan dalam dunia komersil atau iklan, misalnya untuk perancangan iklan ataupun kampanye. Dalam dunia komersil illustrator bebas untuk mengembangkan konsep serta mengatur komposisi gambar. Ilustrasi diharapkan mampu memberi kesan positif untuk promosi dan penjualan (hlm.164 - 170).

2.9.2.5 Identitas

Ilustrasi bisa digunakan untuk membentuk identitas. Hal yang melingkupi identitas yaitu dalam segi penjualan ataupun kemasan. Selain itu, ilustrasi bisa digunakan sebagai sampul yang menjadi identitas dalam kegiatan berjualan. Hal ini biasa ditemukan pada sampul majalah ataupun buku (hlm.172 - 180).

2.10 Digital Imaging

Menurut Kurmashev (2012) *digital imaging* merupakan sebuah karya yang dibuat dengan cara fotografi atau mencetak sebuah gambar atau teks. Media yang bisa digunakan seperti kamera ataupun mesin yang bisa menangkap gambar. Diketahui bahwa setiap gambar terdiri dari pixel yang tersusun menjadi sebuah grid hingga terbentuk sebuah gambar yang utuh (hlm.6).

2.10.1 Gambar Raster dan Vektor

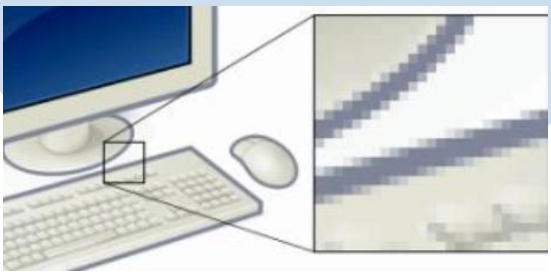
Gambar raster atau bisa disebut sebagai bitmap. Jenis gambar ini menampilkan susunan pixel sehingga membentuk satu gambar yang utuh. Format gambar bitmap adalah .gif, .jpg, dan .bmp (hlm.7).

Gambar vektor merupsksn gambar ysng tersusun dari titik yang tersambung menjadi garis atau titik kontrol yang disambungkan membentuk sudut-sudut tertentu. Bisa dikatakan bahwa vektor lebih mengarah pada obyek individu dibandingkan dengan elemen gambar (hlm.7).

Gambar 2.48 Perbedaan Raster dan Vektor
Sumber: Kurmashev (2012)

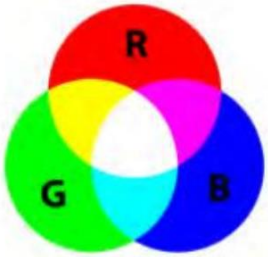
2.10.2 Pixel, Resolusi, dan Mode Warna

Pixel bisa dikatakan sebagai unit terkecil dari gambar raster yang dapat diatur. Pixel merupakan elemen gambar pada layar yang dapat menyusun satu bentuk obyek secara utuh (hlm.7).



Gambar 2.49 Gambaran Pixel
Sumber: Kurmashev (2012)

Resolusi merupakan susunan sejumlah pixel. Resolusi terukur melalui satuan dpi atau ppi, yang artinya jumlah *pixel per inch*. Semakin besar resolusi maka gambar akan terlihat semakin baik. Namun, ukuran dari fail juga akan semakin besar (hlm.7).



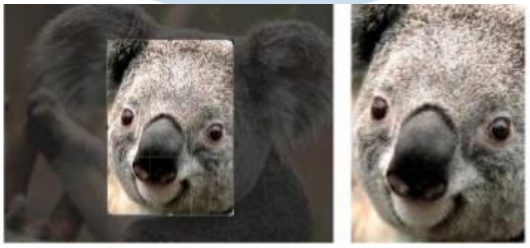
Gambar 2.50 Warna RGB
Sumber: Kurmashev (2012)

Mode warna yang seringkali digunakan adalah RGB dan CMYK. Warna RGB digunakan pada tampilan pada monitor, sedangkan CMYK merupakan warna tinta yang dihasilkan pada proses mencetak (hlm.7).

Gambar 2.51 Warna CMYK
Sumber: Kurmashev (2012)

2.10.3 Dasar Manipulasi Gambar

Terdapat beberapa metode manipulasi gambar yang bisa dilakukan menggunakan *software Adobe Photoshop*. Memotong gambar merupakan salah satu metode untuk memotong gambar yang diinginkan saja untuk menunjukan fokus yang ingin dicapai.



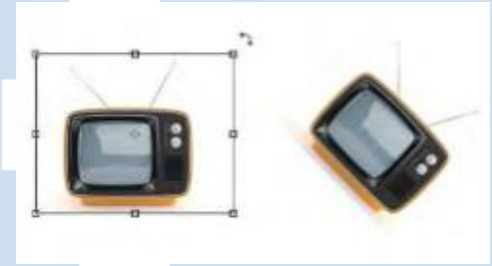
Gambar 2.52 *Croping Image*
Sumber: Kurmashev (2012)

Selanjutnya ada *scaling* gambar yang digunakan untuk menentukan ukuran obyek dengan memperbesar atau memperkecil. Fungsi ini digunakan untuk mengubah ukuran objek.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 2.53 *Scaling Image*
Sumber: Kurmashev (2012)

Ada juga metode memutar gambar untuk menunjukan sudut yang sesuai dari hasil foto ataupun *scanning*. Metode ini dinamakan juga *rotate* (rotasi).



Gambar 2.54 *Rotate Image*
Sumber: Kurmashev (2012)

Mempertajam gambar merupakan metode yang digunakan untuk memperbaiki kualitas gambar. Hal ini bisa membuat gambar menjadi lebih terlihat jelas dan tidak pecah. (hlm.8 – 9).

Gambar 2.55 *Sharpen Image*
Sumber: Kurmashev (2012)

Suasana dan warna sebuah gambar ditunjukan lewat kontras warna. Kontras disusun dari detail susunan pixel. Distribusi *pixel* terdiri dari rentang tergelap hingga yang paling terang.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Gambar 2.56 *Adjusting Tone*
Sumber: Kurmashev (2012)

Pengaturan warna merupakan hal penting mewujudkan warna spesifik secara benar. Dengan mengatur warna suasana bisa turut berubah.

Gambar 2.57 *Adjusting Colour*
Sumber: Kurmashev (2012)

Menggabungkan dua gambar juga merupakan bentuk manipulasi gambar. Hal ini bisa dilakukan dengan menggunakan layer berbeda dan setelahnya diatur sesuai tampilan yang ingin ditunjukkan.

Gambar 2.58 *Blending Image*
Sumber: Kurmashev (2012)

Hal lain yang bisa dilakukan untuk manipulasi gambar adalah dengan menambahkan filter. Filter bisa digunakan untuk memodifikasi gambar (hlm.10 – 11).

Gambar 2.59 *Applying Filter*
Sumber: Kurmashev (2012)

2.11 Yoga

Yoga mulai dikenal sejak 3.000 SM dari kebudayaan India kuno. Yoga dikenal sebagai sistem kesehatan yang utuh. Kata yoga diambil dari Bahasa Sansekerta yaitu *yuj* yang artinya penyatuan. Umumnya yoga dianggap sebagai media pengenalan akan fisik, mental, dan jiwa untuk mencapai kedekatan dengan Sang Pencipta (Sindhu, 2013, hlm.30).

Yoga dikenal sebagai *living science* yang artinya meninjau berbagai sisi kehidupan. Dewasa ini, yoga dianggap relevan bagi masyarakat untuk dipelajari. Banyak orang merasakan manfaat bagi tubuh yang terasa lebih baik hingga menghilangkan rasa tidak nyaman. Secara emosional, yoga dipelajari sebagai salah bentuk untuk meredakan rasa gelisah dan mengisi kehidupan (hlm.30-31).

Secara ilmu pengetahuan terdapat empat aliran yoga yang dikenal secara universal, yaitu:

1. *Jnana yoga* berhubungan dengan ilmu pengetahuan.
2. *Karma yoga* yang berhubungan dengan pelayanan terhadap sesama.
3. *Raja yoga* meninjau mengenai penguasaan akan pikiran dan mental.
4. *Bhakti yoga* mempelajari hubungan manusia dan Sang Pencipta.

Menurut Iyengar (1995) diketahui ada delapan tahapan yoga dalam proses mencari jiwa, yaitu:

1. *Yama* merupakan tahap memerintahkan moral secara universal.
2. *Niyama* merupakan proses penyucian diri dengan melakukan kedisiplinan.
3. *Asana* mempelajari tentang postur.
4. *Pranayama* merupakan proses mengatur ritme pernapasan.
5. *Pratyahara* yaitu menarik dan membebaskan pikiran dari kesadaran dan benda di sekitar.
6. *Dharana* yaitu proses memusatkan pikiran atau berkonsentrasi.
7. *Dhyana* merupakan tahap meditasi.
8. *Samadhi* merupakan tahap kesadaran penuh dengan melakukan meditasi mendalam.

Tahap *yama* dan *niyama* membantu mengontrol gairah dan emosi *yogi* (orang yang mengikuti yoga) sehingga tetap terharmonisasi dengan *yogi* lainnya. Sedangkan tahap *asana* membantu untuk menjaga kesehatan dan kekuatan tubuh sehingga memiliki harmoni dengan alam. Dua tahap selanjutnya yaitu *pranayama* dan *pratyahara* mengajarkan pernapasan yang baik serta mengontrol pikiran. Hal ini membantu untuk menghindari perbudakan akan sebuah keinginan memiliki objek tertentu. Sedangkan tiga tahap terakhir yaitu *dharana, dhyana,* dan *samadhi* membantu untuk menjaga harmonisasi diri dengan Sang Pencipta (hlm.21).

2.11.1 Jenis Yoga

Menurut Somvir (2006) terdapat beberapa jenis yoga yang dapat dilihat sebagai berikut:

1) *Ananda* Yoga

Jenis yoga ini bertujuan untuk mengalirkan energi menuju otak sekaligus sebagai langkah awal untuk memulai meditasi. Gerakan dalam yoga ini mengarah pada postur yang luwes. Tujuan dari gerakan adalah untuk menyelaraskan tubuh dan pengendalian pernapasan.

2) *Iyengar* Yoga

Tujuan iyengar yoga adalah mencapai kesehatan yang maksimal. Penekanan dalam setiap gerakan mengerah pada kesempurnaan yang ditujukan lewat teknik yang memperlihatkan kesejajaran.

3) *Kundalini* Yoga

Kundalini yoga berhubungan dengan upaya pembangunan energi spiritual dalam diri manusia. Gerakan yang diajarkan berisi pengulangan pernapasan disertai nyanyian dan pukian serta meditasi.

4) *Bikram* Yoga

Fokus dari latihan bikram yoga adalah untuk mengeluarkan racun dalam tubuh serta peregangan. Racun akan dikeluarkan lewat keringat. Ada dua teknik *pranayama* dan 24 *asana* dalam latihan ini. Keunikan dari bikram yoga adalah dilakukan di tempat dengan suhu tinggi.

5) *Ashtanga* Yoga

Ashtanga yoga pertama kali diperkenalkan oleh Sri. K. Pattabhi Jois. Gerakan dalam jenis yoga ini dinamis dengan gerakan progresif serta sinkronisasi dalam pernapasan. Memperbaiki sirkulasi dalam tubuh, kelenturan, menambah stamina, ketenangan, serta mencapai cahaya kebatinan.

6) *Jivamukti* Yoga

Jivamukti merupakan praktek yoga yang bersifat spiritual dibarengi dengan praktek yoga yang beretika. Jenis yoga ini diperkenalkan oleh Sharon Gannondan David Life. Terdapat asana yang ditunjukan pembelajaran agama, nyanyian, pola makan vegetarian, menjauhi kekerasan, dan meditasi.

7) *Sivananda* Yoga

Terdapat tiga tahap latihan dalam sivanda yoga yaitu pranayamna, asana, dan relaksasi. Titik berat dalam jenis yoga ini adalah latihan fisik serta bakti yoga.

8) *Kripalu* Yoga

Kripalu yoga menenkankan pada kesadaran. Kesadaran dalam pernapasan dan gerakan menjadi tanda kebijaksanan akan kesadaran diri yang diajarkan dalam jenis yoga ini.

9) *Meditation* Yoga

Jenis yoga ini berkaitan dengan relaksasi diri dan pikiran. Gerakan yang berkaitan dengan cara mengosongkan pikiran dari perbagai masalah dan kecemasan dalam kehidupan sehari-hari.

10) Prenatal Yoga

Jenis yoga yang ditujukan untuk ibu hamil. Gerakan dalam prenatal yoga disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan ibu hamil. Prenatal yoga dapat melatih mental dan fisik seorang ibu hamil.

11) Viniyoga

Viniyoga umumnya digunaka untuk proses pemulihan orang setelah mengalami cedera ataupun operasi. Viniyoga memiliki gerakan yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan setiap orang. Gerakan yang diajarkan bersifat lambat dan luwes.

12) *Acro* Yoga

Acro yoga memiliki gerakan yang dinamis. Terdapat unsur akrobatik dalam setiap gerakan yang diajarkan dalam acro yoga.

2.11.2 Manfaat Yoga

Berikut adalah beberapa manfaat dari melakukan yoga (Swanson, 2019):

1) Fleksibilitas

Yoga dapat meningkatkan kelenturan. Penelitian membuktikan dengan melakukan yoga dapat memperluas rentang gerak. Peta saraf akan mengirimkan sinyal kepada otot sehingga bisa divisualisasikan dalam bentuk gerakan (hlm.176).

2) Merawat Tulang Belakang

Yoga membantu untuk memulihkan sakit punggung. Kondisi sakit punggung yang berbeda antaraa satu orang dengan lainnya tentu harus menjadi pertimbangan juga. Untuk beberapa kondisi spesifik tentuk harus dipahami terlebih dahulu (hlm.179).

3) Mengatasi Stres

Yoga menjadai salah satu cara efektif untuk mengurangi stress. Melakukan yoga memiliki dampak positif untuk regulasi emosi. Yoga menciptakan telaksasi dan mengurangi hormon kortisol sehingga menciptakan gaya hidup yang lebih sehat dan positif (hlm.188).

4) Kesehatan Otak dan Mental

Saraf pada otak akan memiliki merekam sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan. Melakukan yoga dapat membantu memperbaharui kebiasaan

buruk seseorang menjadi kebiasaan baru yang lebih baik. Terus-menerus melakukan yoga sama dengan mengaktivasi kebiasaan baru yang positif (hlm.192).

Yoga mungkin tidak cukup untuk mengatasi kesehatan mental seseorang, namun yoga bisa menjadi salah satu suplemen. Yoga membantu merespon otak dalam menghadapi tantangan mental. Otak yang merespon amigdala (pusat rasa takut dalam otak) akan merespon sehingga munculah stress. Saat hal ini terjadi yoga membantu mengolah suasana hati dan keadaan emosional (hlm.192).

5) Penyakit Kronis

Latihan yoga bisa menjadi analgesik (penghilang rasa sakit). Dalam sebuah studi, seorang veteran yang mengalami sakit punggung berangsur mengurangi penggunaan opioid (obat Pereda rasa nyeri) setelah melakukan yoga (hlm.194- 195).

6) Terapi

Terapi yoga menerapkan keseimbangan antara data sebuah penelitian, arti dari klien, dan pengalaman secara kilnis. Melakukan terapi yoga mampu memberdayakan orang menjadi lebih baik (hlm.198 - 199).

2.12 Kehamilan

Tubuh wanita hamil beradaptasi secara terus menerus selama proses kehamilan. Ligamen seorang ibu mampu rileks dan meregang untuk kehidupan janin di dalam rahimnya, panggul yang mulai melunak untuk proses persalinan, dan Rahim yang membesar. Selain itu ibu hamil juga akan memompa darah lebih banyak dari biasanya untuk memenuhi kebutuhan oksigen dan nutrisi janin (Brewer, Bhattaccharya, Davies, Meredith & Preston, 2011, hlm.6).

Bayi bisa hadir di dunia dengan berbagai cara. Ada makhluk hidup yang mampu menghasilkan bayi dalam jumlah banyak atau yang sering disebut dengan *big bang reproduction*. Namun ada juga yang menghasilkan bayi dengan jumlah

yang sedikit dalam satu waktu kehidupan. Pada manusia, seorang ibu tidak bisa melahirkan bayi dalam jumlah yang banyak dalam satu waktu kehamilan. Hal inilah yang dinamakan bayi berkualitas yang tumbuh dan berkembang dengan bantuan orang tua (hlm.6).

2.12.1 Tanda dan Gejala Kehamilan

Menurut Yulizawati, Iryana, Elsinta, Insani dan Andriani (2017) tanda dan gejala kehamilan dapat dilihat sebagai berikut (hlm.49-50):

1) *Amenorea* (Terlambat datang bulan)

Pembuahan dan implantasi menyebabkan ovulasi serta pembentukan *folikel de graf* tidak terjadi. Perkiraan waktu kelahiran dapat diketahui dengan perhitungan rumus *neagle* (hlm.49).

2) Mual dan Muntah

Hormon estrogen dan progesteron mempengaruhi naiknya asam lambung sehingga menyebabkan rasa mual dan ingin muntah. Seorang ibu hamil umumnya mengalami rasa mual dan ingin muntah pada pagi hari atau lebih akrab disebut *morning sickness* (hlm.49).

3) Payudara Tegang

Terdapat pengaruh hormon estrogen, progesteron, dan somatomamotrofin menyebabkan penimbunan lemak, air, dan garam. Hal ini menyebabkan ujung saraf tertekan sehingga akan terasa sakit (hlm.49).

4) Mengalami Miksi

Desakan pada rahim menyebabkan seorang ibu seringkali merasa kandung kemih terasa penuh. Hal ini umumnya terjadi pada trimester pertama (hlm.50).

5) Konstipasi atau Obstipasi

Hormon progesteron juga berpengaruh pada gerakan peristaltik usus. Pengaruh yang dirasakan seorang ibu adalah merasa kesulitan buang air besar (hlm.50)

2.12.2 Psikologis Selama Masa Kehamilan

Menurut Yulizawati, Iryana, Elsinta, Insani dan Andriani (2017) perubahan psikologis semasa kehamilan dapat dikelompokan berdasarkan trimester pertama hingga tiga yang dapat dilihat sebagai berikut (hlm.47-49):

1) **Perubahan pada Trimester 1**

Pada trimester satu seorang ibu umumnya merasa tidak sehat. Seringkali muncul rasa kecewa, penolakan, rasa cemas, bahkan sedih. Pada trimester pertama ini juga ibu akan terus mencari kebenaran tentang kehamilannya. Perubahan baru ini seringkali menyebabkan emosi dan suasana hati yang tidak stabil (hlm.49 - 48).

2) **Perubahan pada Trimester 2**

Pada trimester kedua seorang ibu akan mulai terbiasa dengan kehamilannya serta sudah mulai bisa merasakan pergerakan bayi yang ada dalam kandungannya. Ia akan mulai tertarik terhadap berbagai kegiatan yang berkaitan dengan masa kehamilan. Perut ibu yang belum terlalu besar membuat ibu masih nyaman untuk beraktifitas dan bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (hlm.48).

3) **Perubahan pada Trimester 3**

Pada trimester akhir ini akan muncul perasaan cemas serta seringkali berkhayal mengenai bayi dan proses kelahiran. Ibu akan merasa perubahan fisik sehingga merasa tidak percaya diri dengan penampilannya. Pada masa ini juga ibu akan merasa takut akan rasa sakit dan menginginkan agar bayi bisa segera terlahir (hlm.48-49).

2.12.3 Fisik Selama Masa Kehamilan

Terdapat perubahan fisik yang jelas saat memasuki masa kehamilan yang dapat dilihat sebagai berikut (Yulizawati, Iryana, Elsinta, Insani & Andriani, 2017):

1) Membesarnya Perut dan Uterus

Pada usia kehamilan enam belas minggu uterus akan berubah dari organ pelvik menjadi organ abdomen. Besarnya perut ibu sangat jelas terlihat pada posisi berdiri (hlm.51).

2) Bertambahnya Berat Badan

Penambahan berat badan pada ibu hamil dikarenakan isi uterus, payudara yang mengencang, dan cairan ekstrasel ekstravaskuler. Metabolisme tubuh juga berpengaruh dalam peningkatan air dan endapan lemak serta protein baru sebagai cadangan bagi ibu hamil (hlm.51).

3) Hiperpigmentasi

Pigmentasi terjadi pada garis tengah kulit abdomen yang berwarna hitam kecokelatan. Selain itu akan muncul pigmentasi pada areola dan kulit genital. Hiperpegmantasi akan menghilang setelah persalinan. Hormon yang bekerja pada hiperpigmentasi adalah *melanocyte stimulating hormone* serta estrogen dan progresteron (hlm.51).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA