



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 Media Informasi

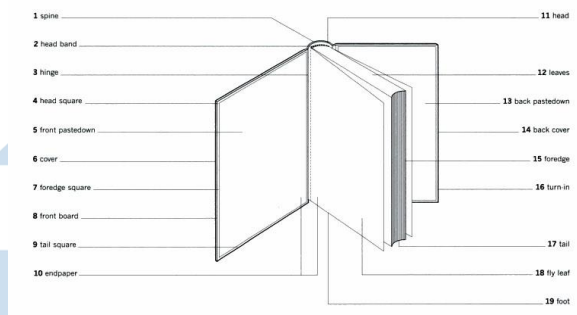
Media informasi adalah sebuah sarana untuk menciptakan materi yang dibutuhkan dan bermanfaat untuk pembaca dengan menggabungkan kumpulan data atau informasi yang akan disusun serta diatur kembali. Untuk informasi sendiri memiliki definisi yaitu sebuah materi yang bermanfaat serta berguna untuk penerima dengan mengumpulkan kelompok data yang tersedia (Hartono,2004).

2.1.1 Buku

Menurut *Concise Oxford Dictionary*, buku merupakan sejumlah kertas yang ditulis ataupun di cetak menjadi satu ikat . Sedangkan dalam *Encyclopaedia Britannica*, buku berisikan pesan tertulis ataupun dicetak secara rinci diperuntukkan untuk publik pada sebuah media / bahan sehingga mudah untuk dibawa. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa buku merupakan wadah atau media yang berisikan serangkaian halaman yang dicetak ataupun ditulis kemudian dijilid. Buku memuat, menjelaskan dan menguraikan sebuah informasi atau pengetahuan kepada pembaca yang dapat membaca dari waktu ke waktu (Haslam,2006,hlm.8-9).

2.1.1.1 Komponen Buku

Dalam penerbitan buku terdapat istilah atau nama khusus untuk bagian - bagian dalam buku. Pemahaman terhadap istilah ini diperlukan agar penerbitan atau penyusunan buku dalam dilakukan dengan baik. Komponen buku terbagi menjadi 3 bagian kelompok yaitu halaman, *grid*, dan blok buku (Haslam, 2006,hlm.20).



Gambar 2.1 *Components of Book Andrew Haslam*
Sumber: Haslam (2006)

2.1.1.2 Format Buku

Sebuah buku memiliki format yang berhubungan dengan lebar dan tinggi halaman. Pada dasarnya format buku terbagi menjadi 3 yaitu *potrait*, *landscape*, dan *square*. *Potrait* dimana tinggi lebih besar dari lebarnya. *Landscape* yaitu lebar lebih besar dari tinggi. Sedangkan *square* memiliki besaran yang sama setiap sisinya. Perlunya pertimbangan dalam merancang ataupun memilih format untuk mendukung pengalaman audiens dalam membaca (Haslam,2006).

2.1.1.3 Layout Buku

Seorang desainer harus mengatur serta menentukan penataan tata letak dari setiap elemen pada sebuah halaman. Sebuah teks dalam halaman harus diatur urutan bacaannya sedangkan gambar penataannya dengan mempertimbangkan komposisi dari pembuatan gambarnya. Perpaduan dari kedua hal ini yang seimbang akan menuntun pada model tata letak halamannya. Warna, ruang dan penataan setiap elemen akan menentukan kesan dari pembaca terhadap buku tersebut. Jika kesan yang dimiliki audiens dengan buku atau media informasi yang mereka lihat penuh dengan keyakinan dan rasa keteraturan, maka akan menambah nilai dari informasi atau teks yang disampaikan. Terdapat 2 hal yang dapat membantu seorang desainer atau perancang dalam mendapatkan gambaran mengenai tata letak atau komposisi dalam halaman buku yaitu *flatplans* dan *storyboard* (Haslam,2006,hlm.140).

1. Flatplans



Gambar 2.2 Flatplans Andrew Haslam
Sumber: Haslam (2006)

Flatplans merupakan diagram dari keseluruhan halaman pada buku yang digambar menjadi selebaran dengan nomor berurutan termasuk jarak tanda tangan atau pembagian warna jika buku akan dicetak dalam 2 dan empat bagian. Desainer menggunakan *flatplans* untuk menandai lokasi halaman ilustrasi seperti yang diposisikan pada tata letak selama proses penataan. Kisaran panjang dari *frontmatter*, *chapter*, dan *endmatter* dicatat atau ditandai oleh *editor* pada *flatplans* tersebut. Desainer juga dapat melakukannya dengan memasukkan teks ke dalam kerangka untuk mengetahui jumlah halaman yang dijalankan (hlm140).

2. Storyboard



Gambar 2.3 Storyboard Andrew Haslam
Sumber: Haslam (2006)

Flatplans disiapkan sebelum penataan buku yaitu ketika desainer memiliki gambar maupun teks secara lengkap dan siap disusun. Jika konten untuk buku tersebut ditulis atau dibuat oleh editor, penerbit atau desainer, *flatplans* tersebut sangat berguna. Pada dasarnya *storyboard* memiliki tujuan yang sama dengan *flatplans* yang dibuat sebelum pembuatan film. Namun *storyboard* ini berguna untuk menjadi catatan atau agenda dalam rapat editorial (hlm.143).

2.1.1.4 Printing

Terdapat 4 jenis teknik printing menurut Andrew Haslam (2006), sebagai berikut :

1. Relief – Letterpress

Teknik pencetakan ini meliputi *letterpress*, cetakan kayu, dan *linocuts*. Teknik ini memiliki cara untuk mengoleskan atau menaruh tinta pada permukaan gambar atau huruf. Kemudian dibalik dan berpindah ke permukaan kertas atau media lainnya dengan melalui tekanan (hlm.210).

2. Planographic - Offset Lithography

Teknik percetakan ini menggunakan pelat aluminium atau seng tipis yang permukaannya diberi tinta pada setiap proses pencetakannya. Untuk teknik cetak litograf offset merupakan teknik cetak yang paling sering digunakan saat ini untuk memproduksi buku (hlm.210).

3. Intaglio

Teknik cetak ini termasuk ukiran, *gravure*, dan *etsa*. Teknik ini dilakukan dengan menahan tinta pada permukaan pelat bagian bawah. Teknik cetak ini mirip dengan offset *litho press* yang merujuk pada silinder sekitar pelat (hlm.215).

4. *Stencil*

Pencetakan ini mengharuskan tinta melewati topeng pada prosesnya untuk menciptakan atau menghasilkan gambar. Menggunakan layar mesh terbuat dari sutra dengan tujuan membendung tinta agar tidak melewati area gambar (hlm.216).

2.1.1.5 Binding

Binding atau penjilidan sebuah buku memiliki tujuan untuk penjualan yang sering dikenal sampul tebal dan sampul tipis. Kedua istilah ini lebih mengarah pada sampul buku bukan pada penjilidannya. Terdapat beberapa gaya atau jenis penjilidan berdasarkan tujuannya yaitu (Haslam,2006,hlm.233-238) :

1. *Library Binding*

Jenis penjilidan ini sering ditemukan pada buku diperpustakaan. Penjilidan ini memiliki tujuan atau maksud untuk penggunaan berat atau jangka panjang. Penjilidan ini dilakukan dengan tangan terbuat dari papan gilingan atau jerami yang kemudian diikat atau dijahit vertikal. Bahan penutup papan biasanya terbuat dari kain atau kulit (hlm.233).

2. *Case Binding*

Penjilidan ini terkadang masih dengan proses manual menggunakan tangan namun telah menjadi bentuk utama sampul tebal yang telah diproduksi mesin. Terdiri dari 3 bagian yaitu bagian penutup depan, punggung dan penutup belakang yang kemudian dijahit bersama baik dengan tangan maupun mesin. Judul pada buku akan dicetak timbul atau dicap panas yang kemudian akan dibungkus dengan jaket pelindung debu (hlm.234).

3. *Perfect Binding*

Penjilidan ini merupakan metode penjilidan yang termurah dan tercepat karena pengikat dan penutup tidak dijahit namun mengandalkan

perekat yang kuat. Bahan sampul menggunakan bahan yang lebih tebal dibandingkan kertas didalamnya dan dipotong rata antara sampul dengan kertas didalamnya (hlm.234).

4. *Broken - Spine Binding*

Penjilidan ini membuat halaman - halamanya dapat dibuka dan dilihat sebagai satu lembar seperti *concerto*. Penutup depan, punggung ataupun penutup belakang penjilidan ini berupa kartu terlipat tunggal atau papan berlapis kain (hlm.234).

5. *Saddle-wire Stitching*

Penjilidan ini sering digunakan untuk mengikat pamflet, majalah, dan katalog. Hal ini dikarenakan jenis publikasi tersebut tipis sehingga dapat dijahit dengan pelana sedangkan publikasi tebal harus dijahit kawat samping. Semakin tebal jumlah halaman semakin sedikit dan sulit setiap lembaran dibuka. Buku dengan penjilidan ini memiliki sampul yang langsung merekat ke belakang (hlm.238).

6. *Spiral Binding*

Penjilidan tipe ini sering dilakukan manual dan menjadikan setiap halaman dapat benar - benar rata. Pemasangan penjilidan ini dengan membolongi tepi pengikat dengan ukuran besaran lubang yang sama. Kemudian kawat spiral diputar melalui lubang dan dibalik di kedua ujungnya untuk mencegah penjilidan terlepas (hlm.238).

7. *Loose-leaf Binding*

Penjilidan ini sering berkaitan dengan alat sekolah seperti kertas file hingga penerbitan komersial. Penjilidan ini dapat membuat pembaca tidak perlu membawa keseluruhan informasi tetapi dapat membawa sebagian informasi yang dibutuhkan. Dalam penerbitan yang resmi, *loose-leaf binding* digunakan untuk memperbaharui sebuah informasi atau karya (hlm.238).

8. *Shrink-wrapping*

Penjilidan ini dengan cara menyegel buku dengan panas ke dalam tabung plastik. Penjilidan ini akan melindungi setiap elemen buku agar tidak mudah rusak. Penjilidan ini biasa digunakan untuk buku pop-up untuk mencegah kerusakan saat dipajang dalam rak penjualan (hlm.238).

2.1.2 Buku Digital

Buku elektronik atau digital merupakan sebuah buku yang kontennya dapat dilihat atau dibaca dengan aplikasi perangkat lunak ataupun *hardware*. Buku digital digunakan oleh para pengguna sesuai dengan kebutuhan mereka seperti mencari sebuah informasi, membaca buku, memecahkan masalah dan lain sebagainya. Buku digital dianggap lebih baik dikarenakan beberapa alasan yang dapat memudahkan pembaca seperti pencarian informasi, tampilan buku, konten yang ingin dicari, dan lain sebagainya. Genre yang cocok untuk buku digital seperti buku teks, buku informasi, ensiklopedia, buku panduan teknis manual dan lainnya (Henke,2001). Sedangkan menurut Putu Laxman (2008), buku digital adalah pengubahan bentuk dari buku yang dicetak kemudian menjadi buku elektronik untuk dibaca pada layar monitor oleh para pembaca.

A. Fungsi dan Manfaat Buku Digital

Berikut merupakan manfaat serta fungsi buku digital bagi pembaca, yaitu sebagai berikut (Awwaabiin,2021) :

1. Media Informasi

Pada dasarnya fungsi dari buku baik digital maupun konvensional tidak berbeda jauh. Keduanya memiliki fungsi sebagai media informasi bagi pembaca dengan perbedaan buku digital lebih efektif. Efektif yang dimaksud yaitu dari segi produksi hingga penyebarannya tanpa biaya yaitu melalui email, media sosial, aplikasi, dan lain sebagainya. Kelebihan tersebut membuat penyampaian serta penyebaran

informasi yang ingin disampaikan lebih cepat serta mudah diakses oleh masyarakat luas. Umumnya jika buku digital tersebut merupakan buku yang diperjualbelikan maka biasanya hanya ditampilkan bagian sampulnya. Pembaca harus membeli atau membayar terlebih dahulu jika ingin membaca keseluruhan buku. Informasi yang disampaikan melalui buku digital dapat dikatakan lebih mudah dipahami dikarenakan desainnya lebih nyaman untuk dilihat serta adanya gambar maupun ilustrasi membantu informasi lebih jelas.

2. Media Belajar

Fungsi kedua yaitu sebagai media belajar serta mengajar karena buku merupakan salah satu sumber valid diantara yang sumber lain. Kegiatan belajar mengajar akan lebih cepat, mudah dipahami serta dimengerti karena materi dalam bentuk digital. Tidak hanya itu harga yang ditawarkan dari buku digital lebih murah sehingga pembelajaran lebih ekonomis bagi pelajar. Untuk menemukan informasi dari beragam materi maupun topik lebih mudah serta bervariasi. Kemudahan untuk menemukan buku digital membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efisien.

3. Media Mengungkapkan Ide Baru

Bagi penulis buku digital merupakan sebuah media yang sangat membantu serta menguntungkan dalam membuat tulisan dengan menuangkan gagasan maupun ide yang dimiliki. Banyak penulis yang dimudahkan dalam biaya pencetakan serta publikasi hasil karya sejak kehadiran buku digital. Selain itu para penulis juga dapat memperjualbelikan hasil tulisannya secara mandiri melalui

media sosial maupun *website* sehingga membuat para penulis lebih produktif dalam menghasilkan tulisan.

4. Media Bisnis

Buku digital pada saat ini banyak digunakan perusahaan untuk memuat profil perusahaan, garansi, syarat dan ketentuan, katalog produk dan lain sebagainya. Dapat dikatakan bahwa buku digital dapat digunakan sebagai media promosi maupun branding sebuah usaha atau perusahaan. Pada umumnya desain buku dibuat menarik dan menyesuaikan perusahaan maupun usahanya agar dapat lebih mencerminkan perusahaan. Kemudian buku tersebut akan dipublikasikan dalam *website* sehingga masyarakat luas dapat melihat secara gratis. Melalui buku tersebut biasanya perusahaan juga menginformasikan mengenai produk baik manfaat, kegunaan dan lain sebagainya.

B. Kelebihan Buku Digital

Berikut merupakan kelebihan buku digital bagi pembaca, yaitu sebagai berikut (Whal,2018) :

1. Menghemat ruang

Buku digital tidak membutuhkan ruang untuk menyimpan buku - buku yang dimiliki. Hal ini dikarenakan buku digital dibaca menggunakan perangkat yang dapat memuat ratusan buku sehingga pembaca tidak perlu lagi mencari ruang untuk menyimpan buku baru.

2. Menghemat biaya

Terkait biaya, buku digital dapat dikatakan lebih murah dikarenakan pada proses produksi hingga publikasi tidak membutuhkan banyak biaya. Buku digital tidak perlu dicetak dan publikasinya dapat melalui internet seperti media sosial, *website*, *blog* dan lain sebagainya.

3. Menyelamatkan lingkungan

Industri percetakan dalam setahun dapat menggunakan kurang lebih 16 juta ton kertas atau setara dengan 32 juta pohon. Hal ini tentunya dapat menimbulkan kerusakan alam jika terus menerus dilakukan. Untuk itu hadirnya buku digital dikatakan dapat menghemat energi, mengurangi polusi dan menghemat sekitar 9,6 juta dari 32 juta pohon setiap tahunnya.

4. Portabel dan nyaman

Salah satu kelebihan buku digital yang sangat terasa yaitu lebih mudah untuk dibawa serta lebih nyaman untuk dibaca. Para pembaca seperti membawa perpustakaan pada genggamannya melalui smartphone, tablet, dan lain sebagainya. Dibandingkan membawa ratusan hingga ribuan kertas akan lebih mudah dan ringan jika membawa satu perangkat yang memuat semuanya.

5. Unduh buku digital secara instan

Buku digital dapat diunduh dimanapun dan kapanpun dengan sentuhan tombol secara virtual di perangkat yang mendukung buku digital. Pada saat ini tidak diperlukan lagi untuk pergi membeli buku ataupun mencarinya dengan waktu yang lama, cukup dengan perangkat yang dimiliki sudah dapat mengakses buku digital kapanpun.

6. Ukuran tampilan buku

Bagi pembaca yang memiliki kesulitan dalam membaca tulisan kecil, pada buku digital tampilan buku dapat diperbesar dan diperkecil. Hal ini merupakan keunggulan dari buku digital yang akan mempermudah para pembaca dalam membaca informasi.

7. Mudah mencari informasi

Pada buku konvensional, pembaca membutuhkan waktu untuk mencari informasi dalam buku serta membolak-balik halaman. Namun pada buku digital pembaca dapat langsung mencari kata kunci untuk menemukan bagian buku yang dicari. Hal ini akan membantu menghemat waktu pembaca dalam mencari sebuah informasi. Media Informasi

Pada dasarnya fungsi dari buku baik digital maupun konvensional tidak berbeda jauh. Keduanya memiliki fungsi sebagai media informasi.

2.2 Ilustrasi

Ilustrasi menjadi salah satu cara atau alat yang digunakan oleh perancang untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens. Hal ini berakar untuk memenuhi kebutuhan komersial tertentu oleh perancang maupun klien. Kemudian ilustrasi ini menjadi bahasa visual yang mempengaruhi rancangan maupun audiens berdasarkan kebutuhannya (Male,2007,hlm.10). Ilustrasi sering disebut sebagai seni grafis dikarenakan ilustrasi bukanlah seni maupun desain grafis. Tetapi ilustrasi berada diantara kedua hal tersebut. Ilustrasi hadir sebagai media untuk komunikasi, deskripsi, serta membantu kita untuk memahami suatu hal. Ilustrasi tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi, menghibur ataupun membujuk tetapi untuk menyampaikan sebuah pesan yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami (Zeegen,2009).

2.2.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi digunakan dengan maksud memberikan variasi pada sebuah buku atau teks. Tidak hanya memiliki fungsi untuk memperindah ataupun memberikan variasi, namun ilustrasi memiliki fungsi untuk lebih menjelaskan informasi serta pesan yang ingin disampaikan. Dengan adanya ilustrasi, sebuah informasi akan lebih informatif serta membuat audiens lebih mudah mengingat informasi tersebut. Berdasarkan hal tersebut, fungsi ilustrasi

terbagi menjadi 4 fungsi yang lebih detail (Arifin dan Kusrianto, 2009, hlm.70-71) :

1. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan sebuah hal atau informasi yang sulit dijelaskan dengan uraian. Hal ini dikarenakan uraian yang panjang akan menghabiskan banyak ruang sehingga digantikan dengan ilustrasi baik foto ataupun lukisan yang memuat figur bentuk aslinya. Agar audiens dapat lebih paham dan tidak salah mengartikan informasi yang ingin disampaikan.

2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi berfungsi untuk mengutarakan perasaan , ide ataupun konsep secara lebih nyata agar mudah dimengerti. Serta ilustrasi digunakan untuk menunjukkan proses, latar, dan raut muka seseorang.

3. Fungsi Analitis/Struktural

Ilustrasi berfungsi untuk menunjukkan tahap - tahap dari sebuah sistem , proses pembuatan, ataupun bagian dari benda secara lebih mendetail dan mudah dimengerti melalui ilustrasi dibandingkan uraian.

4. Fungsi Kualitatif

Ilustrasi berfungsi untuk membuat suatu informasi menjadi lebih menarik dan jelas melalui diagram, gambar, sketsa, tabel, simbol, foto, dan lain sebagainya.

2.2.2 Jenis Teknik Ilustrasi Modern

Dengan kemajuan era digital dan elektronik saat ini, membuat para seniman lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya. Sejak alat tulis tangan elektronik ditemukan pada 1888, mayoritas desainer maupun ilustrator menjadi lebih terbiasa menggunakan teknologi canggih seperti tablet grafik. Perancang atau seniman menggunakan pena digital pada permukaan tablet yang terhubung dengan perangkat lunak yang kemudian gambar tertransfer ke

dalamnya. Program dalam perangkat lunak banyak memberikan banyak pilihan alat gambar seperti kuas tradisional , kertas, pena dan lain sebagainya. Ilustrasi digital dapat dibedakan atau dikelompokkan menjadi 2 bagian besar yaitu (Nikolaeva ,2017) :

1. *Freehand Digital Illustrations*



Gambar 2.4 *Illustration by Meryl Franck*
Sumber: GraphicMama (2017)

Ilustrasi digital freehand membuat latar belakang yang detail dan kompleks menggunakan bayangan halus. Mayoritas jenis ilustrasi ini dalam format raster sehingga mencegah turunnya kualitas gambar yang akan dicetak dalam ukuran tertentu.

2. *Vector Graphic*



Gambar 2.5 *Vector Garden Story*
Sumber: Vector (2015)

Ilustrasi vektor merupakan teknik ilustrasi yang memperbolehkan perancang menggunakan ukuran apapun tanpa menurunkan kualitas gambar.

Vektor dapat menghasilkan gaya pencitraan tertentu walaupun cukup sulit membuat transisi yang rapih. Jenis teknik ini sangat populer digunakan dalam ilustrasi web dan mudah dikenali dengan bentuk, definisi, serta garis besarnya yang jelas. Ilustrasi digunakan dengan maksud memberikan variasi pada sebuah buku atau teks.



Gambar 2.6 *Lucy and the Anvil*
Sumber: Taylor (2013)

2.2.3 Gaya Ilustrasi

Berikut adalah beberapa gaya ilustrasi menurut Bilyana Nikolaeva (2017) :

1. *Concept Art*



Gambar 2.7 *The King Land*
Sumber: GraphicMama (2017)

Muncul pertama kali pada 1930-an digunakan oleh *Disney* ataupun industri otomotif. Gaya ilustrasi ini termasuk ilustrasi fantasi meliputi ilustrasi animasi, permainan dan lainnya. Dalam *concept art*, perancangan dapat menghadirkan beberapa konsep yang dapat dipilih oleh klien serta melihat perkembangan setiap tahapan prosesnya.

2. *Illustration for Children*

Ilustrasi ini tergantung dari target usia ataupun target sasaran dari desain tersebut. Memiliki beragam bentuk yang detail, lengkap, atau sederhana tergantung dari cerita dan kebutuhannya. Penuh warna, lucu, ramah dan menarik menjadi ciri dari ilustrasi ini.



Gambar 2.8 *Adventures with Barefoot Critters*
Sumber: White (2014)

3. *Comics / Graphic Novels*



Gambar 2.9 *Aggretsuko: Meet Her Friends*
Sumber: Jovellanos (2020)

Ilustrasi ini memiliki bentuk urutan panel gambar yang berdampingan berisikan pengungkapan ide melalui gambar, teks, maupun visual lainnya. Dilengkapi dengan balon bicara berisikan teks untuk menceritakan dialog atau narasi.

4. *Books / Publications / Editorial*

Gaya ilustrasi ini mengandalkan atau mengutamakan sampul buku yang dirancang sangat menarik untuk meningkatkan minat perhatian audiens terhadap buku tersebut. Selain itu sampul buku juga dapat menuntun audiens mengenai isi buku dan terkadang faktor penjualan dipengaruhi oleh sampul buku. Gaya ilustrasi ini fleksibel dan tergantung dengan perancang maupun topik buku.



Gambar 2.10 *The Gingerbread Man*
Sumber: Batori (2018)

2.3 **Fotografi**

Fotografi merupakan sebuah kombinasi dari imajinasi kreatif, pemikiran yang subjektif, keterampilan teknis, desain visual, serta kemampuan untuk mengorganisasikan sesuatu yang praktis. Pada dasarnya setiap orang memiliki pandangan atau arti yang berbeda-beda tentang fotografi. Hal ini juga telah menjadi bagian dari kehidupan setiap manusia hingga saat ini. Fotografi memiliki tujuan untuk mendokumentasikan sesuatu, mengkomunikasikan ide atau informasi kepada audiens, mengekspresikan diri, untuk mengabadikan momen, untuk komersial dan lain sebagainya. Saat ini kita dapat melihat sebuah gambar hasil fotografi dimanapun seperti majalah, iklan, surat kabar, televisi, internet, dan lainnya (Langford, 2010). Sedangkan menurut Dr. I Komang Sudarma (2014), fotografi merupakan salah satu alat media komunikasi untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada audiens lewat media foto.

2.4 Tipografi

Jenis huruf merupakan sekelompok karakter yang didesain dan kemudian disatukan dengan properti visual yang konsisten. Properti visual yang dimaksud adalah sebuah karakter pada jenis huruf yang telah dimodifikasi namun tetap dapat diterima. Jenis huruf melingkupi angka, huruf, simbol, tanda baca, aksen, tanda diakritik, dan tanda. Definisi font pada zaman jenis logam merupakan angka, karakter, tanda, dan simbol merupakan sebuah paket lengkap. Namun pada zaman ini, definisi font adalah sekelompok lengkap dari karakter jenis huruf dalam bentuk dokumen digital dengan berbagai ukuran. Dalam mempertahankan keterbacaan dari sebuah simbol atau huruf, karakteristik dari setiap alfabet huruf harus dipertahankan. Hal ini dikarenakan huruf merupakan perwakilan sebuah huruf dalam alfabet atau perwakilan suara berupa simbol tertulis. Gaya atau variasi tetap harus menjaga keunikan visual karakter yang menjadi bagian terpenting dari jenis huruf walaupun memberikan variasi pada karakter. Variasi yang dimaksud mencakup lebar (dipadatkan, teratur, diperpanjang), berat (ringan, sedang, tebal), elaborasi pada bentuk dasar (garis besar, diarsir, dihias), serta sudut (Landa,2014,hlm.44).

Hal pertama yang perlu diperhatikan dalam tipografi atau jenis huruf adalah *readability* yaitu kemudahan untuk memahami dan membaca teks sehingga membuat audiens merasa nyaman untuk membacanya. Pertimbangan yang harus diperhatikan dan dipikirkan dalam tipografi ini adalah warna, jarak, pemilihan kertas, dan *margin*. Sedangkan hal kedua adalah *legibility* yang berkaitan dengan kemudahan pembaca dalam mengenali huruf serta bagaimana membedakan setiap karakteristik bentuk huruf (Landa,2014,hlm.53).

2.5 Grid

Grid merupakan struktur komponen atau panduan yang berupa garis vertikal dan horizontal membagi bagian pada permukaan menjadi sebuah *margin* dan kolom. Seluruh elemen diatur dengan *grid* mulai dari teks, visual, dan lainnya pada koran, buku, dan majalah. *Grid* menjadi dasar tata letak ataupun susunan komponen dari majalah, *website* desktop dan seluler, buku, brosur, koran dan berbagai media

lainnya. Penggunaan *grid* menjadi populer setelah digunakan oleh desainer Swiss pada 1950an sebagai format desain. Untuk itu *grid* berfungsi untuk mengatur tulisan dan gambar serta menyusun setiap komponen dalam halaman. Selain itu *grid* ini akan membantu dan memudahkan audiens dalam membaca dan mengerti informasi yang ingin disampaikan. Melalui *grid* seorang desainer dapat memberikan aliran visual, kesatuan, kesinambungan, dan konsistensi dalam setiap halaman media digital maupun cetak (Landa,2014,hlm.174-175).

Grid digunakan untuk mengatur informasi serta ruang untuk memudahkan pembaca dalam membaca. Terdapat 6 komponen utama dalam *grid* yaitu sebagai berikut (Tondreau,2009):

1. *Columns*

Sebuah bagian yang akan memuat tulisan maupun gambar dalam bentuk vertikal. Dalam sebuah halaman, ukuran serta jumlah kolom akan bervariasi tergantung dengan konten yang akan disampaikan.

2. *Modules*

Sebuah bagian individu yang dipisahkan oleh ruang dan memberikan repetisi. Ketika modules digabungkan atau dikombinasikan, maka akan membentuk berbagai variasi ukuran dari *columns* dan *rows*.

3. *Margins*

Merupakan bagian atau zona yang membatasi antara tepian halaman dengan isi halaman. *Margins* biasanya juga digunakan untuk mewedahi keterangan maupun catatan.

4. *Spatial Zones*

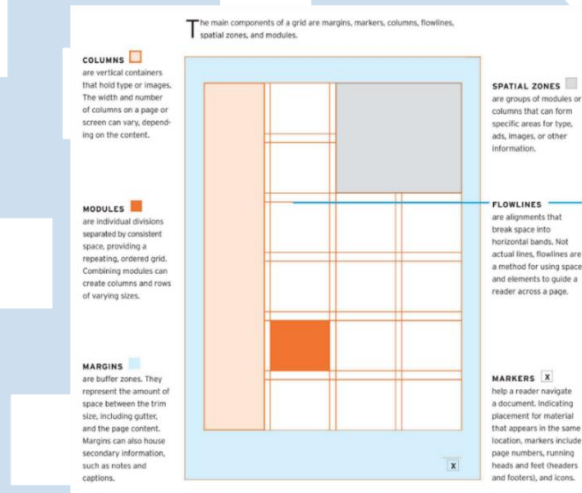
Sebuah kelompok gabungan dari *modules* atau *columns* yang dapat membentuk sebuah area untuk tulisan, gambar ataupun informasi.

5. *Flowlines*

Sebuah garis berbentuk horizontal yang akan memandu pembaca dalam membaca dengan menggunakan elemen serta ruang.

6. Markers

Sebuah penanda dalam halaman termasuk nomor halaman, *headers* dan *footers*, serta *icons*.

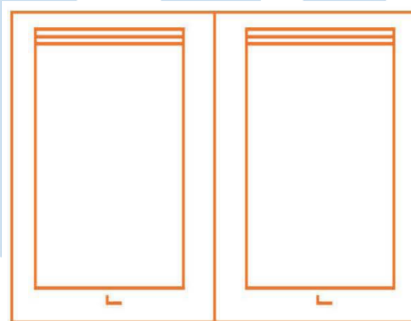


Gambar 2.11 *Components of Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Grid memiliki beberapa jenis menurut Tondreau (2019), yaitu sebagai berikut (hlm.11):

1. *Single-Column Grid*

Jenis *grid* yang umumnya digunakan untuk esai, laporan, ataupun buku dengan fitur utama halamannya yaitu blok teks.

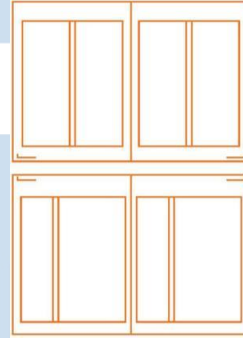


Gambar 2.12 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two-Column Grid*

Menyajikan berbagai macam informasi serta mengontrol banyak teks dalam kolom terpisah yang diatur dengan ukuran lebar kolom yang sama

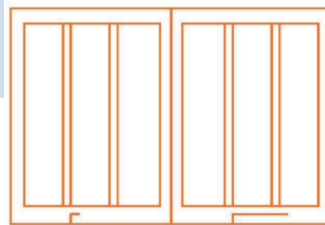
maupun berbeda. Umumnya jika terdapat kolom yang lebih lebar, maka ukuran kolom tersebut dua kali lebih lebar dari kolom yang sempit.



Gambar 2.13 *Two-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multicolumn Grids*

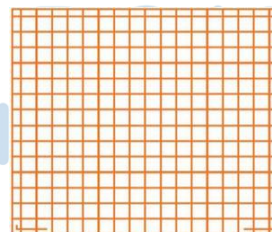
Memberikan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan *single column* dan *two column grid*. Umumnya digunakan untuk majalah dan situs web karena menggabungkan beberapa column dengan ukuran bervariasi.



Gambar 2.14 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular grids*

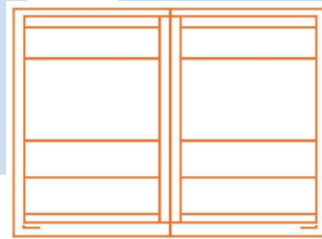
Jenis kolom yang menggabungkan kolom vertikal dan horizontal untuk mengatur struktur menjadi ruang lebih kecil. Maka dari itu jenis kolom ini digunakan untuk mengendalikan informasi kompleks seperti surat kabar, grafik, tabel dan lain sebagainya.



Gambar 2.15 *Modular grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5. Hierarchical Grids

Terdiri dari banyak kolom horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa zona.



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

2.6 Generasi Milenial

Generasi milenial sering digambarkan atau dikatakan sebagai generasi teknologi dikarenakan generasi ini lebih banyak menghabiskan waktunya pada sosial media sehingga jarang untuk beraktivitas dan mendapatkan kepuasan dengan instan melalui teknologi ataupun internet. Generasi ini dikenal optimis efisien dan kreatif untuk tujuan serta mencapai hal yang diinginkan dengan cara mereka sendiri. Untuk pencarian atau menemukan sebuah informasi maupun berita, generasi milenial akan lebih fokus dan terpusat untuk mencarinya pada ponsel ataupun menggunakan internet. Dikarenakan penelitian mengenai generasi milenial baik dari segi nilai, perilaku, sikap maupun kepribadiannya terbatas, maka banyak timbul stereotip tentang generasi milenial. Maka dari itu *IDN Research Institute* bekerja sama dengan Nielsen Indonesia melakukan sebuah penelitian guna mendapatkan pemahaman lebih dalam mengenai generasi milenial di Indonesia sebagai individu masing - masing. Hal ini dilakukan agar mengetahui gaya hidup serta perilaku mereka dalam mengambil keputusan beserta alasannya dalam kehidupan sehari - hari. Menurut *Indonesia Millennial Report 2020* oleh *IDN Research Institute*, definisi dari generasi milenial yaitu perempuan dan laki - laki dalam kelompok usia 21 -36 tahun. Terbagi menjadi dua kategori yaitu generasi milenial junior usia 21-28 tahun atau lahir tahun 1992-1999 dan generasi milenial senior usia 29-36 tahun yang lahir tahun 1984-1991. Sedangkan menurut data Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Bappenas) dalam *Indonesia*

Millennial Report 2019, generasi milenial termasuk dalam usia produktif yaitu 20-35 tahun dengan total 63 juta jiwa di Indonesia. Menurut hasil penelitian yang telah dilakukan, generasi milenial memiliki tujuh tipe secara umum berdasarkan perilaku dan sikap mereka. Setiap individu bisa termasuk dalam dua tipe atau lebih karena hal tersebut tidak bersifat mutlak.

2.6.1 Tipe Generasi Milenial

Menurut *IDN Research Institute* dalam *Indonesia Millennial Report 2020*, generasi milenial memiliki 7 tipe berdasarkan perilaku, sikap, nilai dan kepribadiannya yaitu :

1. The Adventurer

Tipe ini memiliki kepribadian yang energik, ramah, kreatif, dan suka mengeksplorasi hal baru. Ide dalam kepala tipe *adventurer* sangat banyak sehingga menjadikannya pribadi yang penuh warna, menginspirasi, memiliki jiwa kepemimpinan, menarik perhatian, memberikan energi positif pada sekitar dan membawa kegembiraan dalam keseharian yang dijalani atau dilewati oleh tipe ini. Tipe *adventurer* ini banyak mencari serta mengonsumsi informasi dan juga berita melalui media digital ataupun media sosial.

2. The Visionary

Tipe ini memiliki kepribadian yang karismatik, ekspresif, inspiratif, berprestasi, dan suka akan pengetahuan. Cenderung memiliki rencana cadangan dan selalu bertanggung jawab untuk memperbaiki kesalahannya. Dalam pencarian informasi maupun berita, tipe ini menggunakan surat kabar, televisi, media sosial, maupun media digital untuk hal tersebut.

3. The Artist

Tipe ini memiliki sudut pandang yang unik, orientasi estetika yang kuat, penuh dengan ide, suka bereksperimen dengan diri mereka sendiri, dan memiliki perspektif baru. Hal ini ini kemudian membuat atau menciptakan hal tak terduga dan rasa spontanitas dari *artist* untuk sekitarnya. Lingkungan maupun sekolah yang sangat terorganisir menjadi tantangan tersendiri bagi

artist dikarenakan pendidikan yang terlalu formal serta teratur tidak cocok baginya. Namun lingkungan yang individualitas dan bebas akan membuat *artist* unggul dalam lingkup seperti itu. Dalam pencarian informasi maupun berita tipe artist banyak menggunakan media sosial, media digital, serta televisi untuk hal tersebut.

4. *The Leader*

Tipe ini memiliki keterampilan kepemimpinan yang sangat kuat, karismatik serta fokus pada tujuannya. Tipe *leader* ini merangkul nilai-nilai dedikasi, kejujuran, dan martabat untuk memimpin. Cocok menjadi pengusaha dikarenakan tipe ini tetap memperhatikan setiap detail walaupun mampu melihat sebuah hal maupun situasi secara lebih besar. Dalam kesehariannya tipe leader harus terus memperbaharui berita maupun informasi yang dimiliki yaitu melalui televisi, media digital, surat kabar, maupun media sosial.

5. *The Socializer*

Tipe ini memiliki kepribadian yang ramah, ceria, menang, dermawan, dan menjadi pembuka sebuah percakapan. Sering melakukan kegiatan-kegiatan sosial untuk berkumpul seperti nongkrong, arisan, ataupun hanya sekedar berkumpul menjadi prioritas utama dalam tipe ini. Untuk mencari sebuah informasi maupun berita tipe ini banyak menggunakan media digital televisi ataupun media sosial untuk hal tersebut

6. *The Conservative*

Tipe ini memiliki kepribadian yang sederhana, handal, dan konservatif. Ketika membuat atau mengambil sebuah keputusan, tipe ini menyampaikan setiap fakta untuk mencapai tujuan dan mengharapkan setiap orang memahami situasi serta segera mengambil tindakan. Dalam lingkup pekerjaan mereka menjadi pengontrol yang sangat baik dalam keuangan, operasi, maupun sumber daya manusia. Pencarian berita dan informasi tipe ini banyak menggunakan televisi dan media sosial untuk memperbaruhiya.

7. *The Collaborator*

Tipe ini hebat dalam kerja tim sangat toleransi dan penuh dengan ide. Untuk menciptakan keseimbangan *collaborator* akan bertindak menggunakan imajinasi, keyakinan, kreativitas, dan kepekaannya. Mereka tidak akan menyerah untuk menyampaikan ide yang mereka yakini sehingga menjadikan tipe ini sangat kuat dalam menyampaikan pendapat. Tidak pernah ketinggalan berita maupun trend terkini, tipe ini banyak menggunakan media sosial, media digital, dan radio untuk memperbaharui setiap berita maupun informasi yang mereka miliki.

2.7 Desain Grafis

Desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi dalam bentuk visual yang bertujuan untuk menyampaikan dan memberikan dan informasi serta pesan kepada audiens. Desain grafis menjadi perwakilan dalam bentuk visual dari sebuah konsep dan ide. Kemudian hal ini disandarkan pada penciptaan, pengorganisasian komposisi, serta pemilihan penggunaan elemen visual dalam sebuah desain. Dalam menyampaikan pesan atau makna, desain grafis sebagai solusi dapat digunakan untuk menginformasikan, memotivasi, membujuk, menemukan, serta meningkatkan nilai dari sebuah desain. Hal ini dikarenakan sebuah desain dapat mempengaruhi pemikiran ataupun perilaku dari audiens. Sebagai contoh desain dari sebuah kemasan atau sampul sebuah produk dapat mempengaruhi minat dari audiens terhadap sebuah merek.

2.7.1 Elemen Desain

Untuk merancang desain grafis, diperlukannya pengetahuan dari seorang desainer tentang elemen dasar dan prinsip dalam desain grafis. Hal ini bertujuan agar seorang desainer dapat lebih menikmati proses pembuatan desain dengan memiliki landasan awalnya. Pengetahuan dari elemen desain ini memiliki maksud agar calon atau seorang desainer dapat mengetahui kekuatan dari setiap elemen dan cara penggunaannya untuk mengkomunikasikan serta mengekspresikan pesan yang ingin disampaikan.

Berikut merupakan elemen dasar berupa desain dua dimensi yang digunakan dalam desain grafis (Landa, 2014, hlm.19-28).

2.7.2.2 Garis

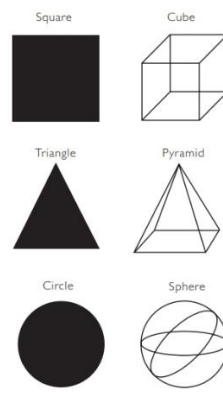
Sebuah garis berasal dari kumpulan titik yang memanjang menjadi satu dalam sebuah jalur. Sedangkan titik merupakan bentuk terkecil atau bentuk dasar dari sebuah garis. Garis yang banyak diketahui, dikenal dan digunakan adalah sebuah garis yang memanjang. Pada saat seseorang menggambar diatas sebuah media gambar, akan terbentuk sebuah tanda yang dihasilkan alat menggambar yaitu garis. Untuk membuat sebuah garis dapat menggunakan bermacam media atau alat seperti pensil, kuas, pulpen, dan berbagai alat lainnya yang dapat digunakan untuk membuat sebuah tanda garis.



Gambar 2.27 Garis
Sumber: Landa (2014)

Berbagai bentuk garis yang dapat dibuat akan memiliki arah dan fungsi dalam sebuah tata letak dan komunikasi. Supaya garis tersebut dapat membimbing dan memfokuskan pandangan audiens kepada sebuah arah. Garis memiliki fungsi atau manfaat lain seperti membentuk tepi, menentukan pola, membentuk gambar atau huruf, menyusun komposisi, menata tulisan dan lain sebagainya (hlm.19).

2.7.1.2 Bentuk



Gambar 2.18 *Basics Shape and Forms*
Sumber: Landa (2014)

Bentuk memiliki definisi sebagai garis besar umum atau bentuk jalur tertutup dari sesuatu. Pada permukaan dua dimensi terdapat area yang disusun atau digambarkan oleh garis, nada, tekstur ataupun warna secara keseluruhan ataupun sebagian. Dasarnya bentuk dibuat datar atau dua dimensi sehingga dapat diukur lebar dan panjangnya. Bentuk-bentuk yang beragam merupakan turunan dari 3 bentuk dasar yaitu lingkaran, persegi, dan segitiga. Kemudian dari bentuk dasar tersebut memiliki bentuk volumetrik ataupun bentuk padat yaitu itu bola, kubus, dan piramida (hlm.20-21).

2.7.1.3 Warna

Warna merupakan atribut atau gambaran dari energi cahaya dan menjadi sebuah elemen desain yang memprovokasi serta sangat kuat peranannya dalam sebuah desain. Sebuah warna dapat dilihat dengan bantuan cahaya yang direfleksikan dari suatu objek. Hal ini dikarenakan suatu objek yang terkena cahaya hanya akan menyerap sebagian cahaya sedangkan sisanya direfleksikan. Maka dari itu warna yang dilihat merupakan hasil dari sisa cahaya yang direfleksikan atau yang dikenal dengan istilah warna subtraktif (hlm.23).

Elemen warna terbagi menjadi tiga jenis atau kelompok secara lebih spesifik yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Secara sederhana *hue* dapat disebut sebagai identitas dan jati diri dari sebuah warna atau nama *original* dari

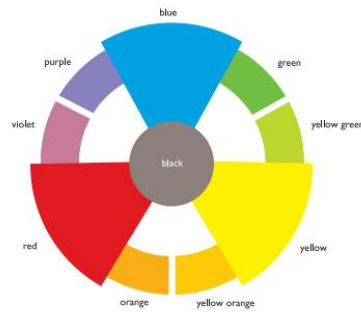
warna tersebut. Untuk *value* mengarah pada tingkatan energi yang dihasilkan atau terang gelapnya sebuah warna. Dalam *value* terdapat tiga aspek yang berbeda yaitu *tone*, *shade* dan *tint* dimana ketiga aspek tersebut akan menghasilkan *value* atau nilai warna yang berbeda-beda. Sedangkan saturation atau saturasi adalah tingkat intensitas atau kecerahan dan kegelapan dari sebuah warna. Dalam kelompok suhunya, *hue* dapat dilihat sebagai warna panas (kuning, merah dan oranye) serta warna sejuk (violet, biru, dan hijau).

Mengetahui dan mengerti fungsi dari warna dasar atau warna primer diperlukan untuk lebih mendeskripsikan sebuah warna. Tiga warna primer atau yang utama akan muncul dalam media digital dengan cahaya yaitu *red*, *green* dan *blue* (RGB) atau yang disebut sebagai warna primer aditif. Hal ini dikarenakan jika warna *red*, *green*, dan *blue* dihitung dalam nilai yang sama maka akan menghasilkan cahaya putih (hlm.23).



Gambar 2.19 *Additive Color System*
Sumber: Landa (2014)

Selain warna aditif terdapat juga warna subtraktif yaitu warna yang dihasilkan dari reflektif cahaya di sebuah bidang seperti tinta diatas kertas. Disebut sebagai warna subtraktif dikarenakan keseluruhan gelombang cahaya dibatasi dan diturunkan oleh bidang atau permukaannya. Hanya tersisa kandungan warna yang dilihat oleh audiens. Warna subtraktif tidak dapat dihasilkan dengan campuran warna lain. Namun warna tersebut dapat menghasilkan warna warna lain dengan cara mencampurkannya (hlm.24).



Gambar 2.20 *Subtractive Color System*
Sumber: Landa (2014)

Dalam percetakan offset warna subtraktif yang dimiliki berbeda dengan warna subtraktif dalam pigmen. Dalam percetakan offset warna subtractive yang dimiliki adalah *cyan* (C), *magenta* (M), dan *yellow* (Y), ditambah *black* (K), atau yang biasa dikenal dengan istilah CMYK. Keempat warna tersebut sering dimanfaatkan untuk membuat atau menghasilkan seni foto dan ilustrasi berwarna. Namun warna yang paling sering digunakan untuk menaikkan tingkat kontras warna adalah warna hitam (hlm.24).

2.7.1.4 Tekstur

Tekstur merupakan gambaran dari kualitas atau kualitas dari sentuhan sebuah permukaan. Terdapat 2 jenis atau kelompok tekstur di seni visual yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil sering disebut sebagai tekstur sebenarnya atau nyata karena ciri dari tekstur taktil adalah memiliki nilai dan mutu dapat dirasakan, disentuh dan dipegang secara fisik. Tekstur taktil dapat ditemukan dalam berbagai jenis kertas untuk mencetak desain dengan beberapa teknik percetakan. Seperti *stamping*, *embossing*, *debossing*, *letterpress*, dan *engraving*. Sedangkan untuk tekstur visual dibentuk dengan tangan, difoto ataupun dipindai dari bentuk aslinya sehingga menciptakan ilusi dari tekstur yang nyata. Seorang desainer dapat menciptakan atau menghadirkan berbagai macam tekstur dengan menggunakan ketrampilan dan kemampuan yang dimilikinya. Seperti kemampuan fotografi, menggambar, melukis dan berbagai kemampuan menggambar lainnya (hlm.28).

2.7.2 Prinsip Desain

Prinsip desain dasar dibutuhkan seorang desainer untuk membuat sebuah desain atau karya dengan menggabungkannya terhadap pengetahuan yang dimiliki. Seperti pengetahuan tentang visualisasi, gambar, tipografi, merancang konsep, ataupun elemen desain. Prinsip desain dasar saling bergantung satu dengan yang lainnya dan harus diterapkan dalam setiap proyek desain. Keseimbangan digunakan untuk menstabilkan dan menyeimbangkan sebuah komposisi agar tercipta penegasan untuk meningkatkan komunikasi dalam penyusunan hierarki visual. Elemen grafis mempunyai relasi atau ikatan visual yang tampak terlihat berdasarkan prinsip kesatuan dalam mendesain setiap komponen. Maka dari itu melalui pengetahuan yang didapatkan dan pelatihan setiap harinya, prinsip desain tersebut penting untuk terbiasa digunakan dalam mendesain (Landa,2014,hlm.29-36).

2.7.2.1 Format

Format merupakan batasan atau tepi luar dari desain yang telah ditentukan untuk menyusun atau merapikan sebuah bidang atau isi dari desain tersebut. Dalam desain grafis, format mengarah atau berdasarkan sebuah bidang seperti layar ponsel, secarik kertas, papan iklan dan lain sebagainya. Selain itu format juga sering digunakan sebagai istilah yang mewakili atau menggambarkan sebuah proyek seperti sampul majalah, sampul CD, iklan media sosial dan lain sebagainya. Format memiliki beragam bentuk, susunan, atau ukuran. Namun biasanya beberapa format memiliki standar yang sering digunakan. Contoh sampul CD mayoritas berbentuk persegi dengan ukuran yang sama, sampul majalah berbentuk persegi panjang, poster dengan ukuran standarnya dan lain sebagainya.

Untuk iklan media sosial atau hal-hal desain untuk digital memiliki ukuran yang disesuaikan dengan layar baik layar ponsel, tablet ataupun komputer. Pada intinya, bentuk format disesuaikan oleh desainer berdasarkan media yang akan diimplementasikan atau sesuai dengan

kebutuhan atau fungsinya. Hampir seluruh bentuk format dapat dicetak dalam percetakan namun dengan biaya yang beragam berdasarkan ukuran cetak, bentuk, kertas, hingga teknik percetakannya. Bagaimanapun bentuk dari format tersebut, setiap komponen dan posisi setiap elemen harus mengacu pada batasan format tersebut (hlm.29-30)

2.7.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan sebuah kestabilan atau keserasian yang dibuat, dibentuk dan dihasilkan dari setiap jenis atau nilai komposisi elemen visual yang disusun dan ditempatkan secara rata di setiap bagian sisi. Karena keseimbangan dipergunakan dalam keseharian contohnya gerakan fisik, maka pemahaman akan prinsip ini dapat lebih dimengerti dengan alami secara naluriah. Keselarasan dan keharmonisan sebuah desain dapat tercipta atau terwujudkan jika komponen desain seimbang. Hal ini juga berpengaruh pada minat audiens dalam mengkomunikasikan sebuah kestabilan dan keseimbangan. Jika sebuah desain tidak memiliki komposisi elemen visual yang seimbang, mayoritas audiens cenderung tidak menyukainya dan akan bereaksi negatif terhadap ketidakseimbangan tersebut. Namun keseimbangan ini hanyalah sebuah prinsip yang harus dilengkapi dan diimbangi dengan komposisi prinsip lainnya untuk saling bekerja sama dan melengkapi (hlm.30-31).

2.7.2.3 Hierarki Visual

Hierarki visual merupakan sebuah prinsip yang akan membantu mewujudkan salah satu tujuan utama dari desain grafis yaitu untuk mengkomunikasikan sebuah informasi kepada audiens. Tujuan atau fungsi utama dari penggunaan hierarki visual dalam desain adalah untuk mengatur sebuah informasi. Maka dari itu hierarki visual dalam desain digunakan untuk mengarahkan audiens pada sebuah informasi ataupun untuk mengatur dan mengelola setiap komposisi elemen visual yang sesuai dengan penekanannya. Penekanan yang dimaksud adalah mengatur setiap komponen elemen visual berdasarkan kepentingannya. Jadi lebih memfokuskan

terhadap beberapa elemen desain dan menjadikannya sebuah elemen yang berdominasi sedangkan elemen-elemen lainnya menjadi pendukung. Pada dasarnya, seorang desainer akan menentukan elemen visual yang akan dilihat audiens pertama, kedua dan seterusnya.

Jika seluruh elemen visual ditonjolkan atau difokuskan, maka desain tersebut tidak akan memberikan apapun kepada audiens dan hanya akan menimbulkan kompleksitas visual. Seluruh elemen visual atau elemen grafis ikut mengambil peran dalam penetapan titik fokus tersebut baik bentuk, nilai, saturasi, posisi, arah, tekstur, dan lainnya. Selain menetapkan titik fokus, seorang desainer juga harus dapat mengarahkan dan menuntun audiens kepada komponen elemen visual lainnya sesuai dengan tingkat kepentingannya (hlm.33).

2.7.2.4 Irama

Pada dasarnya irama dalam desain grafis dengan irama dalam musik serupa yaitu sebuah pengulangan atau repetisi yang konsisten dan kuat. Namun dalam desain grafis, pola dari elemen-elemen visual yang akan membentuk irama sehingga membuat pandangan audiens bergerak melihat keseluruhan desain. Pengaturan waktu dalam melihat sebuah karya juga dapat diatur berdasarkan interval antara posisi atau letak setiap elemen yang ada dalam halaman tersebut. Dalam desain grafis jeda antar urutan elemen visual yang telah ditetapkan menjadi hal penting untuk meningkatkan aliran visual yang harmonis dan konsisten dari satu halaman ke halaman lainnya di berbagai format.

Beberapa macam format halaman yaitu seperti halaman *website*, buku, *motion graphics* ataupun majalah. Variasi dalam elemen juga penting untuk digunakan karena memiliki fungsi untuk menimbulkan daya tarik visual, memberikan tanda baca dan juga aksent. Tekstur, warna, penekanan, figur, dan juga keseimbangan menjadi faktor-faktor penting yang berkontribusi dalam membangun irama. Pemahaman terhadap perbedaan dari variasi dan repetisi penting untuk diketahui sebagai kunci dalam membentuk

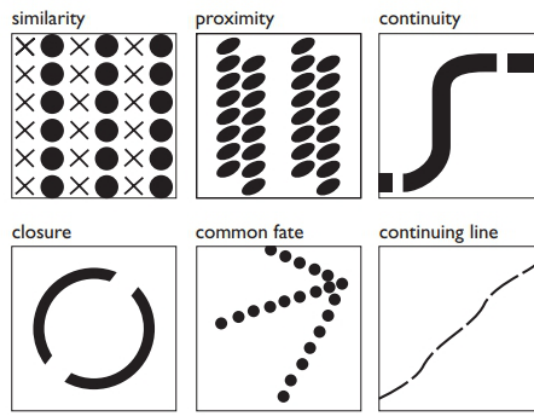
irama. Repetisi irama disertai oleh variasi dalam desain grafis digunakan untuk menciptakan daya tarik visual. Sebuah repetisi dapat terjadi jika adanya pengulangan elemen visual yang konsisten. Sedangkan variasi terjadi karena perubahan dalam elemen visual seperti warna, bentuk, ukuran, posisi, jarak dan juga bobot visual. Secara sederhana dapat dikatakan variasi merupakan modifikasi yang dilakukan terhadap pola atau elemen visual agar menghadirkan kejutan dan juga ketertarikan visual terhadap audiens (hlm.35-36).

2.7.2.5 Kesatuan

Dalam mencapai prinsip kesatuan ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dikarenakan dalam sebuah desain, elemen visual atau grafis saling terkait satu dengan yang lainnya. Sehingga saat disatukan dapat menciptakan kesatuan yang lebih luas dan besar serta terlihat seakan saling terkait satu dan yang lainnya. Audiens akan lebih mudah untuk mengenali, mengingat, dan juga memahami sebuah karya atau desain ketika komposisi antar elemen grafis menjadi satu kesatuan. Hal ini bergantung pada gestalt yaitu sebuah teori yang menekankan pada persepsi bentuk untuk mengorganisir secara utuh setiap komponen elemen yang memiliki keterkaitan atau hubungan. Dalam membangun kesatuan dari sebuah atau beberapa komposisi sangat dipengaruhi dengan hukum organisasi perseptual. Hukum organisasi perseptual ini mengolah dan mengelompokkan pemikiran visual yang diperoleh melalui gestalt. Pikiran juga berupaya dalam membentuk sebuah keharmonisan, membentuk relasi, serta menelusuri berbagai hal dan menggolongkannya (hlm.36).

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

2.1.7.6 Hukum Organisasi Perseptual



Gambar 2.21 *Laws of Perceptual Organization*
Sumber: Landa (2014)

Berdasarkan gambar diatas, hukum organisasi perseptual terbagi ke dalam 6 jenis kategori (hlm.36) :

1. *Similarity* atau kesamaan adalah suatu elemen akan dirasa milik bersama jika mempunyai kesamaan dalam karakteristik. Unsur karakteristik yang dimaksud mencakup warna, bentuk, tekstur, ataupun arah. Sebuah elemen yang berbeda akan cenderung terpisah dari elemen sejenisnya.
2. *Proximity* atau kedekatan adalah sebuah kedekatan antar satu elemen dengan elemen lainnya dalam konteks kedekatan ruang atau tempat akan dianggap milik bersama atau saling memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya.
3. *Continuity* atau kontinuitas dapat dirasakan baik secara nyata maupun tersembunyi sebagai sebuah koneksi visual pada bagian-bagian tertentu. Unsur atau elemen yang hadir akan memicu kesan bergerak serta dianggap sebagai kelanjutan dari unsur atau elemen yang sudah ada sebelumnya. Selain itu unsur atau elemen tersebut dianggap saling berhubungan atau terkoneksi dengan yang sudah muncul sebelumnya.

4. *Closure* atau penutupan Penutupan merupakan sebuah kecondongan dari pikiran dalam mengaitkan antara elemen individu agar menciptakan sebuah unit, bentuk, dataupun pola yang utuh dan lengkap.
5. *Common fate* merupakan sebuah kecenderungan dari elemen atau unsur jika bergerak ke sisi atau arah yang sama biasanya akan dianggap sebagai kesatuan yang utuh.
6. *Continuing line* atau garis merupakan sebuah elemen atau unsur yang sering dianggap mengikuti jalan yang paling mudah atau sederhana. Walaupun garis tersebut putus sehingga membentuk dua garis, audiens akan tetap melihat garis tersebut secara keseluruhannya bukan berfokus pada jedanya. Hal ini disebut sebagai garis tersirat.

2.8 Gizi Anak

Gizi merupakan komponen makanan yang dibutuhkan tubuh dalam jumlah tertentu yang cukup untuk bertumbuh, berkembang, serta menjalankan kehidupan normal dan sehat. Hal tersebut juga berkaitan dengan nutrisi apa yang dibutuhkan tubuh, berapa jumlahnya, alasan mengapa tubuh membutuhkannya serta darimanakah sumbernya. Beberapa jenis gizi yang penting dan utama bagi fungsi kerja tubuh diantaranya protein, karbohidrat, lemak, mineral, hingga vitamin. Gizi tersebut dapat diperoleh melalui sumber makanan. Makanan didefinisikan sebagai segala sesuatu yang diminum maupun dimakan untuk memenuhi kebutuhan dalam tubuh. Dengan memastikan asupan makanan tepat dan cukup maka akan menghasilkan tubuh yang sehat. Terdapat beberapa ciri ketika gizi yang ada dalam tubuh sudah seimbang atau tercukupi seperti berat badan dan tinggi normal, kulit sehat, tubuh berkembang dengan baik, nafsu makan baik, dan lain sebagainya. Setiap gizi atau nutrisi memiliki manfaat dan fungsinya tersendiri bagi tubuh terutama untuk tumbuh kembang anak (Mudambi, Rajagopal, 2007).

Agar seorang anak dapat bertumbuh secara optimal maka membutuhkan asupan makanan yang tepat dan pada waktu yang tepat. Anak - anak akan mulai memakan makanan pertama mereka pada usia 6 bulan dan tentunya harus padat

nutrisi serta beragam jenisnya. Namun mayoritas anak - anak saat ini tidak menerima makanan yang beragam bahkan asupan yang mereka terima tergolong rendah energi dan nutrisi. Sumber makanan yang baik untuk anak diantaranya yaitu buah, sayuran, susu, telur, daging, ikan hingga biji - bijian. Pola makan anak usia dini yang buruk dapat berakibat anak kekurangan gizi sehingga melemahkan sistem imunitas bahkan dapat menyebabkan kematian (UNICEF,2017). Menurut data Riset Kesehatan Dasar (Riskesdas) Kementerian Kesehatan 2018, sebanyak 17,7% balita Indonesia masih mengalami masalah gizi. Masalah tersebut terjadi karena adanya ketidakseimbangan konsumsi gizi atau nutrisi seperti protein, vitamin, karbohidrat, mineral serta lemak secara seimbang dan memadai (Upahita,2020). Salah satu nutrisi yang memiliki peran penting untuk tubuh yaitu lemak. Hal ini dikarenakan lemak berperan untuk menjaga atau mengontrol fungsi tubuh agar tetap seimbang. Terdapat dua jenis yaitu lemak jenuh yang dapat menimbulkan masalah kesehatan dan lemak tak jenuh dengan manfaatnya untuk tubuh. Salah satu jenis lemak tak jenuh yang memiliki manfaat untuk tubuh yaitu asam lemak omega 3. Berperan dalam meningkatkan perkembangan fungsi otak, imunitas tubuh, mengurangi peradangan dan lain sebagainya (Goentoro,2021).

