



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 Grafis

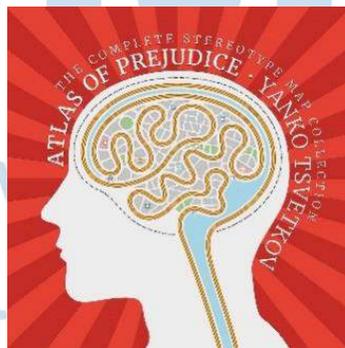
Melalui buku Robin Landa (2011), Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi informasi ataupun pesan dalam visual guna menciptakan minat kepada audiens. Desain grafis mampu memberikan penyelesaian dalam penginformasian, persuasi, peningkatan, penyampaian, pengidentifikasian, penemuan, pembentukan dalam berbagai kategori dari tujuan makna itu sendiri.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2011), Elemen-elemen desain merupakan dasar dalam melakukan proyek desain. Penting bagi seorang desainer untuk mengenal dan mendalami setiap elemen-elemen desain agar ketika sedang mendesain, elemen-elemen desain dapat dimanfaatkan secara maksimal sesuai dengan perancangan makna pengutaraan informasi. Adapun elemen-elemen desain menurut Landa (2011) adalah sebagai berikut:

2.1.1.1 Garis

Susunan titik yang memanjang dan disebut sebagai jalur pergerakan titik. Garis dapat dibentuk menggunakan peralatan seperti pensil, kuas runcing, ataupun sesuatu yang meninggalkan tanda. Garis berperan besar dalam pengstrukturannya juga komunikasi.



Gambar 2. 1 *Atlas of Prejudice*
Sumber: Tsvetkov (2015)

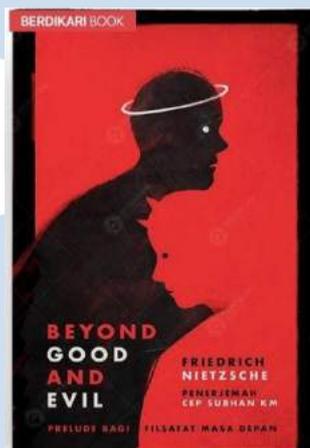
Garis bisa berbeda-beda karena memberi arah dan kualitas yang menuntun audiens ke arah lurus, melengkung, dan bersudut. Kualitas garis juga bermacam-macam dimulai dari tebal, halus, tipis, pecah, dan teratur. Kategori garis juga bermacam-macam seperti garis padat, tersirat, penglihatan, tepi.

2.1.1.2 Bentuk

Sesuatu bidang yang dapat diukur tinggi dan lebarnya, berbentuk dua dimensi dan merupakan susunan dari garis, tekstur, atau warna. Adapun bentuk-bentuk pada dasarnya terdiri dari tiga, yaitu bentuk lingkaran, segitiga, dan persegi.

2.1.1.3 *Figure/Ground*

Figure/Ground disebut juga sebagai ruang negatif ataupun positif yang memberi pemahaman visual terkait signifikasi antara bentuk dari gambar ke tanah dalam bidang dua dimensi.



Gambar 2. 2 Sampul Buku: *Beyond Good and Evil*

Sumber: Nietzsche (2013)

Ruang ataupun bentuk positif juga dapat diidentifikasi sebagai ruang negatif juga sebaliknya. Sampul buku diatas yang memperlihatkan ruang negatif yang menciptakan dua visual berbeda.

2.1.1.4 Warna

Warna adalah cahaya yang dipantulkan dan berdasarkan perannya terbagi menjadi tiga bagian:

- 1) Warna primer: warna dasar seperti Merah, hijau, dan biru
- 2) Warna sekunder: warna campuran dari warna primer seperti oranye, hijau, dan ungu
- 3) Warna tersier: warna gabungan dari satu warna primer dan satu warna sekunder seperti kuning-oranye, dan biru-ungu.

Adapun warna dibagi menjadi 3 kategori:

- 1) *Hue* ataupun nama dari warna itu sendiri, seperti biru, merah, kuning, ungu, hitam, coklat dan hijau.



Gambar 2. 3 *Design Buckle*
 Sumber: <https://bit.ly/3Bq2YUN>

Hue memberikan suatu rasa hangat dan dingin yang dirasakan hanya dalam pikiran seperti warna hangat yaitu merah, oranye, dan kuning juga warna dingin yaitu biru, hijau, dan ungu.

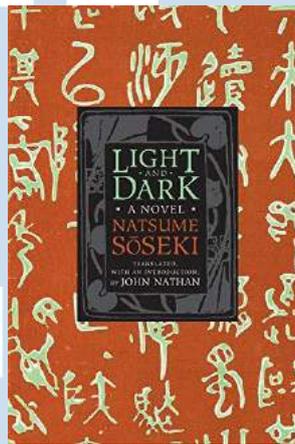
- 2) *Value*, tingkat terang atau gelapnya suatu warna, seperti biru tua, biru muda, merah tua. Dalam penentuan tingkat kontras warna diperlukan dua warna netral yaitu hitam dan putih.



Gambar 2. 4 *The Complete Book of Colourful*
 Sumber: Feijter & Schampaert (2021)

Warna hitam dan putih memegang peranan penting dalam pencampuran warna. Dalam sebuah komposisi, sebuah kontras berguna dalam memberikan perbedaan bentuk.

3) *Saturation*, tingkat kecerahan warna atau rona, seperti biru cerah dan biru kusam. Warna yang utuh tidak ada campuran antara warna hitam, putih, dan abu-abu disebut sebagai warna bersaturasi tinggi. Warna yang mengandung campuran antara warna hitam, putih, dan abu-abu disebut sebagai warna bersaturasi rendah.



Gambar 2. 5 *Light and Dark*
Sumber: Natsume (2016)

Dalam sebuah komposisi, warna dengan saturasi tinggi akan lebih menonjol dan diperhatikan oleh audiens apabila dikelilingi oleh warna dengan saturasi rendah.

2.1.1.5 **Tekstur**

Halus kasarnya permukaan bidang yang dirasakan melalui sentuhan. Tekstur dibagi menjadi dua kategori:

1) **Tekstur taktil**

Memiliki permukaan yang dapat dirasakan secara fisik seperti sentuhan. Adapun tekstur taktil dapat dicetak melalui percetakan teknik pada desain cetak seperti *embossing*, *debossing*, *stamping*, *letterpress*, dan *engraving*.

2) Tekstur visual

Tekstur yang diamati dari tekstur yang sebenarnya, berbentuk ilusi tekstur yang nyata yang dibuat oleh tangan manusia melalui teknik fotografi, melukis yang diamati melalui foto, lukisan ataupun media pembuatan gambar lainnya.

2.1.1.6 *Pattern*

Pattern adalah susunan sebuah visual ataupun elemen yang berulang, teratur, dan konsisten dalam area tertentu dan memiliki gerakan terarah. Sebuah pola memiliki struktur yang bergantung pada tiga susunan dasar blok bangunan yaitu titik, garis dan *grid*.



Gambar 2. 6 *Patterns: Inside the Design Library*
Sumber: Koepke (2016)

Dalam sebuah pola papan catur, memperlihatkan sebuah keseimbangan desain yang dinamakan keseimbangan kristalografi. Slogan *Open your heart-Give blood* menggunakan visual dua dimensi juga simbol yang berbeda beda dan menggunakan pola yang berulang sebagai inspirasi dari warisan budaya Amerika dari beragam kelompok etnis yang unik.

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip-prinsip desain merupakan dasar yang penting dalam penerapan desain. Melalui Prinsip-prinsip desain, desainer menjadi lebih terarah dan membangun suatu kebiasaan bahwa prinsip-prinsip desain menjadi suatu bentuk kesadaran yang terkondisi. Adapun prinsip-prinsip

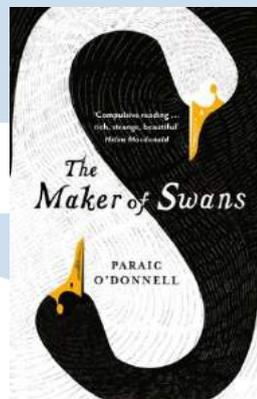
desain sifatnya saling bergantung. Adapun prinsip-prinsip desain menurut Landa (2011) adalah sebagai berikut:

1) Format

Dalam dunia desain grafis, format berarti sebuah bidang ataupun penggambaran media seperti *poster*, iklan majalah, dan brosur.

2) *Balance*

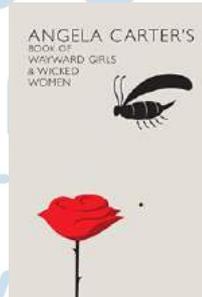
Suatu stabilitas yang diciptakan melalui pembagian suatu bentuk ataupun berat pada setiap sisi secara merata dan berfokus pada titik tengah. Keseimbangan menimbulkan suatu keselarasan, daya tarik, dan penekanan elemen. Ukuran, nilai, bentuk, tekstur, dan warna memiliki peran penting dalam penempatan berat suatu visual.



Gambar 2. 7 *The Maker of Swans*
Sumber: O'Donnell (2016)

3) *Visual Hierarchy*

Daya utama dalam pengorganisasian informasi dan kejelasan komunikasi dalam mengomunikasikan informasi. Penentuan *Visual* diatur berdasarkan urutan kepentingan juga penekanan titik fokus.



Gambar 2. 8 *Book of Wayward Girls and Wicked Women*
Sumber: Carter (2015)

4) *Emphasis*

Dalam menentukan *visual hierarchy*, dibutuhkan adanya penekanan sebagai titik perhatian. Penekanan yang tepat harus dimulai dari elemen yang paling penting sebagai fokus utama penyampaian informasi. *Emphasis* dan *visual hierarchy* memiliki hubungan yang erat dan berkaitan satu sama lain.

5) *Rhythm*

Stabilitas dapat diciptakan melalui urutan ataupun ritme visual yang kuat. Adapun faktor yang memengaruhi struktur ritme adalah warna, gambar, tekstur, keseimbangan, dan penekanan. Kunci utama dalam membangun ritme yang kuat adalah pengulangan (pengulangan sekali atau lebih dengan total maupun ketetapan yang besar) dan variasi (modifikasi pola baik itu segi warna, jarak, posisi, bobot, dan bentuk). Pengulangan yang diselingi dengan variasi yang secukupnya akan menciptakan minat visual terhadap audiens.



Gambar 2. 9 *Print & Pattern: Nature*
Sumber: Style (2017)

6) *Unity*

Semua elemen grafis dalam sebuah desain dapat terkait satu sama lain dan membentuk suatu kesatuan. Menurut Gestalt, kesatuan dapat dibangun melalui pikiran manusia yang menciptakan koneksi, keteraturan, pengelompokkan, dan persepsi. Dalam *Laws of Perceptual Organization*, kesatuan diantaranya meliputi *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate*, *continuing line*.

7) *Scale*

Sebuah ukuran suatu elemen atau objek yang berkaitan dengan elemen atau objek lain dalam sebuah bidang guna menunjukkan proporsi dan gambaran nyata. *Scale* penting dalam sebuah desain karena memberikan komposisi variasi visual, kontras, dinamisme, *positive tension* diantara objek, dan menciptakan ilusi tiga dimensi.

8) *Proportion*

Proportion adalah sebuah hubungan ukuran, besaran, atau kuantitas yang memiliki perbandingan satu sama lain dalam sebuah keseluruhan desain. Proporsi juga memberikan respons keseimbangan yang menciptakan sebuah harmoni dan memberikan audiens sebuah efek yang menyenangkan.

2.2 Media Informasi

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT), media adalah segenap saluran dan bentuk yang memuat informasi ataupun pesan yang disampaikan kepada penerima informasi (Tysara, 2021). Menurut Anggraeni dan Irviani (2017), informasi adalah serangkaian olahan data dan fakta yang memiliki arti dan ditujukan kepada penerima (Anggraeni & Irviani, 2017). Adapun literasi media adalah kemampuan mengakses, mengomunikasikan informasi, analisis, dan evaluasi dalam berbagai media (Diskominfo, 2018).

2.2.1 Jenis-Jenis Media Informasi

Media informasi menurut Turow (2014) dibagi menjadi 9 jenis media industri, diantaranya berupa industry media internet, buku, koran, majalah, rekaman, radio, televisi, film, dan *video game*. Berikut penjelasan media-medianya:

1) *The internet industry*

Masyarakat pada era sosial media mencari produk, orang, layanan, ide, dan profil perusahaan hanya dengan mengandalkan internet. Sebuah laman sosial media memudahkan orang-orang untuk berinteraksi dengan orang lain dan membicarakan hal-hal

seputar informasi, *entertainment*, dan berita sebagai topik pembicaraan yang mereka pilih.

2) *The book industry*

Buku adalah media penyampaian informasi yang sudah ada sebelum munculnya industri buku. Sebuah buku berfungsi sebagai media komunikasi sebagai respons dari perkembangan budaya dan hukum sebagai tanggapan terhadap teknologi. Industri-industri buku saat ini cenderung mengarah pada buku-buku seperti buku edukasi dan profesional, buku perdagangan, buku religi, buku ilmiah, dan buku referensi berlangganan.

3) *The newspaper industry*

Koran adalah media informasi yang diproduksi secara harian ataupun mingguan. Koran juga merupakan media informasi yang berkembang atas respons sosial dan hukum sebagai tanggapan terhadap teknologi dalam periode yang berbeda. Penempatan informasi juga dirancang sesuai urutan kepentingan dan topik hangat yang sedang dibicarakan.

4) *The magazine industry*

Majalah adalah media komunikasi yang sudah ada sebelum munculnya industri majalah. Dalam pembuatan sebuah majalah, dibutuhkan editor, penulis, spesialis pemasaran dan sirkulasi. Dalam sebuah majalah biasanya memuat konten seperti bisnis atau perdagangan, majalah konsumen, ulasan sastra, jurnal akademik, buletin, dan buku komik.

5) *The recording industry*

The recording industry berkaitan dengan musik dan band. Industri musik membutuhkan artis untuk menyanyikan lagu dan artis membutuhkan industri musik untuk tampil. Dalam sebuah lagu, memuat informasi yang ingin disampaikan oleh penulis lagu kepada audiens.

6) *The radio industry*

The radio industry merupakan salah satu media informasi yang menyampaikan informasi dengan dibagikan secara lisan dengan memanfaatkan satelit radio. Adapun industri radio berkaitan dengan industri perekaman, musik yang diputar sebagai hiburan ataupun jeda dipilih dari industri perekaman.

7) *The movie industry*

Industri film, media informasi bergerak yang memiliki alur dan pemeran sebagai bagian penyampaian informasi. Seperti contohnya cerita pengenalan budaya suatu bangsa, maka film diproduksi dengan segala sesuatu gaya yang berkaitan dengan kebutuhan suatu budaya guna memperkenalkan kepada masyarakat luas terkait gaya dan visual yang dimiliki oleh bangsa tersebut. Hal ini menjadikan film sebagai penyampaian informasi dalam bentuk yang berbeda.

8) *The television industry*

Televisi merupakan media informasi komunikasi yang berkembang melalui respons dari perubahan sosial, hukum, dan organisasi sebagai tanggapan dari perkembangan teknologi. Stasiun televisi memuat siaran televisi yang terhubung dengan layanan kabel dan satelit berlangganan. Adapun ketika audiens menonton televisi, akan diselingi dengan informasi seperti produk terbaru dan berita terbaru.

9) *The video game industry*

Video game adalah sebuah produk hiburan yang ditampilkan pada sebuah layar yang mengajak audiens untuk berinteraksi seperti menyelesaikan tugas dan tantangan yang tertera. *Video game* dapat menjadi media informasi yang bersifat interaktif bagi penggunaannya.

2.2.2 Buku

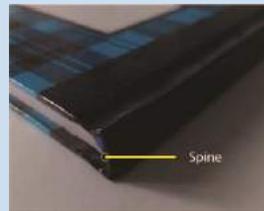
Melalui buku yang berjudul “*Book Design*” oleh Haslam (2006), Buku merupakan sebuah media informasi dalam wujud dokumentasi terlama yang memuat informasi-informasi seperti ilmu pengetahuan, pemikiran, dan kepercayaan dunia.

2.2.1.1 Komponen-Komponen Buku

Dalam sebuah buku, terdapat beberapa istilah sebagai penamaan dari bagian-bagian yang memiliki definisi masing-masing. Haslam telah membagi 3 grup komponen dasar yaitu, *the book block, the page, and the grid*.

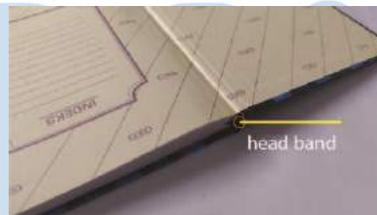
1) *The Book Block*

- a) *Spine*, bagian sampul buku dengan pinggiran yang bergabung.



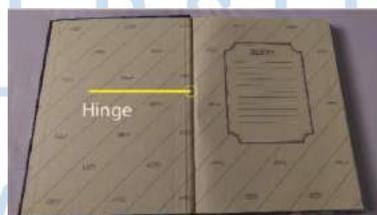
Gambar 2. 10 Letak *Spine*

- b) *Head band*, susunan benang berwarna yang biasanya berada pada bagian tengah buku.



Gambar 2. 11 Letak *Head band*

- c) *Hinge*, berbentuk lipatan yang berada diantara *fly leaf* dan *paste down*.



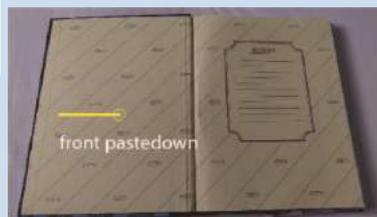
Gambar 2. 12 Bagian *Hinge*

- d) *Head square*, perlindungan kecil yang berada pada bagian atas sampul buku.



Gambar 2. 13 Bagian *Head square*

- e) *Front pastedown*, *endpaper* yang tersisip pada bagian dalam papan depan.



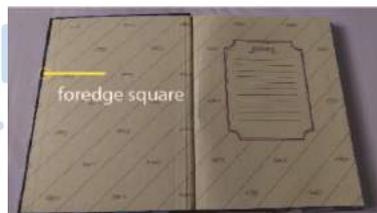
Gambar 2. 14 Bagian *Front pastedown*

- f) *Cover*, papan depan sebagai bagian pertama yang melindungi isi buku.



Gambar 2. 15 Bagian *Cover*

- g) *Foreedge square*, Pelindung bagian depan buku yang di setelah papan depan dan papan belakang.



Gambar 2. 16 Bagian *Foreedge*

- h) *Front board*, *cover board* di buku bagian depan.



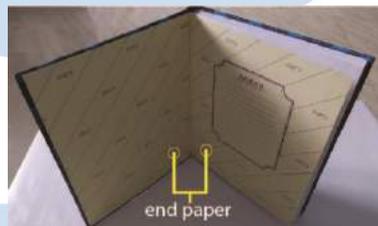
Gambar 2. 17 Bagian *Front board*

- i) *Tail square*, pelindung berukuran kecil bagian bawah buku yang setelah papan depan dan papan belakang, dimana ukurannya lebih besar dari halaman buku.



Gambar 2. 18 Bagian *Tail square*

- j) *Endpaper*, halaman kertas yang tebal sebagai penutup bagian dalam papan *cover* juga sebagai penyokong engsel.



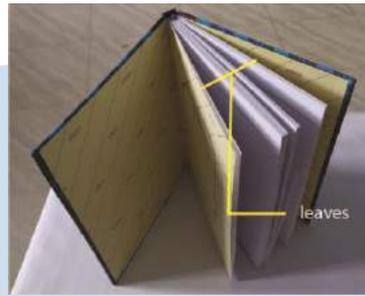
Gambar 2. 19 Bagian *End paper*

- k) *Head*, bagian atas buku yang terletak diujung pinggiran buku.



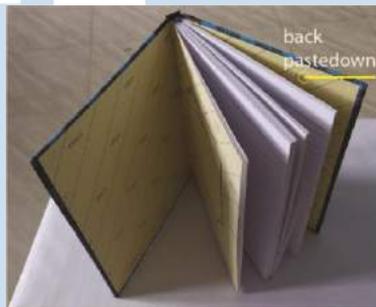
Gambar 2. 20 Bagian *Head*

- l) *Leaves*, susunan lembaran kertas di bagian tengah yang menjadi suatu kesatuan dan memiliki dua sisi disebut juga dengan halaman *recto* dan *verso*.



Gambar 2. 21 Bagian *Leaves*

m) *Back pastedown*, kertas yang dilekatkan dan berada pada bagian dalam papan belakang (*back cover*).



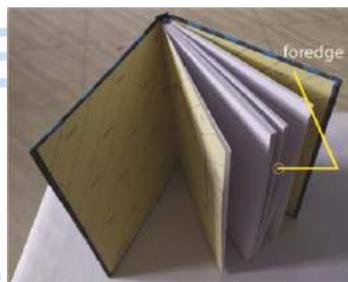
Gambar 2. 22 Bagian *Back pastedown*

n) *Back cover*, papan yang berada pada bagian belakang buku dan berfungsi sebagai penutup.



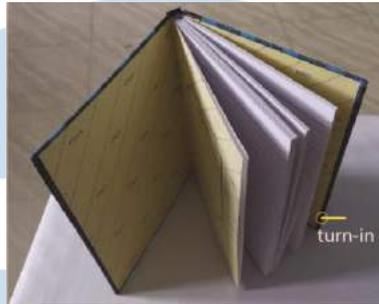
Gambar 2. 23 Bagian *Back cover*

o) *Foredge*. bagian pinggiran buku.



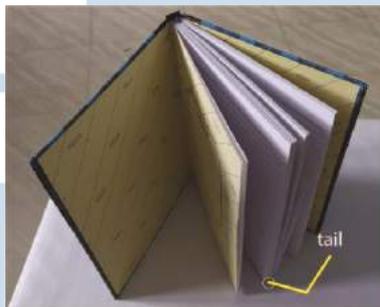
Gambar 2. 24 Bagian *Foredge*

p) *Turn-in*, pinggiran kertas yang dilipat ke dalam buku.



Gambar 2. 25 Bagian *Turn-in*

q) *Tail*, bagian ujung bawah kesatuan halaman buku.



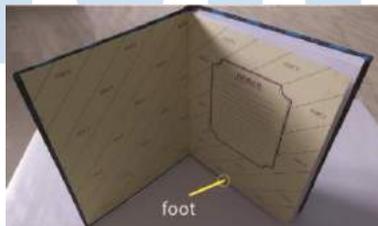
Gambar 2. 26 Bagian *Tail*

r) *Fly leaf*, halaman balik dari *endpaper*.



Gambar 2. 27 Bagian *Fly leaf*

s) *Foot*, bagian bawah halaman buku.



Gambar 2. 28 Bagian *Foot*

2) *The page*

Berikut penjelasan istilah-istilah yang ada pada komponen dasar *The page* diantaranya adalah :

a) *Portrait*

Format dimana ukuran tinggi lebih besar dibandingkan lebarnya

b) *Landscape*

Format dimana ukuran lebar lebih besar dibandingkan tingginya

c) *Page height and width*

Ukuran tinggi dan lebarnya sebuah halaman

d) *Verso*

Halaman kiri sebuah buku yang biasanya di mulai dari nomor halaman genap

e) *Single page*

Halaman kiri tunggal yang terikat

f) *Double-page spread*

Halaman kiri dan kanan yang saling berhadapan dimana informasi dimuat memiliki kelanjutan dari kiri ke kanan halaman dan dibuat seakan-akan menjadi satu halaman

g) *Head*

Bagian atas buku yang terletak diujung pinggiran buku

h) *Recto*

Kebalikan dari *verso*, *recto* merupakan halaman kanan dari sebuah buku yang biasanya dimulai dari nomor halaman ganjil

i) *Foreedge*

Bagian pinggiran buku

j) *Foot*

Bagian bawah halaman buku

k) *Gutter*

Bagian pengikat yang mengikat *margin* buku

3) *The grid*

a) *Folio stand*

Garis penentu posisi nomor halaman buku

b) *Title stand*

Baris penjelas posisi *grid* dari sebuah judul buku

c) *Head margin*

Margin yang terletak di bagian atas halaman buku

d) *Interval/column gutter*

Suatu bagian ruang yang berfungsi sebagai pembagi antara kolom yang satu dengan kolom lainnya

e) *Gutter margin/binding margin*

Margin ataupun jarak yang terletak pada bagian dalam halaman buku dan sangat dekat dengan bagian ikatan buku

f) *Running head stand*

Garis penjelas posisi *frid* dari *running head*

g) *Picture unit*

Pembagian kolom kotak yang dibagi dari garis dasar dan dipisahkan oleh garis mati

h) *Dead line*

Ruang garis yang berada diantara unit gambar

i) *Column width/measure*

Ukuran lebar dari suatu kolom sebagai penentu panjang garis suatu objek

j) *Baseline*

Garis dimana tulisan berada dan bergantung darinya

k) *Column*

Ruang yang berbentuk persegi panjang pada kotak yang berfungsi sebagai pengelompokkan jenis. Ukuran tinggi selalu lebih besar dibandingkan dengan lebarnya

l) *Foot margin*

Margin yang terletak dibagian bawah halaman buku

2.2.3 Typography

Pengertian *typography* menurut Landa (2011) adalah suatu desain berbentuk huruf yang digunakan baik dalam media cetak ataupun media layar juga pada media gerak dan interaktif. *Typography* biasanya digunakan untuk tampilan (berbentuk tebal dan berfungsi untuk judul, subjudul, *heading* dan

subheading, headline dan *subheadline*) dan untuk teks (*body text*, keterangan, dan paragraf). Dalam sebuah teks harus dievaluasi terkait bentuk, proporsi, dan keseimbangan agar menjadi satu kesatuan visual dan yang paling penting adalah dapat dibaca.

1) Tata nama dalam *typography*

a) *letterform*

Bentuk huruf dari setiap huruf alfabet dengan mempertahankan ciri alfabet seutuhnya agar dapat dikenal dan dibaca.

b) *Typeface*

Huruf yang telah didesain oleh desainer dengan mengubah sedikit karakter huruf tanpa mengurangi keterbacaan huruf dan semua huruf yang didesain dengan ciri visual yang sama akan disajikan dalam satu set bentuk huruf.

c) *Typefont*

Satu set paket bentuk huruf yang telah didesain dengan gaya desain desainer, terdiri dari angka, huruf, dan tanda.

d) *Type family*

Beberapa desain huruf yang disajikan kedalam beberapa gaya seperti ketebalan dan ketipisan dengan bobot masing-masing dan juga dilengkapi dengan gaya *italic*.

e) *Italics*

Bentuk huruf alfabet yang disajikan dengan tampilan miring ke kanan dan termasuk dalam *type family*.

f) *Type style*

Typeface yang diubah dengan tetap mempertahankan karakter tampilan huruf agar mudah terbaca dan disajikan dalam beberapa variasi baik itu variasi bobot, variasi kelebaran, variasi sudut (tegak hingga miringnya suatu huruf), dan pengembangan dari bentuk dasar (*outline*, arsiran, dan dekorasi).

g) *Stroke*

Huruf yang dibentuk dari garis yang lurus ataupun lengkung.

h) *Serif*

Sebuah bagian kecil yang ditambahkan pada bagian atas atau bawah goresan utama dari suatu huruf

i) *Sans serif*

Jenis huruf tanpa *serif* dalam setiap hurufnya

j) *Weight*

Berat ataupun ketebalan dari setiap huruf

1) Klasifikasi-klasifikasi *Typography*

a) *Old style*

Huruf bergaya Romawi dengan *serif* bersudut, tanda kurung, dan tegangan bias yang ditulis dengan pena berujung lebar contohnya adalah Times New Roman, Caslon, Garamond, dan Hoefl er.

b) *Transitional*

Pertama kali dimunculkan pada abad kedelapan belas dan merupakan jenis huruf *serif* hasil transisi dari gaya lama ke gaya modern yang ditandai dengan munculnya gaya desain keduanya. Contohnya adalah Century dan Baskerville.

c) *Modern*

Jenis huruf yang ditandai dengan bentuk yang lebih geometris dan dibuat dengan pena bermata pahat dengan ciri goresan tebal-tipis dan dikembangkan pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Contohnya adalah Didot dan Bodoni.

d) *Slab serif*

jenis huruf *serif* dengan karakteristik *serif* tebal dan muncul pada abad ke-19, contohnya Bookman dan Clarendon.

e) *Sans serif*

Jenis huruf tanpa *serif* ataupun ujung diawalan dan akhiran huruf. Seperti jenis huruf pada Futura dan Helvetica.

f) *Gothic*

Jenis huruf dengan *stoke* tebal dan dilengkapi dengan karakteristik seperti kurva. Jenis huruf ini dapat dilihat pada huruf di Textura, Rotunda, dan Fraktur.

g) *Script*

Jenis huruf yang mirip dengan tulisan tangan manusia dengan karakteristik tampilan huruf yang miring dan ditulis dengan pena bermata pahat, fleksibel, pensil, dan kuas. Contohnya dapat dilihat pada gaya tulisan di *Snell Roundhand script*, *brush script*.

h) *Display*

Gaya huruf untuk judul biasanya lebih dekoratif dan rumit sehingga tidak cocok untuk dijadikan sebagai tulisan pada bagian berparagraf.

2.2.4 *Layout*

Layout adalah tata letak buku sebagai acuan bagi desainer dalam pembuatan keputusan mengenai posisi sebuah objek yang tepat dari semua elemen dalam suatu bidang. Sebuah tata letak yang mempertimbangkan ruang, warna dan penataan yang tepat mampu membangun suatu kesan pertama kepada pembaca dan memberikan suatu rasa keteraturan, keyakinan yang mampu meningkatkan nilai dari isi tulisan. Jenis-jenis pendekatan terbagi menjadi dua pendekatan, yaitu pendekatan berbasis *text-driven books* dan *image-driven books*.

2.2.4.1 *Layout berbasis text-driven books*

Layout jenis ini menggunakan tulisan sebagai daya utama dalam mengarahkan urutan membaca agar pembaca dapat membacanya dengan optimal.

1) *Layout using running text*

Tata letak yang memprioritaskan tulisan dengan konten gambar yang sedikit, biasanya dapat ditemukan pada novel ataupun buku lain yang memang fungsinya lebih untuk dibaca. Adapun cara

pembacaannya adalah dari ujung kiri atas ke ujung kanan bawah lalu dilakukan secara berulang pada halaman selanjutnya.

2) *Text-based works of reference*

Tata letak yang memiliki suatu kata kunci yang telah diklasifikasi penulis dan biasanya terletak pada bagian ujung kanan atas. Jenis ini biasanya ditemukan pada kamus, daftar, dan tesaurus.

3) *Text supported by images*

Jenis tata letak yang menggunakan gambar sebagai penjelas dan saling berhubungan dengan teks yang tertera. Biasanya tata letak ini ditemukan pada buku sejarah ataupun biografi.

4) *Multiple narratives: side story*

Jenis tata letak yang memprioritaskan tulisan, namun juga memuat tulisan tambahan ataupun cerita sampingan pada kolom tambahan yang mempunyai hubungan dengan tulisan paragraf ataupun dapat dibaca tersendiri. Tata letak ini dapat dilihat pada buku non-fiksi.

5) *Using images in columns or rows*

Tata letak yang memuat gambar pada kolom maupun baris yang menyajikan informasi agar lebih efisien untuk dibaca. Tujuan memasukkan gambar pada kolom dan baris adalah agar pembaca dapat melakukan perbandingan satu dengan yang lain. Buku non-fiksi sering menggunakan tata letak ini yang memuat informasi yang harus dijabarkan dalam langkah-langkah.

6) *Multilingual publishing*

Jenis tata letak yang diterapkan apabila ada buku yang harus diterjemahkan ke bahasa lain, dimana bahasa lain itu tidak sama karakternya dengan bahasa pertama sehingga biasanya penulis meletakkan kedua bahasa itu pada halaman yang sama dengan terapan kolom yang telah diatur.

2.2.4.2 *Layout berbasis image-driven books*

1) *A modernist grid*

Tata letak dimana gambar dan tulisan dihubungkan secara langsung pada *grid*. Tata letak halaman kiri dan halaman kanan dapat sama ataupun berbeda susunannya.

2) *Pictorial pages supported by text*

Tata letak yang mengutamakan gambar sebagai penyedia informasi yang membuat pembaca menghubungkan sendiri hubungan gambar yang satu dengan yang lain dalam satu halaman.

3) *The spread as wall chart*

Jenis tata letak yang disusun dengan mengutamakan keseimbangan pada suatu halaman. Gambar dapat berubah-ubah seperti posisi, ukuran hingga warna yang memiliki suatu hubungan dengan gambar lain. Ukuran gambar dipertimbangkan dengan perbandingan prioritas.

4) *Comic books and graphic novels*

Tata letak komik dan *graphic novels* ditentukan oleh ilustrator yang merancangannya. Ukuran dan tata letak gambar disesuaikan dengan kepentingan alur cerita.

5) *Passe-partout: The use of frames*

Tata letak ini biasanya digunakan ketika ingin memfokuskan pada suatu tata letak foto. Buku memuat gambar *photography* biasanya menempatkan fotonya dalam suatu bidang sebagai komponen utama

6) *Full-bleed pictures*

Tata letak yang memperbolehkan suatu gambar untuk memenuhi seluruh dua halaman (dari halaman kiri ke kanan). Tata letak ini digunakan untuk memaksimalkan efek visual.

2.2.5 *Grid*

Sebuah *grid* apabila diterapkan dalam sebuah halaman, mampu memberikan keselarasan, kesatuan, keselarasan, dan *visual flow* pada

halaman baik itu jenis halaman cetak maupun jenis halaman digital. *Grid* dalam sebuah halaman akan menjaga keteraturan isi.

2.2.5.1 Anatomi Grid

Didalam *grid*, terdapat komponen-komponen penyusun dan membentuk anatomi *grid*. Berikut bagian-bagian komponen-komponen pembentuk anatomi *grid*:

- 1) *Margin*, area kosong dalam sebuah permukaan apapun yang dipisah oleh garis dan dapat ditemukan di tepi kiri, kanan, atas, dan bawah.
- 2) *Columns*, pengaturan yang disajikan *vertical* dan digunakan untuk memuat teks dan gambar. Ukuran *columns* bisa sama ataupun bervariasi.
- 3) *Row*, pengaturan yang disajikan horizontal dan digunakan untuk membagi area atas dan area bawah.
- 4) *Grid modules*, area yang dihasilkan oleh perpotongan vertikal dan horizontal pergerakan garis. Sebuah paragraf teks
- 5) *Spatial Zones*, pembentukan dari beberapa *grid modules* dalam mengorganisasi penempatan berbagai komponen grafis *Spatial zones* dapat dimuat teks maupun gambar ataupun keduanya.

2.2.5.2 Jenis Grid

Menurut Landa (2011), berikut adalah beberapa jenis *grid* yang digunakan untuk menjaga kekonsistenan dari halaman yang 1 dengan halaman yang lain:

- 1) *One-column grid*, *grid* yang berada pada pertengahan halaman yang telah dibatasi *margin*. *Grid* ini menciptakan sebuah area luas dalam 1 halaman.
- 2) *Two-column grid*, *grid* yang memiliki pembagian dua kolom yang berdampingan dalam 1 halaman, biasanya diletakkan di sisi kiri dan sisi kanan.
- 3) *Four-column grid*, *grid* yang memiliki pembagian sebanyak 4 kolom yang berdampingan satu sama lain dalam 1 halaman.

2.2.6 Ilustrasi

Ilustrasi menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) adalah sebuah objek berupa gambar yang bertujuan untuk memperjelas isi konten buku, penghias, paparan dan perbandingan.

2.2.6.1 Fungsi Ilustrasi

Menurut Deepublish (2016), ilustrasi memiliki beberapa fungsi yang disesuaikan dengan tujuannya, diantaranya:

1) Fungsi Deskriptif

Ilustrasi dimana fungsinya sebagai penjelas suatu tulisan. Ketika penulis kesulitan untuk menjabarkan tulisannya dan terjebak dalam kata-kata, maka gambar adalah salah satu jalan keluar karena memberikan suatu imajinasi yang terekam dalam memori pembaca.

2) Fungsi Ekspresif

Fungsi ini hampir mirip dengan fungsi deskriptif, hanya yang membedakannya adalah fungsi ini lebih menitikberatkan pada pola pikir dan imajinasi pembaca ataupun sebagai dukungan dari tulisan.

3) Fungsi Analitis

Sebuah ilustrasi harus memberikan suatu visual yang jelas dan terperinci agar audiens mampu memahami dengan baik dan meminimalisir kesalahpahaman. Biasanya fungsi analitis menunjukkan gambaran-gambaran dari tahapan suatu aktivitas yang menuntun pembaca akan pengenalan proses suatu tahapan.

4) Fungsi Kualitatif

Ilustrasi berperan penting dalam menjelaskan hal-hal seperti suatu data ataupun suatu tingkatan, simbol maupun lainnya. Melalui ilustrasi, data-data akan lebih terperinci dan dicantumkan dalam sebuah visual ataupun pembuatan tabel, grafik, simbol dan diagram.

2.3 Komunikasi

Komunikasi menurut Prof. Drs. H. A. W. Widjaya adalah sebuah relasi hubungan antar satu individu dengan individu lain maupun satu kelompok dengan kelompok lain (Saputri, 2021).

2.3.1 Fungsi Komunikasi

Dilansir dari Liputan6, umumnya komunikasi memiliki 4 jenis fungsi (Saputri, 2021). Fungsi-fungsi tersebut adalah:

1) **Alat Kendali**

Komunikasi berperan sebagai pengontrol yang artinya dengan berkomunikasi, maka perilaku lawan bicara ataupun individu dapat dikontrol sesuai dengan aturan yang wajib dipenuhi.

2) **Alat Motivasi**

Sebuah komunikasi yang baik dapat mengandung unsur ajakan yang dapat meningkatkan ataupun membangun semangat.

3) **Ungkapan Emosional**

Melalui komunikasi, perasaan dapat dicurahkan kepada orang lain, baik itu kekesalan maupun kebahagiaan.

4) **Alat Komunikasi**

Dengan berkomunikasi, informasi disalurkan kepada suatu individu ataupun kelompok sehingga dapat dilakukan penerapan keputusan dengan tepat.

2.4 Keluarga

Keluarga menurut KBBI adalah ibu, ayah beserta anak-anaknya, seisi rumah yang bertanggung, saudara dan satuan kekerabatan dalam masyarakat.

2.4.1 Fungsi Keluarga

Keluarga menurut BKKBN (Badan Kepengurusan dan Keluarga Berencana Nasional) memiliki beragam fungsi untuk menuju sebuah keluarga yang ideal (Wahhab, 2020). Fungsi-fungsi tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Fungsi Agama

Sesuai dengan Negara Indonesia yang mewajibkan penduduknya menganut sebuah agama, demikianlah keluarga merupakan penanaman dasar nilai-nilai moral dan agama kepada anak-anaknya.

2) Fungsi Perlindungan

Keluarga merupakan tempat bagi anak untuk berlindung sehingga mampu berfokus mengembangkan potensi diri karena rasa aman sudah terpenuhi.

3) Fungsi Sosialisasi Pendidikan

Keluarga merupakan tempat pertama seorang anak mendapatkan ajaran, seperti bagaimana sifat orang tua yang nantinya akan diikuti oleh anak. Disini dapat terlihat bahwa menjadi orang tua yang teladan penting bagi pendidikan sosialisasi anaknya.

4) Fungsi Cinta Kasih

Keluarga merupakan tempat orang tua berbagi cinta kasih dengan anaknya, dimana jika seorang anak terpenuhi cinta kasihnya maka ia akan tumbuh dengan karakter yang mengasihi sesama dan orang lain.

5) Fungsi Reproduksi

Sebuah keluarga bertujuan untuk menghasilkan keturunan. Keturunan yang dipenuhi dan dibimbing menjadi seseorang yang berwibawa juga penting bagi Negeranya sebagai generasi muda yang berkualitas, untuk itulah orang tua harus mengajarkan pendidikan seks sejak dini agar anak mereka menghargai satu sama lain ataupun lawan jenis.

6) Fungsi Ekonomi

Ekonomi yang cukup tentu saja mendatangkan kesejahteraan juga keharmonisan keluarga sehingga orang tua harus mengajarkan anak untuk menabung ataupun menumbuhkan jiwa wirausaha anak.

7) Fungsi Pembina Lingkungan

Keluarga merupakan tempat komunikasi pertama anak sehingga harus ditanamkan kepada anak untuk mencintai lingkungannya, tidak memboros ataupun merusak lingkungan.

2.5 Percintaan Remaja Indonesia

Masa remaja adalah masa paling indah dimana remaja mulai mengenal dan memahami arti persahabatan sampai pada keinginan untuk memiliki cinta pertama (Imanda, 2021). Melalui artikel Kumparan, menyatakan bahwa, cinta di masa remaja memang indah dan sepertinya di masa remaja ini tidak akan pas apabila tidak ada cinta. Namun kadang kala tidak berjalan sesuai yang diharapkan (Kenshanahan, 2018).

2.5.1 Penyebab Percintaan Remaja

Menurut Susanto, banyak alasan yang mendorong remaja berpacaran, seperti untuk rekreasi, belajar bersosialisasi, mencari status dan pasangan hidup, persahabatan, memperoleh keintiman, dan konformitas, ataupun konformitas dengan gaya kelompok pertemanan. Dilansir dari Kompas, banyak tayangan-tayangan seperti sinetron ataupun lagu yang mengangkat tema percintaan yang secara tidak langsung mendorong penonton untuk memiliki keinginan tinggi dalam mencari cintanya agar mereka bisa mengalami adegan-adegan romantis, kisah-kisah romantis, pasangan hidup untuk berbagi, dan pengertian yang sesuai dengan informasi yang mereka terima dari tontonan tersebut. Selain itu adapun faktor lain yang memengaruhi yaitu, adanya pengaruh dari orang lain dan kekurangan identitas yang berporos pada kurangnya pengendalian diri (wilanda, 2021).

2.5.2 Fenomena Percintaan Remaja

Pacaran menjadi budaya yang cukup menonjol di kalangan remaja. Gaya pacaran remaja saat ini cenderung ke arah yang mengkhawatirkan, pasalnya perilaku berpacaran sudah melewati batas sampai pada hubungan seksual. Adapun gaya pacaran tidak sehat

diantaranya adalah menganggap pacar adalah orang nomor satu didunia, menghabiskan seluruh waktunya dengan pacar, memenuhi semua yang diinginkan sang pacar, siap siaga setiap waktu , menganggap normal perilaku seks bebas hingga membuang hidup ketika hubungan sudah rusak ataupun putus (Anggraini, 2018).

Pacaran saat ini juga mampu berujung pada kekerasan. Menurut PKBI (Perkumpulan Keluarga Berencana Indonesia), munculnya sebuah kekerasan dalam pacaran dimulai dari ketidak mampunya individu mengendalikan emosi marahnya dan akhirnya melontarkan ucapan-ucapan yang kasar dan melukai pacarnya dan proses ini akan berlanjut ke arah kekerasan emosional (pengabaian, penghinaan, berbohong, mengisolasi, ancaman) lalu berlanjut ke kekerasan fisik ataupun seksual (Rachel, 2018)

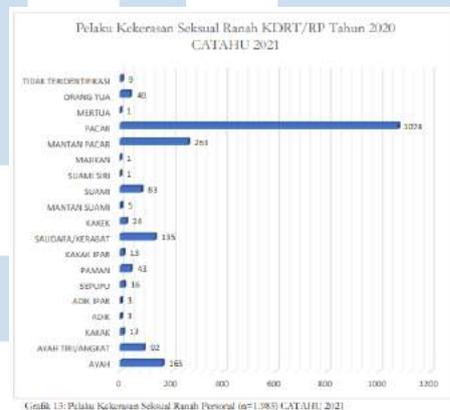
Risik	Emosional (psikis)	Seksual
<ul style="list-style-type: none"> • Memukul • Mengguncangkan • Melempar barang ke pasangan • Mendorong • Menggigit • Menggunakan senjata untuk menyerang pasangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengabaikan perasaan pasangan • Menghina pendapat atau prinsip pasangan • Mencaci maki • Menggojasi pasangan dan menghujat • Berbohong • Melarang pasangan untuk pergi • Mengancam akan menyakit diri sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Memaksa pasangan untuk berhubungan seksual • Memaksa pasangan untuk berhubungan seksual tanpa kontrasepsi • Memaksa pasangan untuk berhubungan seksual tanpa keinginan pasangan

Gambar 2. 29 Tiga macam kekerasan
 Sumber: <https://bit.ly/3DtekZR>

Adapun kekerasan dalam pacaran termasuk dalam kategori kekerasan ranah personal tahun 2017, menempati urutan ketiga dengan total kasus sebanyak 1.873 kasus. Pada tahun 2019, mengalami peningkatan menjadi 2.073 kasus dan menjadi permasalahan serius yang harus segera ditangani (Kemenpppa, 2019). Pada tahun 2020 yaitu mengalami penurunan menjadi 1.309 kasus. Namun, memang kekerasan mengalami penurunan jumlah namun penurunan jenis kekerasan dalam pacaran tidak menurun drastis, keadaan ini diperparah oleh pandemi yang membatasi pergerakan sehingga pelapor mengalami kesulitan untuk melapor dan kesulitan untuk mengakses layanan *online* sehingga mengalami penutupan (Kemenpppa,

2020). Korban kekerasan dapat terjadi kepada laki-laki maupun perempuan, namun perempuan lebih rentan (Rachel, 2018).

Berikut data grafik mengenai pelaku kekerasan seksual ranah KDRT/RP tahun 2020:



Gambar 2. 30 Pelaku Kekerasan Seksual
Sumber: Kemenpppa (2021)

Pelaku kekerasan seksual yang paling banyak dilaporkan adalah pacar dan selalu konsisten sejak tahun 2018 ataupun tiga tahun yang lalu. Adapun kasus-kasus tersebut diselesaikan dengan tiga model penyelesaian dan pada tahun 2020 tercatat kasus-kasus diselesaikan dengan 31% penyelesaian hukum, 29% penyelesaian non-hukum, dan 40% penyelesaian yang tidak teridentifikasi.

Adapun data dari Kemenpppa mengenai kekerasan dalam pacaran, menyatakan bahwa sebesar 42,7% kekerasan baik secara fisik maupun seksual terjadi kepada perempuan yang belum menikah. Banyak perempuan yang masih tidak sadar bahwa dirinya mengalami kekerasan karena hal itu dianggap wajar sebagai bentuk kepedulian dan rasa sayang dari pacarnya. Adapun setelah melakukan kekerasan, pelaku akan meminta maaf kepada pacar dengan berbagai macam janji sehingga sang pacar memaklumi dan memaafkannya, lalu kembali menjalani hubungan pacaran. Padahal, potensi pelaku melakukan hal yang sama cenderung tinggi karena itulah yang sudah menjadi kepribadiannya (Kemenpppa, 2018).