



### **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 Desain

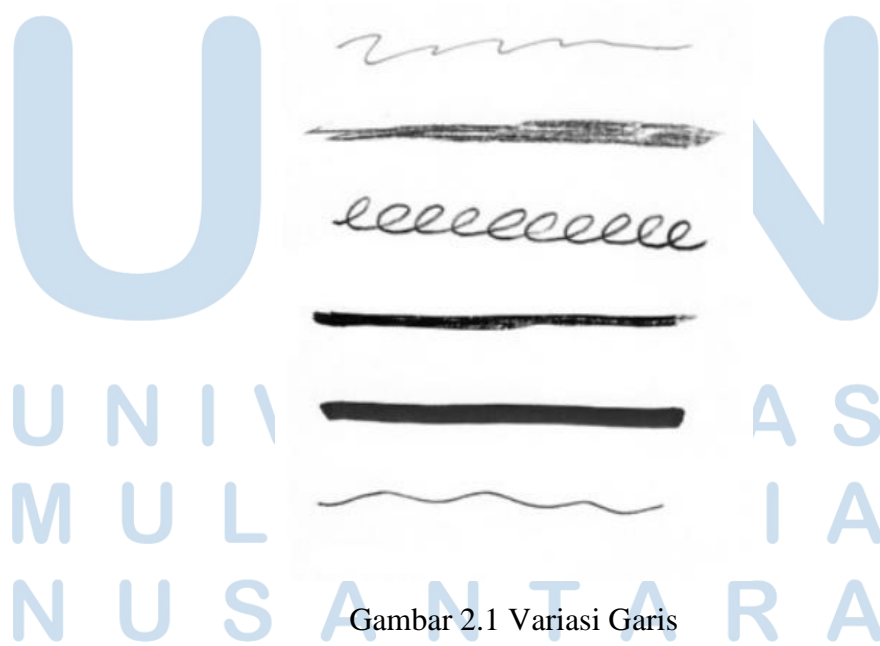
##### 2.1.1 Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis berfungsi untuk menyelesaikan masalah desain komunikasi visual yang luas dengan tujuan yang beragam; komersial, sosial, pendidikan, hiburan, budaya, personal, dan politik (Landa, 2018, h.1).

##### 2.1.2 Elemen Desain

###### 1) Garis

Garis merupakan perpanjangan dari sebuah titik, dimana titik sendiri adalah satuan terkecil dari sebuah garis yang biasa dikenal dengan bentuknya yang melingkar. Garis banyak peran dalam komposisi dan komunikasi (Landa, 2014, h.19).

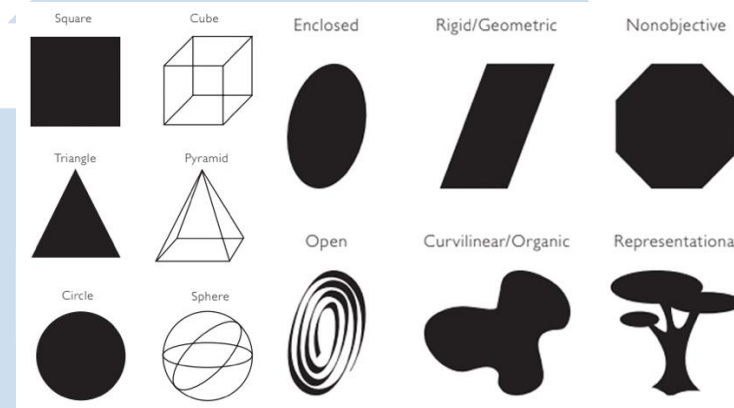


Gambar 2.1 Variasi Garis

(Landa, 2014)

## 2) Bentuk

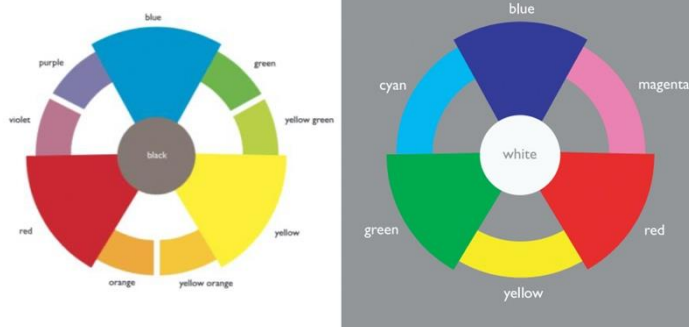
Secara umum garis dari sesuatu adalah bentuk. Bentuk juga didefinisikan sebagai wujud dan jalur tertutup (Landa, 2014, h.20).



Gambar 2.2 Variasi Bentuk  
(Landa, 2014)

## 3) Warna

Warna adalah sebuah elemen desain yang kuat dan sangat provokatif. Warna merupakan sebuah properti atau deskripsi dari energi cahaya. Hanya dengan cahaya kita dapat melihat warna. Warna yang kita lihat pada permukaan benda di lingkungan kita dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan. (Landa, 2014, h.23).



Gambar 2.3 Warna Additive & Subtractive

Pantulan cahaya dari sebuah objek alam atau buatan dikenal sebagai *subtractive color*, sedangkan pantulan cahaya dari media berbasis layar dikenal sebagai *additive colors*. *Red, green* dan *blue* (RGB) merupakan warna primer dari

*additive colors*, sedangkan warna primer untuk *subtractive color* adalah *cyan*, *magenta*, dan *yellow* ditambah (Landa, 2014, h.23-24).

#### 4) **Tekstur**

Dalam seni visual, terdapat dua kategori dari tekstur: taktil dan visual. Tekstur taktil memiliki kualitas taktil yang nyata dan dapat disentuh ataupun dirasakan secara fisik. Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur nyata yang dibuat dengan tangan, dipindai dari tekstur sebenarnya (seperti lenda), atau difoto (Landa, 2014, h.28).

### 2.1.3 **Prinsip Desain**

#### 1) **Format**

Format adalah sebuah perimeter yang ditentukan dari bidang yang melingkupi batas tepi luar dari sebuah desain. Desainer grafis bekerja dengan berbagai macam format, yang pada umumnya format dipakai untuk menjelaskan tipe dari sebuah proyek seperti poster, sampul CD, layar gadget dan sebagainya (Landa, 2014, h.29).



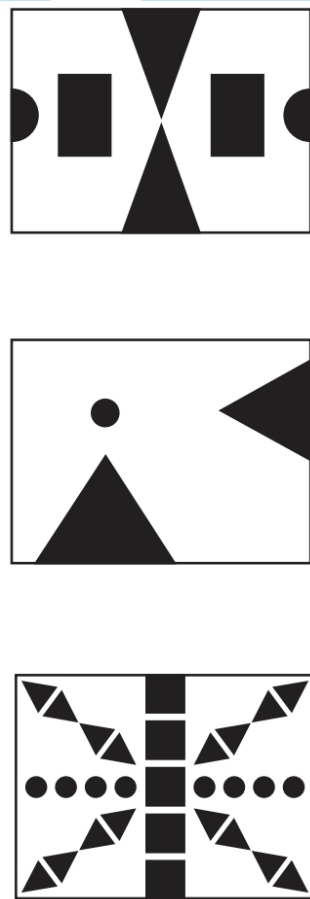
Gambar 2.4 Contoh Format

(Landa, 2014)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## 2) *Balance*

*Balance* adalah stabilitas yang diciptakan oleh distribusi visual yang merata pada setiap sisi sumbu pusat maupun pada setiap elemen dari komposisi. Desain cenderung ke arah harmoni ketika seimbang (Landa, 2014, h.30-31).



Gambar 2.5 Contoh *Balance*  
(Landa, 2014)

## 3) *Visual Hierarchy*

*Visual Hierarchy* digunakan untuk mengatur semua elemen grafis sesuai dengan *emphasis*. *Emphasis* adalah pengaturan dari elemen visual menurut kepentingannya, penekanan beberapa elemen terhadap yang lain, membuat beberapa elemen lebih dominan (Landa, 2014, h.33).



Gambar 2.6 Contoh Hirarki Visual  
(Landa, 2014)

#### 4) Ritme

Dalam desain grafis, sama seperti ketukan pada musik, pengulangan yang kuat dan konsisten, pola dari sebuah elemen dapat mengatur sebuah ritme atau irama, yang menyebabkan mata audiens bergerak keseluruh halaman. Banyak faktor yang berkontribusi untuk membangun irama: warna, tekstur, *emphasis* dan keseimbangan (Landa, 2014, h.35).

#### 5) Unity

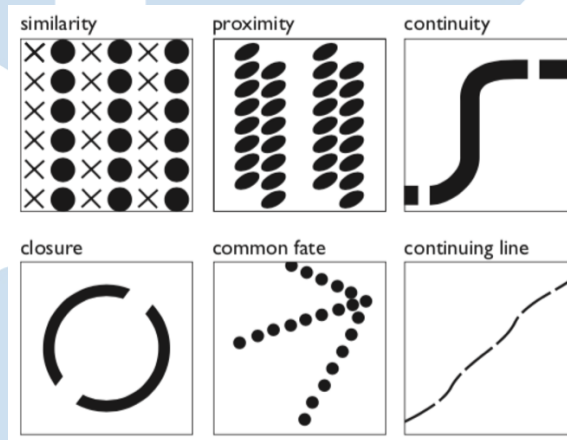
Ada banyak cara untuk mendapatkan kesatuan, dimana semua elemen grafis dalam sebuah desain sangat saling terhubung sehingga membentuk keseluruhan yang lebih besar. Ketika bersatu, setiap elemen grafis terlihat seperti mereka memang seharusnya bersama (Landa, 2014, h.36).

#### 6) *Laws of Perceptual Organization*

*Laws of perceptual organization* memiliki tujuh hukum yaitu (Landa, 2014, h.36):

- a. *Similarity* : elemen yang mempunyai karakter sama dianggap merupakan satu kesatuan. Elemen dapat serupa dalam bentuk, tekstur, warna atau arah.

- b. *Proximity* : elemen saling berdekatan, dalam kedekatan spasial, dianggap merupakan satu kesatuan.
- c. *Continuity* : elemen yang muncul sebagai kelanjutan dari elemen-elemen sebelumnya dianggap terhubung, menciptakan kesan gerakan.
- d. *Closure* : kecenderungan pikiran untuk menghubungkan elemen individu untuk menghasilkan bentuk, unit atau pola yang lengkap.
- e. *Common fate* : elemen akan dianggap sebagai sebuah kesatuan jika bergerak ke arah yang sama.
- f. *Continuing line* : garis selalu dianggap mengikuti jalan yang paling sederhana. Jika dua garis terputus, orang melihatnya sebagai gerakan utuh daripada terpisah; juga disebut sebagai garis tersirat.



Gambar 2.7 Contoh *Laws of Perceptual Organization*  
(Landa, 2014)

## 2.2 Buku

Buku adalah bentuk dokumentasi paling tua yang menyimpan pengetahuan dunia, ide-ide dan kepercayaan. Buku memiliki sejarah yang panjang, dengan kata-kata yang kita pakai untuk menggambarkan sebuah buku, pada dasarnya kita mendapat wawasan tentang masa lalu dan memahami buku itu sendiri (Haslam, 2006, h.6).

### 2.2.1 Anatomi Buku

Buku dibagi kedalam tiga bagian yang pada tiap bagiannya terbagi lagi berdasarkan fungsinya masing-masing (Rustan, 2014, h.121).

#### 1) Bagian Depan

- a. Cover depan : berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimonial, elemen visual atau teks lain.
- b. Judul bagian dalam.
- c. Informasi penerbitan dan perijinan.
- d. Pesan atau ucapan terimakasih.
- e. Kata pengantar dari pengarang.
- f. Kata sambutan dari pihak lain, seperti editor atau pihak ahli.
- g. Daftar isi

#### 2) Bagian Isi

Berisi bab-bab dan sub-bab, yang tiap babnya memiliki pembicaraan topik yang berbeda-beda.

#### 3) Bagian Belakang

- a. Daftar Pustaka.
- b. Daftar istilah.
- c. Daftar gambar.
- d. Cover belakang.

### 2.2.2 Jenis-Jenis Buku

Buku dibagi kedalam beberapa bagian berdasarkan jenis dan fungsinya yaitu (Male, 2017, h.25):

#### 1) *Children's Book*

Ada dua jenis *children's book* yaitu,

Non fiksi : berisi referensi populer atau kurikulum nasional.

Fiksi : buku bergambar untuk anak kecil sampai remaja.



2) **Quality Non-Fiction**

Buku ilmu pengetahuan tunggal atau ensiklopedia yang berisi subjek populer seperti, masak, berkebun, olahraga, sejarah alam, mesin, biografi.

3) **General Fiction**

Buku dengan dua jenis sampul yaitu tebal dan tipis, dibuat terutama untuk orang dewasa.

4) **Specialist**

Buku yang memuat referensi teknis tertentu dan subjek yang belum pasti.

5) **Publishing : Magazines and Newspaper**

Memuat informasi umum, spesifik, atau gaya hidup, artikel dan komentar-komentar.

6) **Advertising**

Termasuk kedalam *above the line*, baik bentuk cetak maupun gambar bergerak.

7) **Design Group**

Termasuk kedalam *below the line*, berisi tentang titik fokus penjualan, laporan perusahaan, kemasan, meteri korporat, desain situs internet, dll.

8) **Multimedia**

Berbentuk gambar yang bergerak seperti animasi, pasca produksi, film, gambar digital.

9) **Miscellaneous**

Berisi hal-hal yang berhubungan dengan institusi, organisasi atau pribadi individu yang tidak terkait dengan apapun, pelayanan public, pemerintahan daerah atau pusat, institusi pendidikan

### 2.3 Ilustrasi

Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang benar-benar mewakili substansi tulisan dan kadang ilustrasi dipakai ketika foto tidak mampu memberikan gambaran visual sebuah teks informasi (Sitepu, 2004, h.44).

### 2.3.1 Fungsi Ilustrasi

#### 1) *Documentation, Reference an Instruction*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media pemberi instruksi. Audiens akan lebih memahami sebuah informasi jika didukung dengan visual yang baik. Semua hal yang mengedukasi akan lebih menarik jika ditambah dengan aspek visual yang baik (Male, 2007, h.88).

#### 2) *Commentary*

Digunakan oleh surat kabar dan majalah karena dapat menjadi simbol dalam jurnalistik itu sendiri. Walaupun disandingkan dengan fotografi, ilustrasi memiliki peran yang penting dalam media publikasi. Ilustrasi dapat ditempatkan dalam bermacam bentuk pada media jurnalistik (Male, 2007, h.118).

#### 3) *Storytelling*

Ilustrasi digunakan untuk mewakili naratif dari sebuah karya fiksi. Hal ini dapat ditemukan pada buku cerita anak, novel bergambar, komik, dan buku bergambar lain. Ilustrasi dijadikan sebagai sebuah penjelasan dari makna-makna yang terdapat pada teks-teks naratif, dan menjadi pendukung dalam memancing emosi dan imajinasi audiens melalui karya lengkap (Male, 2007, h.138).

#### 4) *Persuasion*

Ilustrasi dapat membujuk audiens melalui periklanan. Ilustrator dapat dikatakan berhasil jika berhasil membujuk audiens melalui ilustrasi yang dibuat dalam sebuah periklanan (Male, 2007, 164).

#### 5) *Identity*

Perusahaan menggunakan jasa desain grafis dalam membuat media promosi dengan tujuan untuk dapat mendapat perhatian bagi brand yang sedang dibangun. Ilustrasi dan desain grafis berfungsi untuk membuat simbol pengenalan atau tanda identitas dari sebuah brand (Male, 2007, h.172).

### 2.3.2 Jenis Ilustrasi

Saat ini terdapat banyak sekali jenis ilustrasi, semuanya sesuai dengan kebutuhan komunikasi serta sesuai dengan media komunikasi yang berkembang pada saat ini (Maharsi, 2016, h.70).

#### 1) Ilustrasi Karikatur

Karikatur merupakan panduan antara kartun dan potret, karikatur dapat bersifat humor, dapat juga bersifat kejam bagi orang-orang yang dijadikan objeknya. Karikatur dapat diartikan sebagai sebuah karya seni yang menggambarkan objek berupa figur atau potret manusia dengan cara mendeformasi figur manusia tersebut (Maharsi, 2016, h.70-73).



Gambar 2.8 Contoh Ilustrasi Karikatur

(Maharsi, 2016)

#### 2) Ilustrasi Buku Anak

Buku anak saat ini sangat beragam dan bisa disajikan dalam bentuk pengetahuan atau dongeng. Walau beragam, buku anak memiliki satu tujuan yang sama, yaitu memberikan kisah dalam bentuk gambar ilustrasi yang menarik (Maharsi, 2016, h.78).



Gambar 2.9 Contoh Ilustrasi Buku Anak  
(Maharsi, 2016)

### 3) Ilustrasi Iklan

Memberi gambaran yang jelas mengenai sebuah produk atau jasa yang ditawarkan. Dengan ilustrasi ini sebuah produk atau jasa akan dikomunikasikan secara visual-estetis kepada audiens (Maharsi, 2016, h.86-87).



Gambar 2.10 Contoh Ilustrasi Iklan  
(Maharsi, 2016)

#### 4) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi yang dibuat khusus untuk menyertai artikel-artikel, untuk menguraikan berita mengenai kejadian-kejadian tertentu. Ilustrasi editorial berkaitan dengan ide-ide dan penyajian atau pengkomunikasikan konsep-konsep tertentu kepada pembaca. Ilustrasi Editorial dibagi kedalam dua kategori yaitu (Maharsi, 2016, h.90-92):

##### a. Ilustrasi Surat Kabar

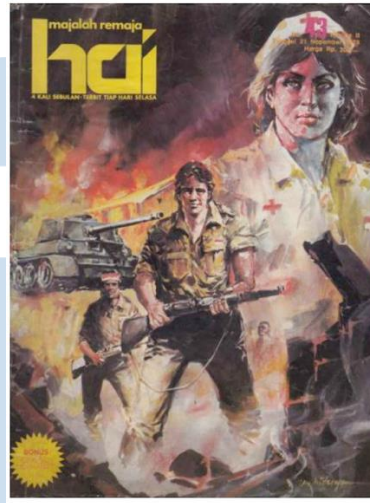
Dalam surat kabar terdapat ilustrasi untuk kolom berita opini dan ilustrasi yang dibuat biasanya bersifat simbolis. Ilustrasi yang dibuat biasa dikatakan sebagai ilustrasi opini karena khas dan khusus (Maharsi, 2016, h.92).



Gambar 2.11 Contoh Ilustrasi Surat Kabar  
(Maharsi, 2016)

##### b. Ilustrasi Majalah

Ilustrasi ini bergantung pada jenis majalahnya, sehingga bentuk ilustrasinya berbeda-beda ada yang menggunakan gambar manual, fotografi dan gambar digital. Hal ini bergantung kepada *target audience* majalah ini (Maharsi, 2016, h.95).



Gambar 2.12 Contoh Ilustrasi Majalah  
(Maharsi, 2016)

Ilustrasi memiliki bentuk yang beragam, berdasarkan penampilannya ilustrasi dibagi menjadi 7 bentuk (Soedarso,2014):

1) **Ilustrasi Naturalis**

Gambar yang memiliki warna dan bentuk yang sesuai dengan kenyataan yang ada di alam tanpa dikurang maupun ditambah.

2) **Ilustrasi Dekoratif**

Gambar yang berfungsi untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan.

3) **Kartun**

Gambar yang mempunyai bentuk lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasa digunakan untuk menghias majalah anak, komik, dan cerita bergambar.

4) **Karikatur**

Gambar kritikan atau sindiran yang digambarkan dengan penyimpangan bentuk proporsi tubuh. Biasa ditemukan di majalah atau koran.



### 5) **Cerita Bergambar**

Sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Dibuat berdasarkan cerita dari berbagai sudut pandang dengan penggambaran yang menarik.

### 6) **Buku Pelajaran**

Berfungsi untuk menerangkan teks atau suatu peristiwa baik ilmiah atau gambar bagian. Dapat berupa foto, gambar natural, dan bentuk bagian.

### 7) **Khayalan**

Gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif. Banyak ditemukan di ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik.

## 2.4 ***Tokophobia***

*Tokophobia* adalah ketakutan patologis kehamilan yang dapat menyebabkan penghindaran proses kehamilan itu sendiri (Bhatia, M.S., Jhanjee, A.). Ketakutan akan kehamilan yang juga dikenal dengan *tokophobia* sudah ditentukan sebagai gangguan psikologis (*Journal of Perinatal Medicine*). Ketakutan akan kehamilan biasanya sangat berelasi dengan ketakutan akan rasa sakit pada masa persalinan (Bilert, H.) Menurut Kristina Hofberg dan Mark Ward dalam jurnalnya yang berjudul *Tokophobia: A Profound Dread and Avoidance of Childbirth (When Pathological Fear Effects the Consultation)*, *tokophobia* adalah sebuah fobia dimana wanita merasakan kecemasan yang signifikan dan ketakutan akan kematian selama proses kehamilan mendahului proses kehamilan itu sendiri dan sangat intens, yang menyebabkan penghindaran akan hal tersebut jika memungkinkan.

*Tokophobia* diklasifikasikan menjadi 2 macam yaitu, *tokophobia* primer dan *tokophobia* sekunder.

- a. *Tokophobia* primer : ketakutan tidak wajar akan proses kehamilan yang dirasakan oleh wanita yang tidak memiliki pengalaman akan proses kehamilan sebelumnya.
- b. *Tokophobia* sekunder : ketakutan tidak wajar yang berkembang akan proses kehamilan yang dialami oleh wanita akibat peristiwa traumatis diproses kehamilan sebelumnya (Bhatia, M.S., Jhanjee, A.).

Tokophobia primer dapat dirasakan ketika wanita sudah mulai menginjak masa remaja hingga masa awal dewasa. Untuk tokophobia sekunder, pada umumnya wanita mulai merasakan setelah melewati masa persalinan pertama. Dimana pada umumnya persalinan tersebut adalah persalinan yang traumatis seperti keguguran, kelahiran dengan kondisi janin meninggal maupun aborsi. Penghindaran terhadap kehamilan pertama maupun kehamilan berikutnya merupakan sebuah gejala dari depresi (Alessandra, S., Roberta, L.)



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA