

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain

Desain grafis adalah sesuatu yang sedang semakin berkembang dan seringkali disebut dalam dunia perusahaan, pabrik, percetakan, dan sejenisnya. Populeritas desain grafis meningkat beriringan secara bersamaan dengan munculnya dunia industri 4.0. Menurut buku panduan desain *Graphic Design Solutions* (Landa, 2014), desain grafis adalah cara menyampaikan pesan atau informasi kepada seseorang, kelompok, atau masyarakat umum menggunakan media visual sebagai perantaranya. Landa (Landa, 2014, 1) juga menyampaikan bahwa solusi menggunakan grafik desain adalah desain yang dapat mengajak, memberi pengetahuan, mengidentifikasi, memotivasi, meningkatkan, merapikan, memberikan kepribadian, mengangkat gairah atau motivasi, mencari, mengikat, dan membawa atau memiliki makna yang bertingkat.

##### 2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), desainer yang baru memulai karir atau kehidupannya dalam mendesain harus mengenal dan mengerti setiap elemen desain beserta potensi dan cara paling optimal untuk menggunakan elemen tersebut dalam media visualnya. Berikut adalah elemen-elemen visual yang berbasis bidang datar menurut Landa:

###### 2.1.1.1 Titik

Titik atau *point* adalah bagian dari garis dan merupakan elemen desain yang paling kecil, biasa memiliki bentuk seperti lingkaran. Dari sebuah titik, bisa membentuk sebuah garis yang kemudian bisa membentuk berbagai bidang lagi. Menurut Landa (2014), titik dalam konteks desain berbasis media layar digital adalah sebuah titik atau *pixel* yang lebih berbentuk kotak dibandingkan lingkaran. Elemen desain

dengan media layar digital menggunakan *pixel* atau titik sebagai fondasinya.

### 2.1.1.2 Garis

Landa (2014) menjelaskan garis sebagai gabungan dari titik-titik secara memanjang dan biasanya memiliki arah atau tujuan. Sebuah garis bisa dibuat menggunakan berbagai macam alat seperti pensil, pen, spidol, kuas, alat-alat digital, pen digital, atau benda apa saja yang bisa meninggalkan jejak. Sebuah garis lebih dikenal dari panjangnya daripada lebarnya.



Gambar 2. 1. Garis

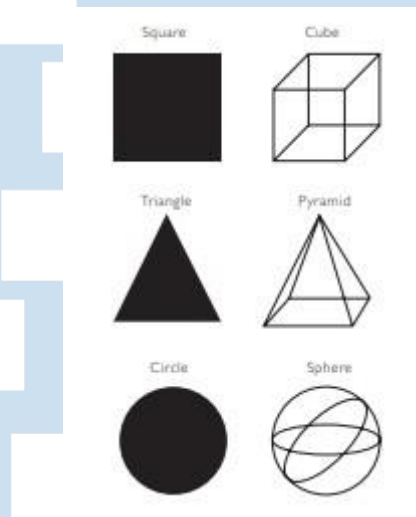
Sumber: Landa, 2014

Garis bisa memiliki peran yang besar dan penting dalam sebuah komposisi dan bagaimana hal tersebut diterima oleh penerimanya. Setiap garis memiliki arah, kualitas, bentuk, dan maknanya masing-masing. Garis yang dibuat dengan makna akan membawa mata penonton desain mengikuti sebuah arah yang ditentukan.

### 2.1.1.3 Bentuk

Landa (2014) menjelaskan bentuk sebagai garis besar atau luar dari sesuatu dimana titik awalnya bertemu dengan titik akhirnya sehingga bidang tertutup. Suatu bentuk bisa terjadi karena garis, warna, tekstur, dan pola. Menurut Landa, pada intinya, bentuk bersifat datar dan berada

pada ruang dua dimensi (panjang dan lebar). Pada dasarnya, semua jenis bentuk merupakan variasi dan gabungan dari tiga bentuk utama: lingkaran, kotak, dan segitiga; yang dimana ketiga bentuk tersebut merupakan bentuk simplifikasi dari tiga bangun ruang utama: bola, kubus, dan piramida.



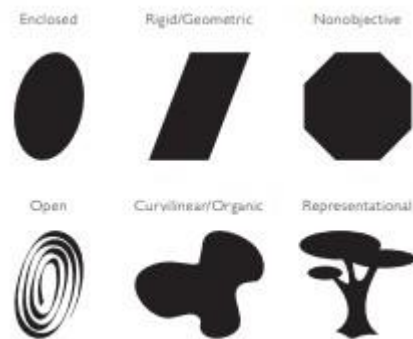
Gambar 2. 2. Bentuk dan Ruang

Sumber: Landa, 2014

Mengetahui bentuk dasar, seorang desainer bisa kemudian mengembangkannya menjadi berbagai macam bentuk lagi untuk membantu dalam penyampaian informasi media visualnya. Landa mengategorikan bentuk menjadi delapan jenis lagi, yaitu:

- Geometris: Sebuah bentuk kaku yang dibuat menggunakan garis-garis tepi yang lurus, sudut yang terukur, atau lengkungan yang tepat.
- Lengkungan: Sebuah bentuk yang bisa menggambarkan presisi atau kebebasan, bisa dibuat dengan garis yang melengkung atau adanya dominasi garis tepi yang bersifat natural.
- Lurusan: Sebuah bentuk yang terdiri dari garis-garis yang tersusun secara lurus maupun bersudut.

- Tidak teratur: Sebuah bentuk yang merupakan kombinasi dari garis-garis yang lurus dan melengkung.
- Tidak disengaja: Sebuah bentuk yang terjadi hanya karena adanya masalah pada saat menggunakan sebuah material atau penggunaan proses yang tidak seharusnya.
- *Nonobjective* atau *Nonrepresentational Shape*: Sebuah bentuk yang dibuat hasil imajinasi dan kreasi murni seseorang, tidak memiliki arti dan tidak menyerupai objek lainnya.
- Abstrak: Sebuah bentuk yang terjadi karena adanya distorsi, penggabungan, dan pengacakan ulang objek utamanya dengan tujuan penyampaian komunikasi yang lebih memiliki gaya.
- Representatif: Sebuah bentuk yang memiliki figur dan mudah dikenali sebagai objek nyata oleh penerima desain.



Gambar 2. 3. Jenis-jenis Bentuk

Sumber: Landa, 2014

#### 2.1.1.4 Warna

Warna adalah elemen desain yang sangat kuat dan provokatif. Menurut Landa (2014), warna adalah hasil dari terang atau cahaya. Warna yang terlihat pada barang-barang sekitar kita disebut juga sebagai warna yang terpantulkan atau *reflective colour*. Sedangkan, warna yang

terlihat pada media atau layar digital adalah hasil dari gelombang-gelombang warna aslinya atau biasa disebut sebagai *additive colour*.



Gambar 2. 4. *Additive Colour*

Sumber: Landa, 2014

Landa menjelaskan warna menjadi tiga kategori: *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* mengarah kepada nama sebuah warna, seperti: merah, hijau, biru, kuning, oranye, dan lain-lain; selain itu, *hue* juga menggambarkan suhu sebuah warna. Suhu warna bukan sesuatu yang bisa dirasa secara fisik, tetapi bisa dipersepsi oleh pikiran setiap orang. *Value* mengarah kepada tingkat terangnya cahaya sebuah warna, apakah warna tersebut lebih bersifat gelap atau terang, seperti: biru muda dan biru tua. *Saturation* mengarah kepada seberapa kuat intensitas warna, seperti: merah terang atau merah redup.

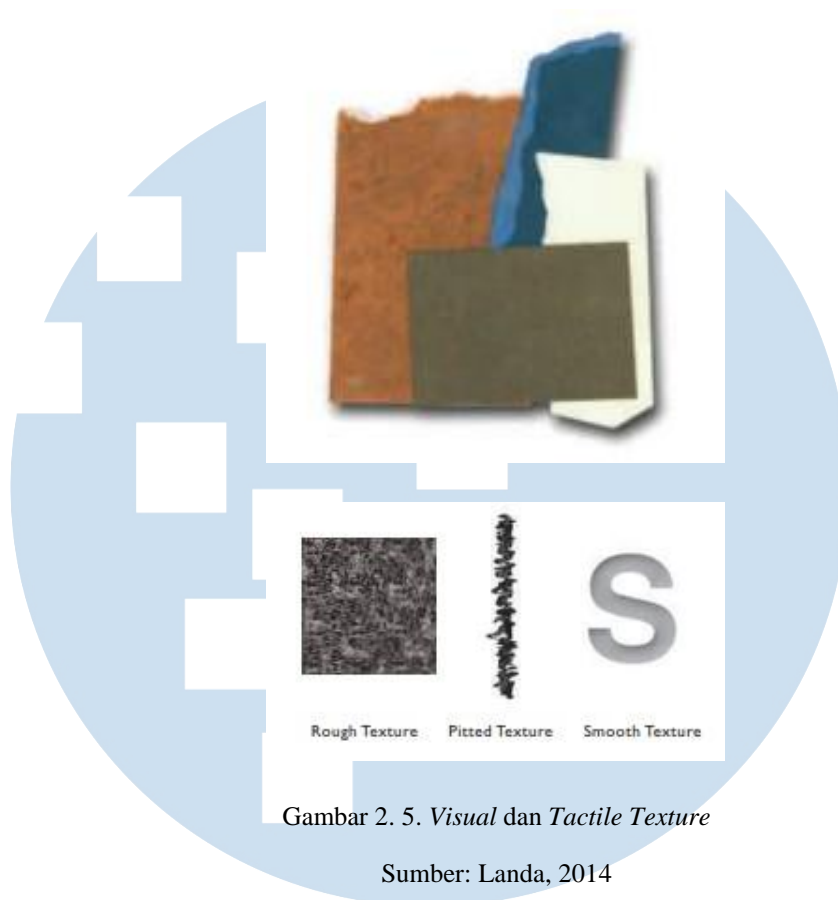
Warna terbagi menjadi dua sistem besar, RGB dan CMYK. Sistem RGB adalah singkatan dari tiga warna primer utama merah (*red*), hijau (*green*), dan biru (*blue*). Sistem ini dipakai untuk menggambarkan penggunaan warna berbasis layar digital karena kemampuan komputer untuk mencampur dan menghasilkan miliaran kombinasi warna menggunakan sistem *additive colour* dari sistem RGB. Sebaliknya, sistem CMYK dipakai untuk menggambarkan penggunaan warna dalam dunia media cetak. Menggunakan empat warna primer *cyan*, *magenta*,

*yellow*, dan tambahan hitam (*black/k*). Jenis warna yang digunakan dalam sistem CMYK lebih bisa dicetak mengikuti warna-warna asli karena sistem *offset printing*. Hal ini membuat sistem CMYK disebut juga sebagai sistem *subtractive colour*.

#### **2.1.1.5 Tekstur**

Landa (2014) mendefinisikan tekstur sebagai kualitas sebuah permukaan yang bisa dirasakan dan diciptakan kembali rasanya dalam desain. Tekstur terbagi menjadi dua jenis: *tactile* dan *visual*. *Tactile* adalah jenis tekstur yang bisa dirasakan dan dipegang secara fisik, jenis ini juga disebut sebagai tekstur nyata. Untuk mencapai jenis tekstur ini, banyak jenis teknik percetakan yang bisa menciptakan berbagai tekstur seperti: *embossed*, *debossed*, *stamp*, *engrave*, dan *letterpress*. *Visual* adalah jenis tekstur yang hanya bisa dilihat dan kualitas dari teksturnya hanya dapat dipersepsikan melalui ilusi berbasis media digital saja. Untuk mencapai jenis ini, bisa dibuat dengan tangan, menggunakan teknik *scanning*, atau didapatkan melalui fotografi. Sebuah desainer yang baik dapat mereka ulang sebuah tekstur menggunakan berbagai media digital dengan baik.





Gambar 2. 5. *Visual dan Tactile Texture*

Sumber: Landa, 2014

## 2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), komposisi sebuah desain harus dibuat menggunakan prinsip-prinsip desain. Prinsip desain dipakai bersamaan dengan ilmu-ilmu desain lainnya seperti: ide dan konsep, tipografi, visualisasi, dan lain-lain. Landa menjelaskan bahwa ada tujuh prinsip desain yang saling bekerja berhubungan satu dengan lainnya dan prinsip-prinsip ini dapat dikuasai dengan melakukan latihan sebanyak-banyaknya.

### 2.1.2.1 *Format*

Format dalam desain memiliki beberapa arti yang berbeda mengikuti konteks pembahasannya. Format bisa berarti sebagai wilayah atau daerah kerja suatu desain, bersifat sebagai batasan luar dari desain. Format juga bisa berarti sebagai jenis media atau bahan yang dipakai untuk desain (kertas, layar digital, papan jalanan, dan lain-lain). Format juga bisa berarti jenis proyek yang sedang dibuat seorang desainer

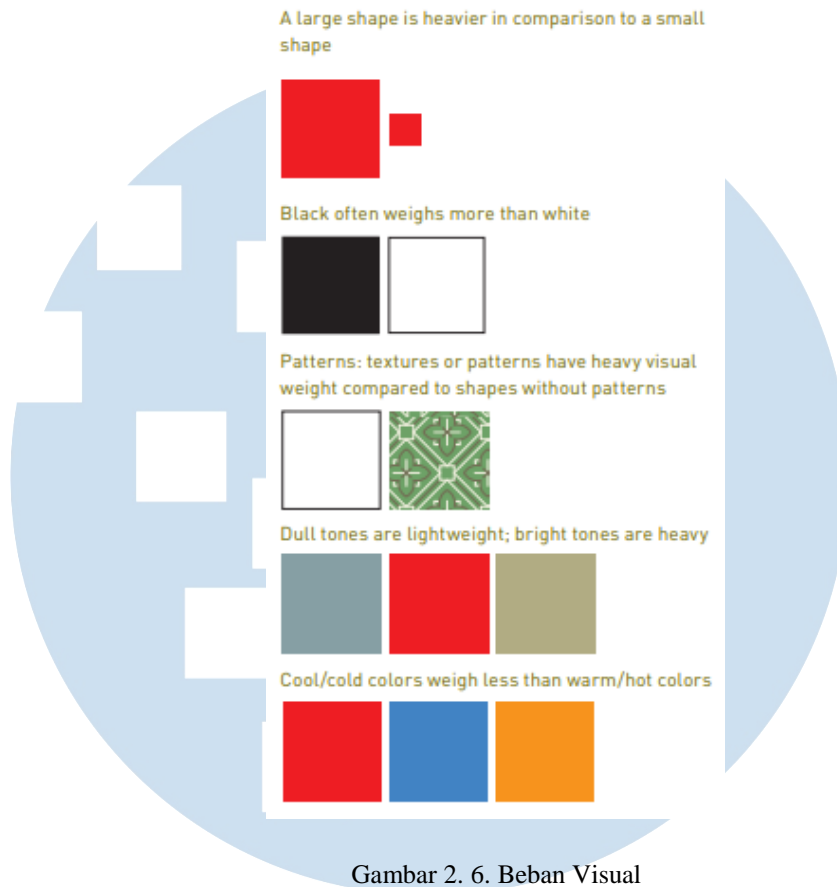
(poster, *cover* CD, iklan digital, dan lain-lain). Setiap format memiliki aturan dan ketentuannya masing-masing yang telah disepakati secara umum. Dalam pembuatan sebuah desain, desainer harus menghormati dan mengikuti format yang ada bagi media tersebut agar desain terlihat jelas.

#### **2.1.2.2 *Balance***

Keseimbangan adalah salah satu prinsip desain yang lebih bisa dimengerti secara intuisi karena memang diperlukan secara fisik oleh setiap orang dalam menjalankan kehidupannya sehari-hari. Dalam desain, keseimbangan menggambarkan rasa stabil dan menciptakan rasa harmoni pada penerima desain. Keseimbangan desain bisa dicapai dengan membagikan berat visual secara seimbang pada format yang telah ditentukan. Keseimbangan penting untuk diperhatikan dalam desain karena mayoritas akan lebih mencondong ke desain yang terasa stabil dibandingkan dengan desain yang mengalami ketidakseimbangan dalam berat visual.







Gambar 2. 6. Beban Visual

Sumber: Landa, 2014

Untuk memahami keseimbangan dalam desain, Landa menentukan tiga faktor yang perlu dipelajari: beban visual, posisi, dan peletakkan. Setiap faktor memiliki hitungan beratnya masing-masing berdasarkan warna, ukuran, bentuk, dan teksturnya. Landa juga membagi keseimbangan menjadi tiga jenis: simetris, asimetris, dan radial.

Simetris adalah jenis keseimbangan dimana beban visual terbagi secara merata dengan masing-masing merupakan cerminan dari lawannya. Pencerminkan ini bisa dibayangkan dengan menarik garis *vertical* ataupun *horizontal* yang membagi media pengerjaan desain menjadi dua bagian yang sama besar. Garis pembagi ini dianggap sebagai sebuah cermin besar, sehingga setiap bentuk atau warna yang ditaruh di sebagian media, harus ditambahkan juga di bagian lainnya.



Gambar 2. 7. Simetris

Sumber: Landa, 2014

Asimetris adalah pembagian beban visual secara merata tanpa bersifat sebagai pencerminan. Dalam mencapai asimetrik dalam desain, setiap faktor dalam desain harus masuk kedalam pertimbangan dalam peletakan, ukuran, bentuk, dan warnanya. Komposisi yang asimetris tidak harus menggunakan elemen yang sama dalam desainnya, tetapi harus memiliki beban visual yang sama antar bagiannya.



Gambar 2. 8. Asimetris

Sumber: Landa, 2014

Radial adalah jenis simetri yang dicapai seperti dalam simetris tetapi berbeda dari sumber asal terjadinya pencerminan. Dalam keseimbangan radial, beban visual muncul dari titik tengah yang bercabang secara *vertical*, *horizontal*, dan *diagonal*.



Gambar 2. 9. Radial

Sumber: Landa, 2014

### 2.1.2.3 *Visual Hierarchy*

Hirarki visual adalah cara mengurutkan elemen visual yang digunakan berdasarkan kepentingannya dan alur yang ingin dibuat. Pelaksanaan hirarki visual yang benar akan membawa mata penonton mengikuti sebuah alur tertentu yang telah ditentukan oleh desainer agar informasi yang ingin disampaikan bisa diterima sesuai yang seharusnya. Prinsip desain ini menggunakan *emphasis* atau penekanan. Penekanan adalah penyusunan elemen-elemen desain mengikuti tingkat kepentingannya, menekankan beban suatu elemen dibanding dengan yang lain, membuat suatu elemen bersifat dominan. Menurut John Rea, seorang *creative director*, *emphasis* dibagi menggunakan teknik ABC, yaitu:

- a. Dimana para penonton perlu lihat pertama?
- b. Dimana para penonton perlu lihat kedua?
- c. Dimana para penonton perlu lihat ketiga?

Untuk mencapai atau membuat hirarki visual, desainer harus menentukan objek atau elemen apa yang penting dalam desainnya. Landa membagi pencapaian *emphasis* menjadi lima cara, yaitu:

### 1. *Emphasis by Isolation*

Memisahkan sebuah objek atau bentuk ke sebuah bagian tersendiri akan menarik perhatian dan lebih memberikan tekanan pada objek tersebut.

### 2. *Emphasis by Placement*

Menaruh sebuah objek atau informasi tertentu pada bagian media secara spesifik (kiri atas dan bagian tengah media) dapat menarik perhatian dan membawa fokus ke bagian tersebut.

### 3. *Emphasis Through Scale*

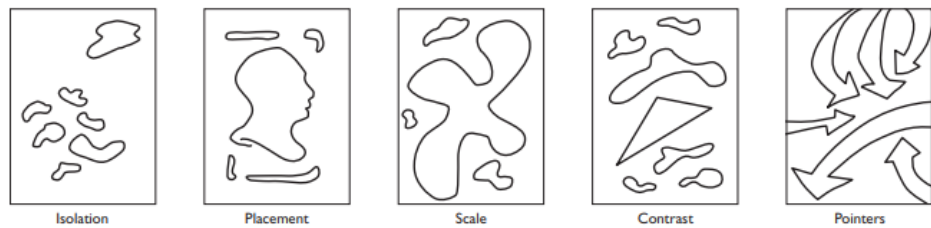
Ukuran sebuah objek dibandingkan dengan sekelilingnya bisa menarik perhatian dan menaruh beban kepentingan pada objek tersebut. Elemen dengan ukuran yang besar cenderung menarik perhatian dan terlihat lebih dekat dibandingkan elemen yang kecil.

### 4. *Emphasis Through Contrast*

Kontras dalam elemen yang digunakan dengan tepat juga bisa membawakan rasa urgensi yang jelas. Objek yang terang dikelilingi elemen lain yang bersifat gelap akan membawa fokus kita pada objek tersebut. Permainan tekstur juga bisa membantu dalam pembuatan penekanan.

### 5. *Emphasis Through Direction and Pointers*

Cara ini lebih bersifat terlihat jelas dibandingkan cara-cara lain yang memainkan suasana dan sejenisnya. Menggunakan garis-garis atau panah yang membawa alur informasi seputar media.



Gambar 2. 10. *Emphasis*

Sumber: Landa, 2014

#### 2.1.2.4 *Rhythm*

Seperti dalam musik, desain juga memiliki ritme. Ritme yang dimaksud bukanlah alunan lagu tetapi pada elemen visual yang telah ditentukan dalam desain. Elemen visual yang menggambarkan penggunaan ritme adalah pola. Pola yang berulang dan memiliki konsistensi pada medianya bisa membawa penonton mengikuti dan memproses informasi yang ada mengikuti irama yang telah disusun desainer. Pola yang jelas akan menghasilkan ritme yang jelas, yang kemudian akan menghasilkan alur dan seberapa cepat informasi pada desain tersebut akan diproses. Warna, tekstur, figur, *emphasis*, dan keseimbangan ikut berperan dalam membuat sebuah ritme desain.

Landa (2014) menjelaskan bahwa pembuatan sebuah ritme yang jelas dalam desain bergantung pada dua hal; repetisi dan variasi. Repetisi terjadi ketika sebuah pola yang terdiri dari elemen desain diulang dengan jumlah yang banyak dan konsisten. Variasi terjadi ketika pola elemen desain dipecah atau dimodifikasi dengan perubahan warna, bentuk, ukuran, jarak antar pola, dan lain-lain. Penggunaan variasi pada pola bisa menarik perhatian dan mengubah alur atau ritme sebuah desain, tetapi penggunaan variasi yang terlalu banyak akan menjadi gangguan bagi desain.

#### 2.1.2.5 *Unity*

*Unity* adalah ketika desainer berhasil menggabungkan semua elemen dalam desain (foto, pola, warna, tipografi, bentuk, dan lain-lain)

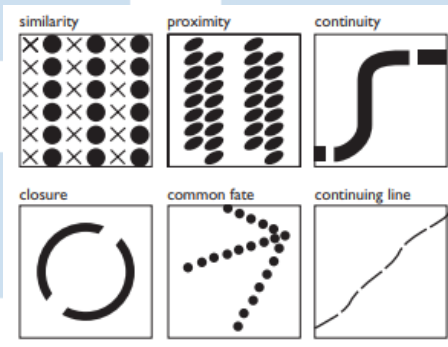
menjadi satu kesatuan dan terlihat kohersif. Ketika *unity* terjadi, seluruh elemen visual akan terlihat seakan bagian dari satu kelompok yang sama. Kesatuan ini mengandalkan *gestalt*. *Gestalt* menekankan bagaimana sekumpulan objek dipersepsi oleh pikiran sebagai satu kesatuan, usaha ini dilakukan untuk menciptakan pengaturan yang menyatukan dan merapikan persepsi.

#### **2.1.2.6 Laws of Perceptual Organization**

Landa membagi hukum organisasi persepsi menjadi enam hukum, yaitu:

1. *Similarity*: Elemen-elemen desain yang memiliki kesamaan, baik dari warna, bentuk, tekstur, atau arah, biasanya dianggap merupakan bagian dari satu kelompok yang sama. Elemen desain yang memiliki perbedaan terlalu banyak cenderung dianggap tidak berhubungan.
2. *Proximity*: Elemen-elemen desain yang saling berdekatan, dalam segi jarak, biasanya dianggap berada dalam satu kelompok yang sama.
3. *Continuity*: Elemen-elemen desain yang terlihat saling berhubungan atau bersambungan, dianggap dalam satu kelompok yang sama.
4. *Closure*: Kecenderungan pikiran untuk menggabungkan berbagai elemen-elemen desain yang dinilai dapat membentuk sebuah pola atau hasil yang lengkap biasa dianggap dalam kelompok yang sama.
5. *Common Fate*: Elemen-elemen desain cenderung dianggap dalam kelompok yang sama jika memiliki atau bergerak dalam suatu arah yang sama.
6. *Continuing Line*: Garis-garis pada desain biasanya mengikuti suatu arah yang mudah dilihat. Garis yang terputus biasanya tidak dilihat sebagai dua buah garis yang

berbeda, tetapi dilihat dari arah gerakannya. Pengisian celah kosong antar garis yang diisi oleh pikiran biasa disebut sebagai *implied line*.



Gambar 2. 11. *Laws of Perceptual Organization*

Sumber: Landa, 2014

### 2.1.3 *Layout*

Menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris (2011) dalam bukunya yang berjudul *Basics Design Layout 2<sup>nd</sup> Edition*, *layout* adalah proses penataan elemen-elemen visual dalam sebuah desain dengan mempertimbangkan dan membandingkan elemen-elemen tersebut mengikuti media yang digunakan agar hasil desain mengikuti tema estetika yang ada. Menurut Ambrose dan Harris, tujuan utama dari *layout* adalah menyajikan elemen-elemen desain, baik dalam segi aset visual maupun tipografi, dalam satu kesatuan yang memiliki penataan sehingga target desain dapat mengerti informasi yang disampaikan dengan usaha yang minimal.

Ambrose dan Harris (2011) juga menganggap *layout* sebagai sarana untuk menata dan mengatur informasi dalam urutan yang jelas, serta sebagai perantara kreatifitas seorang desainer. Bagian-bagian dari *layout* yang memberikan rasa kebebasan berkreasi memiliki kaitannya dengan penggunaan *grid* dan elemen-elemen pendukung lainnya dalam desain.



## 2.1.4 *Grid*

Ambrose dan Harris (2011), menjelaskan *grid* sebagai cara untuk meletakkan elemen desain dan bersifat sebagai penjaga bagi elemen-elemen tersebut. *Grid* bekerja secara sistematis mengikuti aturan dan pengukuran yang telah ditentukan. Hal ini membuat penggunaan *grid* lebih efisien bagi desainer, tetapi penggunaan *grid* yang terlalu kaku juga bisa mematikan rasa kreatifitas dalam desain. Tondreau (2009), membagi *grid* menjadi enam bagian utama dan lima jenis variasi.

### 2.1.4.1. **Bagian-Bagian *Grid***

Berikut adalah bagian-bagian utama dari *grid* menurut Tondreau:

#### 1. ***Columns***

Kolom (Tondreau, 2009), adalah bagian dari *grid* yang berdiri secara vertikal. Ukuran dan jumlah sebuah kolom dapat berbeda-beda, berdasarkan kebutuhan dari desain. Kolom bisa diisi dengan tulisan maupun gambar.

#### 2. ***Modules***

Modul adalah bagian-bagian yang masing-masing bagiannya berdiri sendiri dan setiap bagian dipisahkan satu dengan yang lainnya oleh jarak yang konsisten. Penggunaan modul yang direpitisi secara terstruktur dapat membuat berbagai kolom dan baris yang bervariasi.

#### 3. ***Margins***

*Margin* adalah daerah kosong yang bersifat sebagai penahan ruang kosong desain. *Margin* mewakili seberapa banyak daerah kosong antara setiap halaman dalam percetakannya. Informasi sekunder biasa juga ditaruh pada daerah *margin*.

#### 4. ***Spatial Zones***

*Spatial zones* adalah zona hasil gabungan dari beberapa kolom atau modul yang membentuk sebuah area khusus dan bisa diisi dengan tulisan maupun, iklan, gambar, atau informasi lainnya.

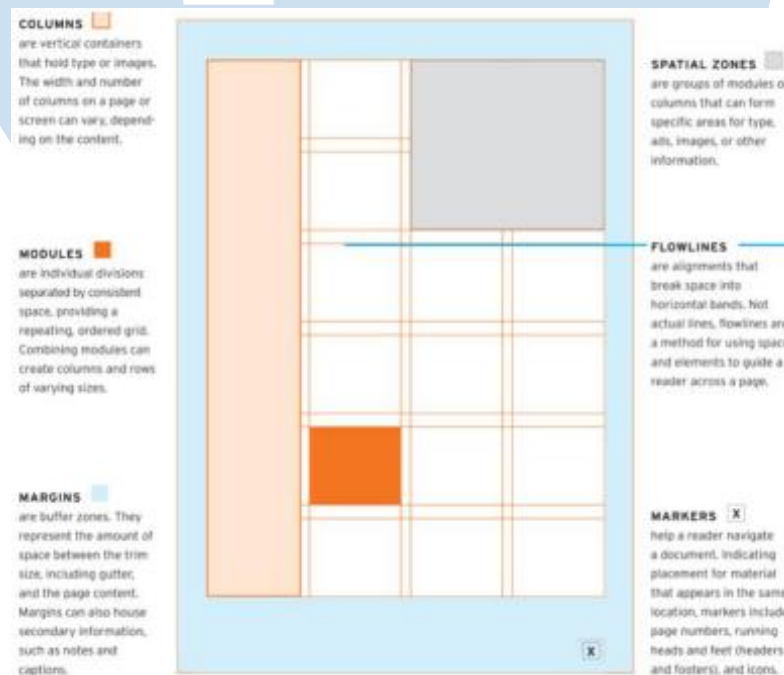


## 5. *Flowlines*

*Flowline* adalah garis yang tidak sebenarnya ada dan berfungsi sebagai pemandu pembaca mengikuti *layout* yang sudah dibuat. *Flowlines* sendiri merupakan barisan-barisan yang membagi ruang menjadi bagian-bagian horizontal.

## 6. *Markers*

*Marker* berfungsi sebagai penolong dan pemandu bacaan bagi pembaca, juga sebagai penjelas informasi, dan sebagai indicator mengenai dimana sebuah informasi terletak pada halaman lain. *Marker* terdiri dari nomor halaman, *headers* dan *footers*, dan ikon.



Gambar 2. 12. Bagian Dalam *Grid*

Sumber: Tondreau, 2009

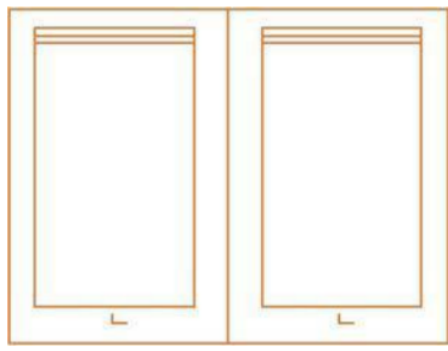
### 2.1.4.2. Variasi *Grid*

Berikut adalah variasi-variasi *grid* menurut Tondreau pada buku *Layout essentials: 100 design principles for using grids*:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

1. ***Single Column Grid***

Halaman atau media hanya terdiri dari satu kolom dan pusat utama dari variasi *grid* ini adalah tulisan yang ada pada kolom. *Grid* ini biasanya dipakai untuk media dengan teks yang berkelanjutan secara panjang seperti esai, buku, jurnal, dan lain-lain.



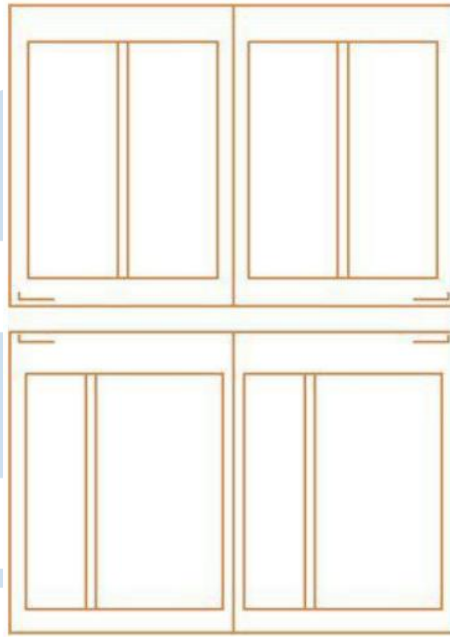
Gambar 2. 13. *Single Column Grid*

Sumber: Tondreau, 2009

2. ***Two Column Grid***

Pada variasi ini, halaman atau media terbagi menjadi dua kolom utama yang ukurannya bisa divariasikan oleh desainer. Variasi ini dipakai untuk mengatur media dengan teks dalam jumlah yang besar atau penjelasan dua jenis informasi yang berbeda agar tidak tercampur satu dengan yang lainnya.

UIMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

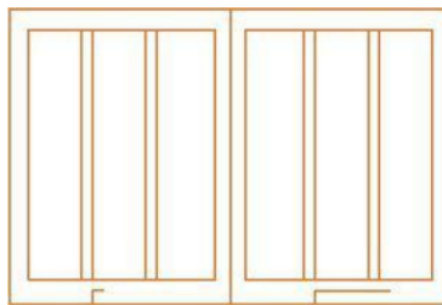


Gambar 2. 14. *Two Column Grid* (Simetris dan Asimetris)

Sumber: Tondreau, 2009

### 3. *Multicolumn Grid*

Variasi *grid* ini memberikan rasa fleksibilitas yang tidak bisa didapati melalui dua variasi sebelumnya. *Grid* ini dapat menggabungkan berbagai jenis kolom dengan ukuran yang berbeda-beda sehingga cocok untuk majalah maupun situs web.

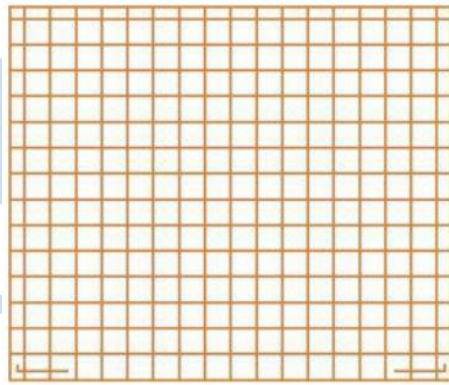


Gambar 2. 15. *Multicolumn Grid*

Sumber: Tondreau, 2009

#### 4. ***Modular Grid***

*Grid* ini membagi media atau halaman menjadi bagian-bagian kecil yang terbuat dari penggabungan kolom dan baris dalam jumlah yang banyak. Variasi ini cocok untuk media dengan informasi yang kompleks dan banyak seperti koran, kalender, dan tabel.



Gambar 2. 16. *Modular Grid*

Sumber: Tondreau, 2009

#### 5. ***Hierarchical Grid***

*Grid* ini membagi halaman atau media menjadi beberapa zona berdasarkan kepentingan dan urutan yang diinginkan desainer untuk diikuti para pembaca. Variasi ini utamanya terdiri dari baris atau kolom horizontal.



Gambar 2. 17. *Hierarchical Grid*

Sumber: Tondreau, 2009

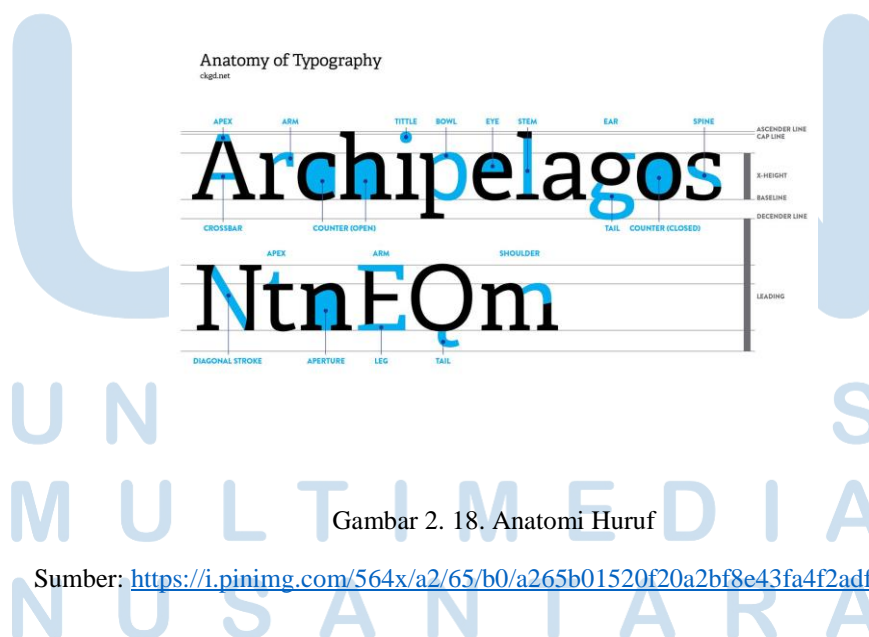
## 2.2 Tipografi

Tipografi, menurut Landa (2014, 381), adalah penyusunan huruf-huruf dalam segi letak dan desain, yang dipakai dalam konteks ruang dua dimensi untuk percetakan dan digital; dan dalam ruang tiga dimensi dan waktu untuk media yang interaktif dan bergerak. Dalam tipografi, terdapat *typeface*. Landa (2014) menjelaskan bahwa *typeface* adalah hasil dari huruf-huruf yang disatukan dengan jenis desain visual yang serupa. Gaya desain yang unik pada huruf-huruf ini membuat mereka masih bisa dikenali meski mengalami modifikasi pada bentuk visualnya. *Typeface* sendiri terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan dialek unik tergantung dari pembuat *typeface* tersebut.

Pada percetakan, huruf-huruf dalam tipografi memiliki alat ukur untuk perhitungan dalam satuan poin dan *pica*. Tinggi sebuah huruf dihitung dalam poin, sedangkan *point size* merujuk pada tinggi badan sebuah huruf. Lebar sebuah huruf dihitung dalam *pica*.

### 2.2.1 Anatomi Huruf

Berikut adalah bagian-bagian yang membentuk anatomi sebuah huruf menurut Landa (2014, 46):



1. *Arm*: Sebuah garis atau tarikan dengan arah horizontal atau diagonal, merupakan perpanjangan dari *stem* (25).
2. *Ascender*: Bagian dari huruf kecil yang melewati garis *x-height* (35).
3. *Axis*: Bagian miring atau sudut tegangan pada bagian bulat sebuah huruf atau simbol.
4. *Bar*: Garis horizontal yang menggabungkan dua sisi bentuk huruf, seperti pada huruf “A, H, dan e”.
5. *Baseline*: Garis penanda, berfungsi sebagai penanda letak bagian bawah huruf kapital dan huruf kecil, garis ini tidak mempengaruhi *descender* (10).
6. *Bowl*: Tarikan lengkung yang menutupi *counter* (9).
7. *Cap Height*: Garis penanda, berfungsi sebagai penanda tinggi huruf kapital dari *baseline* (5). Disebut juga sebagai *capline*.
8. *Character*: Sebuah huruf, angka, tanda baca, simbol, atau jenis lain dalam sebuah *font*.
9. *Counter*: Ruang yang tertutup oleh garis atau tarikan pada sebuah huruf.
10. *Descender*: Bagian dari huruf kecil yang melewati *baseline*, seperti pada huruf “y, j, p, g, dan q”
11. *Ear*: Bagian garis kecil yang menonjol keluar dari *bowl* (6) pada huruf “g”.
12. *Foot*: Bagian bawah dari *character*.
13. *Hairline*: Garis tipis pada huruf romawi.
14. *Head*: Bagian atas pada sebuah huruf.
15. *Italics*: Jenis desain yang dibuat khusus untuk sebuah *typeface*, *italic* merujuk pada huruf kursif yang miring ke arah kanan.
16. *Leg*: Garis yang mengarah ke bawah pada bagian bawah sebuah huruf, seperti pada huruf “K dan R”.
17. *Ligature*: Dua atau lebih karakter yang tergabung bersama.
18. *Link*: Garis yang menghubungkan bagian huruf dengan dua tingkat seperti “g”.

19. *Loop*: Bagian bawah dari huruf kecil “g”, bisa disebut juga sebagai *lobe*.
20. *Oblique*: Variasi sebuah *face* yang miring. Berbeda dengan *italic*, *oblique* tidak terlihat seperti kursif. *Face* yang berdiri tegak biasanya disebut sebagai *roman*.
21. *Serif*: Tarikan garis kecil yang ditambahkan pada bagian akhir (atas maupun bawah) garis utama sebuah huruf.
22. *Shoulder*: Garisan lengkung pada huruf kecil, seperti pada “h, m, atau n”.
23. *Spine*: Lengkungan utama pada huruf “S”.
24. *Spur*: Bagian kecil yang menonjol pada garis utama sebuah huruf.
25. *Stem*: Garis utama huruf yang berdiri tegak.
26. *Stress*: Sudut sumbu utama dari tarikan sebuah huruf.
27. *Stroke*: Sebuah garis yang mendefinisikan struktur utama sebuah huruf.
28. *Swash*: Perpanjangan yang bersifat dekoratif pada akhir sebuah huruf, biasa bersifat pengganti *serif* (21).
29. *Tail*: *Descender* (10) pada huruf “Q” yang melewati bagian bawah *baseline* (5).
30. *Terminal*: Bagian akhir dari sebuah garis yang tidak terhalang oleh *serif* (21).
31. *Text Type*: Merupakan konten dari sebuah narasi yang memiliki ukuran lebih kecil dari judul, subtitle, *headline*, atau *subheadline*. Disebut juga sebagai *body text*.
32. *Thick/Thin Contrast*: Ketebalan yang dapat dibandingkan antar garis pada sebuah *typeface*.
33. *Vertex*: Kaki pada huruf yang lancip.
34. *Weight*: Satuan yang ditentukan dari ketebelan garis dibandingkan dengan ketinggian hurufnya, terbagi menjadi beberapa kategori seperti: *light*, *medium*, dan *bold*.
35. *X-height*: Garis penanda, sebagai penanda tinggi huruf kecil tanpa mempertimbangkan *ascenders* (2) dan *descenders* (10).



### 2.2.2 Klasifikasi *Type*

Landa (2014), menjelaskan bahwa meskipun sekarang ada banyak jenis *typeface*, semua merupakan bagian dari sistem klasifikasi utama yang sudah terbagi berdasarkan jenis dan latar belakangnya. Berikut adalah klasifikasi *type* menurut Landa:

1. *Old Style*: Jenis *typeface* yang muncul pada abad 15 dengan menggunakan ujung pena yang tebal. Dapat dikenali dari *serif* yang tertutup dan memiliki sudut. Seringkali disebut sebagai *typeface* romawi.
2. *Transitional*: Jenis *typeface* yang muncul pada abad 18 dan bersifat sebagai transisi dari gaya lama ke yang lebih modern, menunjukkan gaya visual yang menggabungkan keduanya. Seringkali disebut sebagai *typeface serif*.
3. *Modern*: Jenis *typeface* yang muncul pada akhir abad 18 dan awal abad 19, lebih memiliki gaya visual yang geometris dan memiliki kontras ketebalan garis huruf yang terlihat jelas dan simetris. Merupakan jenis *typeface serif*.
4. *Slab Serif*: Jenis *typeface* yang muncul pada awal abad 19. Memiliki *serif* yang terlihat berat dan tebal.
5. *Sans Serif*: Jenis *typeface* yang muncul pada awal abad 19. Dikenali dengan tidak adanya *serif*.
6. *Blackletter*: Jenis *typeface* yang muncul pada abad 13 sampai 15. Dikenali dengan penggunaan *stroke* yang berat dan huruf yang saling berdekatan. Seringkali disebut sebagai *gothic*.
7. *Script*: Jenis *typeface* yang menyerupai tulisan sambung/tangan, dengan huruf-huruf condong miring ke bagian kanan dan bersambungan antar huruf.
8. *Display*: Jenis *typeface* ini sengaja dirancang untuk penggunaan dalam skala yang besar dan penggunaan utamanya untuk *headline* dan judul. *Typeface* ini lebih rumit, dekoratif,



buatan tangan sendiri, dan dapat jatuh ke setiap klasifikasi *type*.



Gambar 2. 19. Klasifikasi *Type*

Sumber: Landa, 2014

### 2.3 Media Informasi

Menurut Hanson (2019), dalam buku *Mass Communication Living in a Media World*, ada banyak jenis komunikasi yang dilakukan seseorang; diantaranya ada komunikasi intrapersonal, interpersonal, komunikasi berkelompok, dan komunikasi untuk masa yang masing-masing merupakan tingkatannya masing-masing dalam sebuah skema piramida komunikasi. Menurut Hanseo, komunikasi untuk masa adalah puncak bentuk komunikasi karena mampu untuk mencapai penerima informasi yang beragam dan dalam skala besar. Hanson juga menambahkan bahwa komunikasi untuk masa berbeda dengan jenis komunikasi lainnya karena penulis atau pengirim informasi bisa saja menulis informasi tersebut pada waktu atau ruang yang berbeda dari penerimanya. Komunikasi untuk masa juga berarti pengirim informasi mungkin saja tidak mengenal penerimanya secara personal karena jangkauannya yang luas, kriteria dari informasi yang disampaikan juga bisa dicerna oleh semua orang tanpa perlunya pengelompokkan atau kesamaan pada kepercayaan/budaya/prinsip hidup pada penerima.

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



Gambar 2. 20. Piramida Komunikasi

Sumber: Ralph E. Hanson, 2019

Hanson juga menambahkan bahwa media komunikasi telah berkembang mengikuti perubahan zaman sehingga bisa menjadi media yang lebih interaktif dan tidak hanya bersifat satu arah. Pengirim informasi bisa melihat bagaimana informasi tersebut diterima dan tanggapan dari penerimanya. Jenis komunikasi pada piramida komunikasi juga bisa saling bertanggapan satu sama lain, bukan bersifat sebagai tahapan yang tidak ada hubungannya. Seseorang yang sukses dalam karir *Youtube* bagi anak-anak bisa saja diundang untuk menjadi pembicara pada acara televisi nasional dengan target audiens yang luas.

Selain itu, Hanson (2019), juga menjelaskan bahwa kebanyakan orang menggunakan komunikasi untuk masa dan media informasi sebagai sesuatu yang sama atau sebuah penjelasan yang bisa ditukar-tukar, tetapi pada nyatanya tidak. Komunikasi untuk media adalah sebuah proses, tetapi media informasi adalah alat bantu untuk menyampaikan informasi tersebut menggunakan perkembangan teknologi yang ada.

### 2.3.1 Pelaku Komunikasi

Dalam melakukan komunikasi untuk masa, Hanson (2019) menjelaskan ada cara untuk menentukan siapa saja pelaku dalam komunikasi menggunakan sistem *Sender Message Channel Receiver* (SMCR) atau bisa disebut juga dengan *transmission model*. Modul ini tidak dapat menunjukkan betapa kompleksnya tata cara komunikasi dalam

masyarakat, tetapi modul ini dapat membantu menjelaskan siapa saja pelaku utama dalam komunikasi. Berikut adalah penjelasan Hanson mengenai pelaku-pelaku komunikasi:

### 1. *Sender*

Menurut Hanson (2019), *sender* adalah peran seseorang atau kelompok atau organisasi untuk memberikan informasi melalui platform media cetak maupun digital kepada masyarakat luas. Dalam hal ini, Hanson menjelaskan bahwa banyak kritik mencetuskan media sebagai sebuah kekuatan besar dan kuat yang dapat mengubah persepsi dan pendapat masyarakat luas terhadap suatu hal. Hal ini menaruh banyak tanggung jawab terhadap peran *sender* untuk memastikan informasi yang disampaikan valid dan tidak membuat persepsi yang salah pada penerima.

### 2. *Message*

*Message* atau pesan, adalah informasi yang dibuat dan dirancang oleh *sender* yang kemudian diterima dan ditanggapi oleh penerima atau *receiver*. Menurut Hanson, pesan, sebelum diterima oleh *receiver*, harus melalui proses dua tahap yang disebut sebagai proses penyandian atau *encoded*.

Tahap pertama adalah mengubah ide-ide dari *sender* kedalam bentuk media yang sesuai dengan kepentingannya (surat, *draft*, naskah, sketsa, dan lain-lain). Tahap kedua adalah menyiapkan media untuk dikirimkan kepada *receiver*. Hanson (2019) juga menambahkan bahwa arti dari sebuah *message* atau pesan dapat diinterpretasikan oleh setiap orang secara berbeda berdasarkan kemampuan dari *receiver*.

### 3. *Channel*

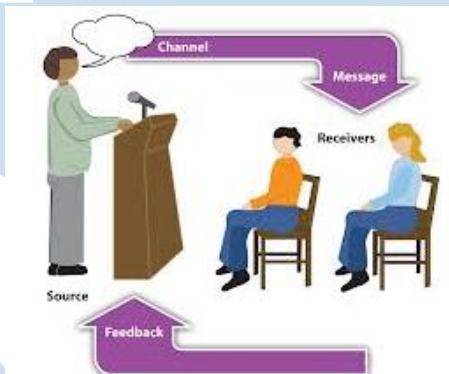
*Channel* adalah media yang dipakai sebagai sarana untuk penyampaian *message*. Seperti yang dijelaskan Hanson sebelumnya, media informasi adalah media berbasis teknologi yang dipakai untuk menyampaikan pesan *sender*. Bentuk dan efektivitas dari *channel* akan bergantung pada jenis informasi yang ingin disampaikan dan bagaimana *sender* ingin informasi tersebut diterima oleh *receiver*. Sebuah berita mengenai terjadinya kecelakaan akan lebih diterima dengan serius jika disampaikan melalui radio atau berita televisi, sedangkan informasi mengenai anekdot atau fakta akan lebih cocok jika disampaikan oleh *host* sebuah acara.

Hanson (2019) membagi jenis media informasi menjadi tiga jenis media, yaitu: media cetak, audiovisual, dan interaktif. Media cetak berupa buku, majalah, koran, papan reklame, dan poster. Media audiovisual berupa radio, rekaman suara, televisi, CD, dan sejenisnya. Media interaktif berupa halaman web, media sosial, dan video game.

### 4. *Receiver*

*Receiver*, menurut Hanson (2019), adalah para penerima pesan yang dikirim dari *sender* melalui *channel*. Tugas utama seorang *receiver* adalah untuk menerima dan mencoba memahami apa yang ingin disampaikan oleh *sender*, atau biasa disebut juga dengan proses *decoding*. *Decoding* adalah proses pengubahan pesan yang diterima menjadi bahasa atau sesuatu yang lebih mudah dipahami oleh *receiver*. Hanson (2019), mengartikan kata “masa” menjadi dua arti utama, yang pertama adalah masa sebagai sebuah konsep dimana banyak orang dengan berbagai perbedaannya berkumpul dan menerima pesan; yang kedua adalah masa sebagai kuantitas sebuah perkumpulan.

Pesan yang diterima belum tentu dapat dimengerti oleh *receiver* sesuai dengan yang diinginkan *sender*, salah satu hal yang dapat mengganggu *receiver* dalam penerimaan pesan adalah adanya gangguan *noise*. Hanson (2019, 63), membagikan *noise* menjadi tiga jenis yang berbeda, yaitu: *semantic*, *mechanical*, dan *environmental*. *Semantic noise* terjadi ketika penerima pesan tidak mengerti arti dari pesan yang dikirimkan, biasa dikarenakan adanya perbedaan pengertian mendasar antara *receiver* dengan *sender*. *Mechanical noise* terjadi ketika *channel* mengalami masalah mengirimkan pesan ke *receiver*. *Environmental noise* terjadi ketika suasana sekitar *receiver* mengganggu kemampuannya untuk menerima dan mencerna pesan.



Gambar 2. 21. Modul SMCR

Sumber: <https://slcc.pressbooks.pub/app/uploads/sites/38/2021/12/Transactional-Model-of-Public-Speaking.jpg>

### 2.3.2 Jenis-jenis Media Informasi

Berikut adalah jenis-jenis media informasi menurut Hanson dalam bukunya (2019):

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### **1. Buku:**

Menurut Hanson (2019), buku adalah media pertama untuk pemberitaan informasi untuk masa. Buku sendiri merupakan perkumpulan dari kalimat-kalimat yang dicetak atau tulis pada kertas yang kemudian digabungkan menjadi satu kesatuan. Hanson juga menggambarkan buku sebagai sarana penyebaran ide-ide, standard an pembantu dalam pembelajaran bahasa dan cara tulis, sumber hiburan, budaya, pengetahuan dalam masyarakat, dan membantu membangun kebiasaan masyarakat. Banyaknya toko buku dan percetakan buku yang masih berdiri semakin membuktikan buku sebagai salah satu media informasi yang masih sangat efektif dan banyak diminati masa.

### **2. Majalah**

Menurut Hanson (2019), majalah adalah media informasi yang berkala, berisi konten artikel yang memikat pembacanya tanpa tertahan waktu. Majalah memiliki target audiens yang lebih luas dan spesifik. Majalah sendiri mendapatkan keuntungan melalui periklanan, subskripsi majalah, dan penjualan mandiri. Berbeda dari buku, majalah mengalami perkembangan dalam segi kontennya sehingga lebih dapat memikat pembaca. Kontennya yang lebih terspesifikasi juga membuat majalah menjadi pusat informasi yang lebih efisien.

### **3. Koran dan Berita**

Menurut Hanson (2019), koran pertama kali muncul di Amsterdam dan hanya berbentuk satu lembar kertas dengan berita seputar negara Inggris, yang kemudian berkembang menjadi kumpulan berita yang ditumpuk secara padat untuk memuat banyak informasi pada beberapa lembaran kertas. Awalnya, koran diciptakan untuk kelas atas dengan isi koran seputar politik dan penulis serta

editor yang bersifat subjektif karena sifat koran yang target audiensnya pada waktu itu cukup terkerucuti.

Seiring berkembangnya waktu dan munculnya berbagai jenis percetakan koran, konten dan *layout* dari koran semakin beragam dan memiliki informasi yang lebih dari berita politik saja.

#### **4. Audio dan Video**

Rekaman Audio, menurut Hanson (2019), adalah hasil ciptaan dan perkembangan dari *phonograph*, *gramophone*, *long-playing Record* (LP), dan *compact disc* (CD) oleh Thomas Alfa Edison. Hasil perkembangan ini membuat gelombang suara dapat direkam dan diabadikan dalam media lain. Sebelumnya, masa harus pergi memainkan musik sendiri atau melihat pertunjukan langsung dari para artis atau band musik. Adanya opsi rekaman membuka jalur bagi musisi profesional untuk merekam media yang berkualitas tinggi. Seperti rekaman audio, rekaman video juga ada karena perkembangan teknologi dari ciptaan Edison. Rekaman video berarti banyak artis mulai membuat film untuk kesenangan publik dan kualitas dari film berkembang mengikuti teknologi yang ada.

#### **5. Televisi**

Menurut Hanson (2019), media televisi awalnya hanya memiliki sedikit jenis pilihan dan tidak menggunakan sistem subskripsi, penonton harus mengikuti jadwal tayang setiap acara yang ada dan bersifat kaku. Adanya sistem perekaman ulang acara televisi memberikan fleksibilitas baru bagi penonton, didukung juga dengan penggunaan kabel dan satelit yang meningkatkan jenis serta kualitas acara televisi membuat peminat televisi semakin meningkat terus menerus.



## 6. Media Online

Menurut Hanson (2019), media online adalah media yang menggunakan internet dan segala media teknologi yang bisa mengakses dan menggunakan internet serta *world wide web*. Bob Taylor, salah satu pendiri server APRAnet, menjelaskan bahwa komputer memiliki potensi untuk menjadi media komunikasi manusia karena mereka bersifat sebagai mediator yang baik (Hanson, 2019, 620). Salah satu hal yang membuat komputer sebagai media informasi dan perantara media online yang baik adalah kemampuan komputer untuk menampilkan segala tahap komunikasi dalam piramida komunikasi dengan memanfaatkan internet dan *world wide web*.

## 7. Iklan

Menurut Hanson (2019), iklan adalah salah satu media yang sulit bahkan hamper tidak mungkin untuk dihindari. *American Marketing Association* mengartikan iklan sebagai segala bentuk komunikasi berbayar mengenai sebuah organisasi, produk, jasa, atau ide dari sebuah sponsor bernama. Iklan bisa datang dalam banyak bentuk, seperti: tertulis, memiliki visual, memiliki ide dan konsep, dapat dibacakan dan didengar, penaruhan produk atau jasa dengan urgensi lebih tinggi, dan sejenisnya. Hanson juga menambahkan bahwa iklan dapat menunjang sebuah media tetapi relevant dan memastikan media tersebut tidak bangkrut atau hilang.

Iklan bisa digabungkan bersamaan dengan media informasi lain yang telah dijelaskan sebelumnya. Sebuah iklan bisa ditaruh pada papan reklame untuk menunjukkan produk atau jasa pada skala yang besar. Penempatan iklan pada laman web yang memiliki *traffic* yang tinggi. Pemasangan iklan produk atau jasa pada bagian kecil sebuah halaman majalah, dan lain-lainnya.





Gambar 2. 22. Iklan Wall's Ice Cream Sandwich

Sumber: <https://pbs.twimg.com/media/CUP8zL4UYAAJ6l.png>

## 2.4 Ilustrasi

Male (2007), dalam bukunya *Illustration A Theoretical Contextual Perspective*, mengartikan ilustrasi sebagai gambar terapan, sebuah seni kerja yang memberikan informasi kontekstual berbentuk visual kepada audiens yang dituju. Menurut Male (2007), pemakaian ilustrasi dalam sebuah media tidak dapat dinilai hanya dari segi estetika atau kualitas teknis nya; tetapi dari bagaimana pemakaian ilmu ilustrasi tersebut dapat menimbulkan atau melibatkan intelektual audiens-nya dengan materi pembelajaran, pemecahan masalah, dan komunikasi secara visual. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk apapun tanpa memperhatikan tren yang ada, karena komunitas global merupakan target utama dari media ilustrasi.

### 2.4.1 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki banyak jenis bahasa visual yang berbeda-beda dan setiap bahasa visual tersebut dapat diadopsi oleh seorang ilustrator dan dijadikan sebagai identitas atau ciri khas dari ilustrator tersebut. Menurut Male (2007), jenis-jenis ilustrasi tersebut adalah sebagai berikut:

### a. *Conceptual Imagery and Surrealism*

Male (2007), memberi definisi umum metafora visual sebagai deskripsi sebuah gambar yang berbasis imajinasi tetapi tidak dapat di aplikasikan secara harafiah. Ketika jenis ilustrasi ini diterapkan, lebih umum dikenal sebagai jenis ilustrasi konseptual, hal ini menunjuk pada pembuatan konten dengan menggabungkan berbagai macam ide dan metode komunikasi, ilusi, simbol, dan ekspresi. Male (2007) menambahkan bahwa penggunaan jenis visual ini diperlukan karena berhasil mengekspresikan ide-ide, dibandingkan menggambarkan adegan secara harafiah.



Gambar 2. 23. Ilustrasi Konseptual

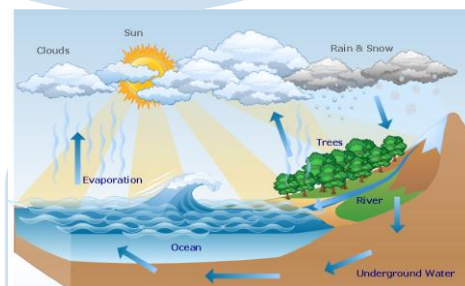
Sumber: <https://mymodernmet.com/wp/wp-content/uploads/2018/02/surreal-photography-platon-yurich-14.jpg>

Ilustrasi berkonsep sudah menjadi salah satu bagian dari elemen proses desain; dan konsep serta eksekusi sebuah ilustrasi jatuh ke tangan ilustratornya. Hal ini berarti penggunaan gambar, elemen, tipografi, warna, dan peletakan dari setiap elemen desain merupakan tanggung jawab ilustrator dan hasil akhirnya dapat dikatakan sebagai hasil kerja keras ilustrator. Sebagai kesimpulan, Male (2007) menjelaskan bahwa jenis ilustrasi berkonsep tidak bergantung pada penampilan sebuah gambar terhadap kebenaran aslinya, tetapi lebih memunculkan kemampuan untuk

mempertanyakan definisi dan representasi serta kemauan untuk terus berkembang mengikuti kebutuhan dan keperluan masyarakat umum.

### b. *Diagrams*

Male (2007), mendefinisikan diagram sebagai jenis ilustrasi yang menjelaskan ciri-ciri suatu objek, sistem, barang anorganik, atau proses organik melalui penggambaran yang jauh dari bentuk aslinya. Bahasa visual yang digunakan dapat berupa grafik atau menggunakan simbol dan hanya memiliki arti atau informasi jika pesan tersampaikan dengan jelas. Diagram biasanya dipakai secara umum untuk buku-buku edukasi dengan ciri pemakaian warna monokromatis dan penggunaan anotasi yang sederhana untuk guna akademik, tetapi diagram juga bisa menggunakan warna yang variatif serta menyampaikan informasi dengan lebih baik dibandingkan infografis pada biasanya.



Gambar 2. 24. Ilustrasi Diagram

Sumber: <https://www.conceptdraw.com/How-To-Guide/picture/Hydrologic-cycle.png>

Male (2007) menjelaskan bahwa ilustrasi diagram bukan hanya sebagai metafora visual, tetapi mengikuti arti asli dari sebuah diagram, tujuan utama dari ilustrasi diagram adalah untuk menyampaikan informasi. Mengikuti arti tersebut, banyak orang akan mengira bahwa hal terpenting dari sebuah diagram adalah kemampuannya untuk mengikuti realita dan keaslian informasi

yang ditampilkannya; tetapi pada pembuatannya, banyak informasi kompleks yang harus ditampilkan secara konseptual dan tidak bisa dijelaskan secara harafiah saja. Hal ini juga tidak berarti bahwa sebuah diagram harus bersifat fiktif atau *surreal*, hanya saja beberapa informasi memerlukan diagram ilustrasi yang lebih berkonsep untuk mencerminkan kompleksitas dan kepentingan dari informasi tersebut. Pengembangan diagram menjadi sebuah media yang lebih variatif dalam desain dan penggunaannya dapat mendorong diagram menjadi jenis ilustrasi yang lebih dihargai.

**c. Abstraction**

Male (2007), ilustrasi abstrak adalah jenis ilustrasi yang menggunakan perpaduan warna dan bentuk yang merupakan hasil ciptaan sendiri, memberikan kebebasan kepada setiap orang untuk menginterpretasikan ilustrasi. Jenis ilustrasi abstrak seringkali dipakai untuk beberapa media seperti poster, sampul buku, kemasan, kegunaan promosi dengan gambaran yang dekoratif dan ekspresif; dan pendekatan yang digunakan terhadap setiap media disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan dari ilustrasi. Ilustrasi abstrak seringkali dibuat dengan teknik kolase, menggunakan warna-warna datar yang halus maupun mudah terlihat, penggunaan tekstur, bentuk-bentuk geometris maupun tidak berbentuk, dan adanya elemen-elemen yang tidak memiliki kaitan dan tidak beneran ada di dunia nyata.

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



Gambar 2. 25. Ilustrasi Abstrak

Sumber:

[https://png.vector.me/files/images/2/3/232757/abstract\\_illustrator\\_elements.jpg](https://png.vector.me/files/images/2/3/232757/abstract_illustrator_elements.jpg)

Pada jenis inilah, banyak ilustrator ingin membuat gaya visual baru, mencapai sebuah tingkatan yang belum pernah dicapai oleh ilustrator lainnya. Tetapi terkadang obsesi untuk mencapai tingkat baru ini membuat ilustrasi yang diciptakan gagal dalam mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada audiens.

#### d. *Hyperrealism*

Seiring berjalannya waktu, Male (2007) menjelaskan bahwa penggunaan representasi visual pada media semakin jelas arah, preferensi, dan pemahaman terhadap penggunaan perspektif, skala, dan proporsi untuk memberikan kehidupan pada ilustrasi. Perhatian dan penggunaan detail kecil seperti gemilang pada refleksi mata, gerakan postur yang natural dan realistis, dan penerapan gerakan dinamis yang memberikan kehidupan; semua hal tersebut merupakan hasil observasi dan pengendalian secara teknis yang handal pada media dan teknik ilustrasi. Menurut Male (2007), munculnya jenis ilustrasi ini berasal dari kelompok *Pre-Raphaelite Brotherhood* pada abad ke-19. Beberapa anggota dari kelompok ini berhasil menciptakan ilustrasi yang memiliki detail tinggi dan nyata, hasil ilustrasi yang sangat nyata ini didapati dengan menggunakan kuas dan cat minyak pada kanvas.



Gambar 2. 26. Ilustrasi *Hyperrealism*

Sumber: <https://qph.cf2.quoracdn.net/main-qimg-0b5fe3ac0770847a7890cc78190b9eca-lq>

Lalu pertanyaan terbesar yang muncul adalah; apa yang membuat ilustrasi *hyperrealism* lebih baik daripada penggunaan teknik fotografi? Menurut Male (2007), dalam segi detail, tentunya teknik fotografi akan menunjukkan hasil yang realistis dari segi detail, skala, proporsi, dan dinamik; tetapi ilustrasi *hyperrealism* juga dapat mencapai tahapan detail tersebut dan bahkan dapat meningkatkan rasa dramatis dengan penggunaan warna, skala, ekspresi, proporsi, dan perspektif. Terlebih lagi, Male (2007) menekankan bahwa jenis ilustrasi *hyperrealism* dapat mengedepankan rasa individualisme dari ilustratornya dan menghasilkan ilustrasi *hyperrealism* yang unik sendirinya. Tujuan utama dari *hyperrealism* adalah untuk menghasilkan hasil yang tidak dapat direplikasikan dengan fotografi.

#### e. *Stylised Realism*

Menurut Male (2007), *stylised realism* adalah gaya ilustrasi yang merupakan hasil transisi dari gaya *realism* ke *impressionism*. Gaya ini lebih menghasilkan dampak besar pada dunia mode dan para ilustrator ahli jenis ini mengambil inspirasi dengan melakukan eksperimen terhadap penggunaan arah cahaya dan warna, yang



difinalisasikan dengan bebas dan hanya menggunakan pigment warna yang ada. Ciri ilustrasi dari *stylised realism* yang lain adalah penggunaan gambar berdasarkan perasaan terdalam dibandingkan sebagai bentuk representasi terhadap dunia nyata; menggunakan teknik yang berlebihan, penggunaan warna yang jelas dan terdistorsi yang dipakai untuk menampilkan rasa bergairah dan berenergi.



Gambar 2. 27. Ilustrasi *Stylised Realism*

Sumber: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/59/Monet\\_-\\_Impression%2C\\_Sunrise.jpg/400px-Monet\\_-\\_Impression%2C\\_Sunrise.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/5/59/Monet_-_Impression%2C_Sunrise.jpg/400px-Monet_-_Impression%2C_Sunrise.jpg)

#### f. *Sequential Imagery*

Menurut Male (2007), *sequential imagery* adalah ilustrasi yang jika dilihat dari bahasa visualnya, masih memiliki elemen-elemen ilustrasi *realism*. Beberapa elemen dari ilustrasi mungkin dapat dilebihkan dalam proporsi dan distorsinya, tetapi secara umum *sequential imagery* masih tergambar dalam sebuah dunia tiga dimensi yang diciptakan melalui imajinasi sang ilustrator. *Sequential imagery* memiliki sifat yang unik dimana jenis ilustrasi ini merupakan hasil gabungan dari lebih dari 1 ilustrasi yang saling berhubungan dan memiliki tujuan untuk menyampaikan satu pesan, dan pesan tersebut hanya memiliki arti jika ilustrasi dilihat secara keseluruhan yang bersambung. Ilustrasi ini memiliki banyak jenis seperti gambar bergerak (animasi, film, iklan digital TV, LED billboard, dan lain-lain), desain interaktif (animasi pada website,

buku interaktif, dan lain-lain), maupun gambar statis (komik). Dalam segi penyampaian pesan, *sequential imagery* dapat memberikan informasi, promosi, iklan, edukasi, hiburan, kemasan, komentar editorial, dan atau humor.



Gambar 2. 28. Ilustrasi Sequential Imagery

Sumber: <https://bagleyart.files.wordpress.com/2012/05/sequence.jpg>

Male (2007), menjelaskan bahwa hal yang penting dalam pembuatan *sequential imagery* adalah memastikan bahwa setiap pembaca mengerti arah baca, suasana, dan pesan dari ilustrasi. Salah satu elemen yang perlu diperhatikan adalah laju atau *pace* dari ilustrasi sekuensial. Ilustrasi sekuensial yang baik dapat membawa pembaca mengikuti laju dan suasana yang tepat dengan pesan yang ingin disampaikan. Pesan yang serius akan diterima dengan baik jika laju sekuens lebih lama dengan nada visual yang lebih tajam dan penggunaan warna yang monokromatis dibandingkan dengan laju yang cepat dan penggunaan warna dan proporsi yang diletakkan.

#### 2.4.2 Fungsi Ilustrasi

Selain dari jenis-jenis ilustrasi, Male (2007) juga membagikan ilustrasi menjadi 5 bagian mengikuti fungsinya, yaitu:



### a. *Documentation, Reference, and Instruction*

Menurut Male (2007), sebuah ilustrasi dapat memiliki fungsi sebagai media dokumentasi, menjadi bahan referensi, guna edukasi, penjelasan, dan instruksi dengan cangkupan topik dan subjek yang luas. Gaya visual yang dipakai bersifat informatif, dan biasa memiliki ciri penyampaian konteks ilustrasi secara harafiah, representasi visual, gambar-gambar yang memiliki urutan sederhana maupun kompleks, memiliki konsep yang jelas, dan menyampaikan solusi dalam bentuk ilustrasi diagram.

Dalam pembuatannya, fungsi ilustrasi ini dapat menggunakan jenis media yang luas dari pembuatan desain atau ilustrasi sampai setiap aplikasi yang memungkinkan untuk dipakai. Pembuatan ilustrasi yang teknikal seperti ini, diperlukan adanya pertimbangan tematik dan penilaian dari penerima informasi ilustrasi. Jenis ilustrasi ini dapat disampaikan dengan berbagai pendekatan jenis ilustrasi seperti: dekoratif, impresionis, abstrak, realism, atau lukisan.



Gambar 2. 29. Ilustrasi Fungsi Instruksi

Sumber:

<https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2020/01/31/49df747b-57a1-4205-8f7e-10e83473fb11.jpeg?w=960>

## b. *Commentary*

Menurut Male (2007), ilustrasi fungsi *commentary* bisa disebut juga sebagai ilustrasi editorial, yang memiliki ciri untuk mengomentari visual yang ada dan bertujuan untuk menciptakan hubungan yang saling menguntungkan dengan jurnalisme. Fungsi ilustrasi ini umumnya ditemukan dalam tema politik, ekonomi, dan sosial; berkontribusi dengan membuat opini yang disukai mayoritas, bersifat argumentatif, dan merangsang provokasi. Lebih mementingkan emosi dari pesan yang ingin disampaikan dibandingkan dengan nilai estetika dari ilustrasinya.



Gambar 2. 30. Ilustrasi Fungsi *Commentary*

Sumber: [https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/60/image\\_highres/ID\\_TEMID2018MTH05ED4474.jpg](https://ebooks.gramedia.com/ebook-covers/60/image_highres/ID_TEMID2018MTH05ED4474.jpg)

Male (2007), juga menjelaskan mengenai ilustrasi editorial pada isu politik, isu yang sedang *trending*, gaya hidup, dan ulasan. Ilustrasi bersifat politik sering ditemukan pada koran dalam bentuk komik dengan gaya ilustrasi karikatur. Ilustrasi yang mengangkat isu politik biasa memiliki gaya bahasa menyindir tokoh-tokoh politik mengenai program-program yang dijanjikan. Seringkali dibuat secara anonim dan disebarkan ke masyarakat luas menggunakan media yang dapat dicetak secara massal. Mengungkit

topik-topik sensitif seputar SARA dan diskriminasi yang mengikutinya.



Gambar 2. 31. Ilustrasi Fungsi Editorial Politik

Sumber: <https://www.harianbhirawa.co.id/wp-content/uploads/2014/09/Karikatur-Kepentingan-Elit-Politik-Edit.jpg>

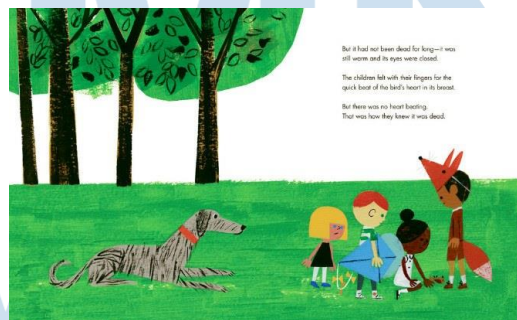
Ilustrasi editorial yang membahas isu gaya hidup dan ulasan memberikan pendapat mengenai topik-topik yang berhubungan dengan seni. Praktik seni yang dimaksud dapat bervariasi dari tampilan opera hingga pembuatan seni rupa; pada pembahasan isu ini, ilustrator harus memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai isu yang akan diangkat sehingga ilustrasi yang diciptakan dapat membangkitkan observasi yang mendalam dan memunculkan rasa empati pada topik. Harus diperhatikan agar kritik dan ulasan yang di-ilustrasikan tidak tercampur dengan kepentingan media promosi dan periklanan. Tema yang diangkat oleh isu ini bervariasi seperti kesehatan, hobi, kebiasaan, mode, dan hubungan.

### c. *Storytelling*

Menurut Male (2007), ilustrasi fungsi naratif memberikan representasi visual dari suatu cerita fiksi. Ilustrasi naratif fiktif bisa ditemukan dalam buku-buku seperti: cerita anak, novel grafis, komik, dan publikasi spesial seperti kumpulan-kumpulan cerita mitologi. Ilustrasi naratif fiktif memiliki kemampuan untuk menarik perhatian pembaca dengan memberikan representasi visual terhadap naratif yang menjadi acuannya. Ilustrasi merupakan

elemen visual yang penting dalam sebuah narasi. Ilustrasi yang baik akan memunculkan ikatan secara emosional antara pembaca dengan informasi yang diterima, kemampuan ilustrasi untuk menciptakan suasana yang sesuai dengan alur narasi menggunakan berbagai teknik seperti distorsi ruangan dan penggunaan warna yang dipadu sedemikian rupa.

Ilustrasi naratif fiksi dapat disesuaikan dengan target audiensnya, seperti buku bergambar atau komik untuk pembaca yang lebih muda. Dalam pembuatannya, ilustrator harus mempertimbangkan desain dari setiap karakter yang muncul dalam ilustrasinya. Setiap karakter yang dipakai harus memiliki peran dan penampilan yang tetap menarik dan mengundang pembaca untuk terus mengikutinya, terlebih lagi ilustrator juga harus memastikan alur cerita yang ingin disampaikan dapat diterima dan dimengerti dengan baik. Gaya visual yang lebih halus dapat mempermudah anak-anak untuk mengerti isu atau topik yang diangkat dalam ceritanya, ilustrasi buku anak yang baik dapat dilihat dari kemampuannya untuk merangsangkan empati dan imajinasi pembacanya. Hal yang perlu diperhatikan adalah alur antara ilustrasi dan teks cerita agar memiliki harmoni yang baik.



Gambar 2. 32. Ilustrasi Fungsi Naratif

Sumber: <https://s3.theasianparent.com/tap-assets-prod/wp-content/uploads/sites/24/2016/11/Book-2.jpg>

Jenis lain dari ilustrasi naratif adalah menggunakan media komik. Komik adalah penyampaian sebuah cerita melalui serangkaian ilustrasi. Berbeda dengan buku cerita anak, komik dapat menggunakan *genre* cerita yang lebih luas seperti horor, fiktif, komedi, petualangan, sejarah, dan lain-lain. Bahasa visual yang digunakan juga mengikuti individualisme dari ilustrator yang disesuaikan juga dengan suasana cerita komik. Elemen utama dari komik yang membedakannya dari jenis naratif lainnya adalah penggunaan balon teks untuk penyampaian alur ceritanya. Balon teks dapat dibuat dalam bentuk yang membantu mengekspresikan suasana atau *tone of voice* dari karakter yang mengucapkan dialog tersebut. Ilustrasi komik biasanya menggunakan paduan goresan dengan corak-corak dan penggambaran bayangan yang lebih berani.



Gambar 2. 33. Ilustrasi Fungsi Komik Strip

Sumber: <https://www.imural.id/blog/wp-content/uploads/2017/11/komik-strip-6.jpg>

#### d. *Persuasion*

Menurut Male (2007), ilustrasi fungsi persuasi lebih sering dilihat pada iklan-iklan, menggunakan jenis ilustrasi yang unik dan menjadi pedoman mengenai perpaduan antara iklan dan penerapan

ilustrasi kontemporer. Ilustrasi persuasi berfungsi untuk menyampaikan atau menjual ide, servis atau bahkan hanya untuk sebagai hiburan bagi klien. Fungsi ilustrasi ini dapat menghasilkan bayaran yang tinggi, tetapi terkadang dapat membatasi kreativitas dari seorang ilustrator karena sebuah iklan umumnya merupakan gabungan dengan beberapa bidang lainnya dan sudah memiliki panduan umum dari direktor dan *copywriting* iklan tersebut. Walaupun memiliki batasan yang harus diikuti, gaya visual yang dipakai dalam ilustrasi persuasi sangat beragam dan tidak terikat pada tren yang sedang ada. Sebagai contoh: dalam pembuatan kampanye, ilustrasi harus mampu membangkitkan minat masyarakat terhadap kampanye dan tetap menyampaikan pesan dari kampanye tersebut. Penggunaan media luar ruangan dan *digital* yang begitu variatif juga membuat ilustrasi persuasi menjadi jenis ilustrasi yang begitu berharga.



Gambar 2. 34. Ilustrasi Fungsi Persuasi

Sumber: [https://sribu-sg.s3.amazonaws.com/assets/media/contest\\_detail/2014/5/kampanye-kepedulian-kesehatan-kaum-miskin-dengan-tajuk-sehat-milik-semua-5369e528e46e783e9a000015/a7180c3259.jpg](https://sribu-sg.s3.amazonaws.com/assets/media/contest_detail/2014/5/kampanye-kepedulian-kesehatan-kaum-miskin-dengan-tajuk-sehat-milik-semua-5369e528e46e783e9a000015/a7180c3259.jpg)

#### e. *Identity*



Male (2007), menjelaskan bahwa ilustrasi dengan fungsi identitas dapat ditemukan dalam *branding*, kemasan, buku, musik, dan dalam pembuatan sebuah desain. Ilustrasi identitas penting sebagai tanda pengenal sebuah perusahaan dengan menampilkan simbol atau logo sehingga mudah dikenali dan biasanya bentuk ilustrasi tersebut merupakan representasi karakter utama atau suasana dari perusahaan. Logo sebuah perusahaan sendiri dapat menggunakan gaya visual yang beragam seperti penggunaan bentuk yang rumit, bersifat dekoratif, atau memanipulasi peletakkan bentuk geometris dengan menggunakan huruf-huruf pada nama perusahaan; seperti logo juga, penggunaan ilustrasi pada kemasan dapat membantu meningkatkan identitas sebuah perusahaan, meningkatkan nilai visual, media promosi, dan memberikan informasi terkait produk yang dijual.

Kemasan sendiri merupakan bagian dari penerapan desain yang menggabungkan kreativitas dengan penggunaan ilustrasi dengan tujuan membedakan produk perusahaan dengan kompetitornya. Ilustrasi yang baik mampu mengubah sebuah kemasan yang terlihat biasa saja menjadi sebuah produk yang menarik perhatian pembelinya, selain itu ilustrasi kemasan dapat juga digunakan dengan tujuan *merchandising*. Male (2007) juga menjelaskan penggunaan ilustrasi dalam buku dan musik dapat ditemukan dalam sampul sebuah buku atau *cover album*, sampul sendiri berfungsi untuk memberikan identitas, meningkatkan minat dan pembelian, dan menjadi media promosi. Dalam pembuatan ilustrasi fungsi identitas, diperlukan komunikasi dua arah antara klien dan ilustrator untuk menghasilkan ilustrasi yang baik.





Gambar 2. 35. Ilustrasi Fungsi Identitas

Sumber: Dok. Juni Records

## 2.5 Buku

Haslam (2006), dalam bukunya *Book Design*, menjelaskan buku sebagai cara mendokumentasi yang paling tua, merupakan sebuah media yang dapat bertahan melewati perubahan zaman dan waktu. Buku biasanya memiliki halaman-halaman yang dijilid, berbentuk media cetak.

### 2.5.1 Fungsi Buku

Menurut Haslam (2006), buku dapat berfungsi sebagai media yang memberikan pengetahuan atau berita, berfungsi untuk memelihara dan menyebarkan pengetahuan tersebut kepada para pembaca. Haslam (2006), juga menjelaskan bahwa walaupun banyak jenis media komunikasi yang ada ataupun akan datang, buku akan tetap menjadi media penulisan utama.

### 2.5.2 Jenis Buku

Buku, dalam kegunaan dan isi informasi yang disampaikan, memiliki banyak jenisnya. Setiap jenis tersebut memiliki keunikannya masing-masing, tetapi Haslam (2006), membagi buku menjadi dua jenis utama yaitu: *picture book* dan *text book*. *Text book* adalah jenis-jenis buku yang didominasi oleh teks informasi ataupun deskripsi; buku jenis ini tidak harus hanya diisi dengan tulisan, konten atau informasi yang ada pada buku bisa memiliki gambar ataupun elemen visual lainnya untuk memecahkan *body text* yang ada. *Picture book* adalah jenis buku yang didominasi oleh

gambar-gambar atau ilustrasi, jenis buku ini juga tidak hanya berisi gambar saja, tetapi memiliki teks yang menjelaskan atau mendampingi gambar yang ada. Perancangan kedua jenis buku tersebut disesuaikan dengan kebutuhan dan tampilan akhir penulis.

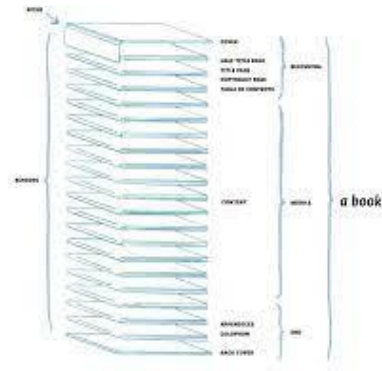
### **2.5.3 Anatomi Buku**

Lupton (2008), pada bukunya *Indie Publishing: How To Design and Publish Your Own Book*, membagikan anatomi buku menjadi tiga bagian utama yaitu: awal buku, tengah buku, dan akhir buku.

Awal buku, menurut Lupton (2008), adalah bagian buku dari *cover* depan, halaman *half title*, *title page*, *copyright page*, dan daftar isi. Halaman *half title* hanya berisi judul utama dari buku. *Title page* adalah halaman yang mengandung judul, penulis, penerbit, kota penerbitan, dan detail percetakan buku lainnya. *Copyright page* adalah halaman yang memastikan keamanan intelektual dari buku. Daftar isi adalah halaman yang menampilkan lokasi halaman dari bab, subbab, dan konten lainnya dari buku.

Tengah buku, menurut Lupton (2008), berisi konten dari bukunya. Bagian buku ini memiliki identitas berupa nomor halaman untuk guna navigasi konten buku. Setelah tengah buku, Lupton (2008), menjelaskan akhir buku. Berisi informasi mengenai lampiran seperti indeks buku, biografi penulis, editor, dan seterusnya. Bagian akhir juga dapat memiliki informasi teknis berupa jenis *font* yang dipakai, desain, bahan buku, dan atau penggunaan jilid yang dipakai.

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



Gambar 2. 36. Anatomi Buku

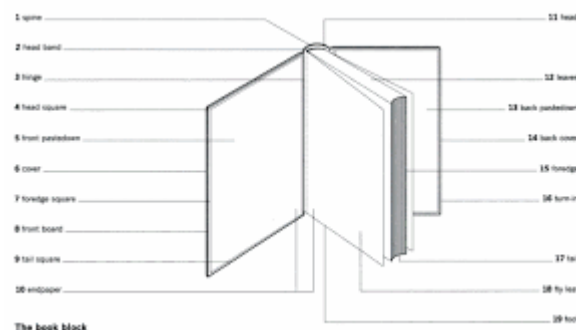
Sumber: Lupton (2008)

#### 2.5.4 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), sebuah buku memiliki komponen-komponen yang bersifat teknis dan komponen tersebut digunakan pada proses perancangan buku. Berikut adalah komponen-komponen buku menurut Haslam (2006):

1. *Spine*: Punggung buku yang menggabungkan sampul depan dan belakang buku
2. *Head Band*: Kelompokkan benang yang digunakan untuk mengikat halaman-halaman buku
3. *Hinge*: Lipatan pada *endpaper* yang ada di antara *pastedown* dan *fly leaf*
4. *Head Square*: Pelindung pada bagian atas buku karena sampul buku berukuran lebih besar dari halaman buku
5. *Front Pastedown*: Kertas berbahan tebal yang ditempel pada bagian dalam *cover* depan buku
6. *Cover*: Bahan yang lebih tebal, berfungsi untuk melindungi buku
7. *Foredge Square*: Pelindung kecil buku yang disebabkan oleh jarak antara sampul dan *cover board*
8. *Front Board*: *Cover board* yang terletak di bagian depan sampul buku

9. *Tail Square*: Pelindung di bagian bawah buku karena *cover* lebih besar dari isi buku
10. *Endpaper*: Kertas tebal yang ditempel di dalam *cover board*. Bagian luar disebut *pastedown* dan bagian halaman yang dapat di balik adalah *fly leaf*.
11. *Head*: Bagian atas buku
12. *Leaves*: Lembaran kertas di dalam buku
13. *Back Pastedown*: *Endpaper* yang ditempel di dalam *back board*
14. *Back Cover*: *Cover board* yang ada di sampul belakang buku
15. *Foredge*: Ujung vertikal halaman
16. *Turn-in*: Lebihan kertas yang dilipat ke dalam buku, merupakan bagian dari *cover*
17. *Tail*: Bagian dasar buku
18. *Fly Leaf*: Lembaran kosong pada awal dan akhir buku
19. *Foot*: Bagian bawah dari halaman



Gambar 2. 37. Komponen Buku

Sumber: Haslam (2006)

### 2.5.5 *Binding*

*Binding* adalah proses penjilidan buku. Setiap halaman yang ada pada buku digabungkan dan diamankan agar buku dapat dipublikasikan dan disebarkan ke pembaca. Berikut adalah beberapa jenis *binding* menurut Ambrose dan Harris (2008):

1. *Comb Binding*: Teknik penjilidan yang menggunakan bahan plastik. Halaman dari buku dapat dibuka secara penuh.
2. *Spiral Binding*: Teknik penjilidan yang menggunakan cincin-cincin berbahan kawat. Halaman buku dibolongkan dan digabungkan menggunakan cincin spiral.
3. *Wiro Binding*: Teknik penjilidan menggunakan lingkaran-lingkaran *wiro*.
4. *Belly Brand*: Teknik penjilidan yang menggunakan pita lebar untuk mengikat dan menggabungkan buku.
5. *Singer Stitch*: Teknik penjilidan yang menggabungkan halaman buku dengan menjahit halaman menggunakan benang panjang.
6. *Elastic Bands*: Teknik penjilidan yang meletakkan karet pada tengah lipatan untuk menyatukan halaman buku.
7. *Clips and Bolts*: Teknik penjilidan yang menggunakan pembolong kertas untuk menyatukan lembaran secara longgar.
8. *Perfect Bound*: Teknik penjilidan yang menempelkan halaman buku pada punggung buku dan memotong bagian *foredge* buku.
9. *Case Binding*: Teknik penjilidan yang menempelkan *endsheets*, *head*, dan *tailbands* pada punggung buku. Biasa dipakai untuk *hard cover*.
10. *Canadian*: Teknik penjilidan yang menggabungkan *wiro bands* kepada punggung buku.
11. *Saddle Stitch*: Teknik penjilidan yang mengikat halaman-halaman buku dan direkatkan pada punggung buku dengan kawat.

## 2.5.6 *Special Techniques*

Selain *binding*, ada beberapa teknik percetakan yang dapat diterapkan untuk memberi oportunitas atau kesempatan desain unik dan lebih kreatif terhadap desainer. Pada perancangannya, ada beberapa percetakan yang diinginkan desainer dan berbeda pada umumnya. Berikut adalah beberapa jenis *special techniques* yang digunakan desainer:

### 1. *Speciality Printing*

Terdiri dari perforasi, *foil*, termografi, dan *duplexing*. Perforasi adalah proses pembuangan atau pemotongan pada bagian-bagian tertentu agar dapat dilepaskan dengan mudah. *Foil* adalah jenis *finishing* yang menekankan bahan *foil* pada halaman agar terlihat mengkilap. Termografi adalah teknik untuk membuat bagian buku menonjol atau timbul karena penggunaan bubuk termografik. *Duplexing* adalah proses penempelan dua bahan yang berbeda menjadi satu lembar yang sama agar setiap halamannya memiliki bahan, tekstur, atau warna yang berbeda.

### 2. *Emboss dan Deboss*

Teknik *emboss* dan *deboss* adalah proses penggunaan stampel untuk membuat halaman buku memiliki timbulan atau tertekan ke bawah. *Emboss* adalah teknik penekanan stamp yang menimbulkan desain pada permukaan halaman, sedangkan *deboss* adalah penekanan stamp kebawah yang membuat permukaan halaman memiliki lekukan ke dalam. Dalam penggunaannya, *emboss* dan *deboss* harus menggunakan bahan kertas yang lebih tebal.

### 3. *Cutting*

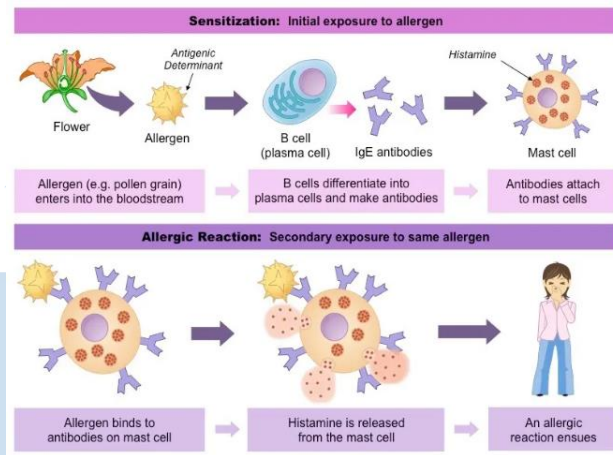
Menurut Ambrosse dan Harris (2008), ada tiga jenis *cutting*. *Die cutting* adalah jenis pemotongan yang memberikan hasil potongan mengikuti bentuk-bentuk simpel untuk mempertahankan estetika desain. *Laser cutting* menggunakan laser dalam pemotongannya sehingga desain yang dipotong dapat bersifat lebih kompleks, namun panas dari laser dapat menggosongkan kertas. *Kiss cutting* adalah teknik pemotongan yang mengikuti bentuk desain tapi hanya bagian permukaan atas, sehingga bagian bawah bahan tidak terpotong.

## 2.6 Alergi

Menurut Dr. dr. Zakiudin Munasir, Sp.A(K). setiap manusia memiliki lima jenis antibodi dan salah satu jenis antibodi yang memiliki kaitan dengan alergi adalah IgE. Dalam pasien pengidap alergi, kadar antibodi IgE yang dimiliki berkuantitas tinggi, terlebih IgE spesifik yang berhubungan langsung dengan pada alergen (dapat berupa makanan, debu, tungau, bulu hewan, atau serbuk bunga) yang dimiliki pasien (2016). Ketika seseorang mengalami interaksi dengan zat-zat alergennya, maka IgE yang dimiliki akan menempelkan dirinya pada sel mast, sel yang berperan terhadap alergi atau radang, yang kemudian akan menyebabkan sel mast pecah dan mengeluarkan berbagai zat-zat yang menyebabkan reaksi alergi. Reaksi yang dijelaskan oleh Dr. dr. Zakiudin Munasir, Sp.A(K). adalah gejala: gatal-gatal (biduran), gangguan pada sistem pernafasan (asma, rhinitis, dan lain-lain), gangguan pada saluran pencernaan (diare dan mual atau muntah), gangguan pada kulit (biduran atau eksim), gangguan pada mata, dan gangguan pada susunan saraf (sakit kepala dan lain-lain).

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





Gambar 2. 38. Proses Pecahnya Sel Mast

Sumber: [https://ib.bioninja.com.au/Media/allergic-reaction\\_med.jpeg](https://ib.bioninja.com.au/Media/allergic-reaction_med.jpeg)

Menurut dokter, reaksi alergi tidak muncul secara tiba-tiba, tetapi bisa saja kontak dengan zat alergen sudah terjadi namun gejala alergi yang ada muncul dalam waktu yang bisa saja singkat dan bisa saja membutuhkan waktu berbulan-bulan untuk bereaksi. Gejala alergi seseorang dapat semakin tinggi jika antibodi IgE semakin sering bereaksi dengan zat alergennya. Munculnya reaksi alergi pada seseorang disebut juga sebagai proses sensitisasi, yaitu ketika antibodi IgE sedikit demi sedikit distimulasikan dengan zat yang spesifik dengan IgE dalam suatu jangka waktu; sehingga ketika zat tersebut akhirnya memasuki tubuh (secara pernafasan maupun pencernaan), reaksi alergi akan muncul. Dokter juga menambahkan bahwa alergi yang bergejala ringan dapat menjadi berat atau kronis jika dibiarkan dan tidak ditangani dengan tepat; ditambah lagi, pencarian zat alergennya merupakan hal yang sulit dilakukan, terlebih pada zat alergen debu, udara dingin, jamur diudara, dan lain-lainnya (Munasir Sp.A(K), 2016).

### 2.6.1 Alergi Suhu

Menurut dr. Siumiany, alergi suhu adalah salah satu jenis alergi yang disebabkan karena adanya reaksi hipersensitivitas antibodi tubuh terhadap perubahan suhu, pergantian iklim, dan kejadian lainnya yang berhubungan dengan peningkatan atau penurunan suhu sebuah ruangan atau tempat. Meskipun tidak memiliki kategori alergen yang pasti,

biasanya alergi suhu terjadi karena tiga pencetus utama yaitu: suhu dingin, panas, dan udara kotor.

Alergi suhu dingin, atau biasa disebut dengan *cold urticaria* (Nuramdani & Kasim, 2020), adalah reaksi tubuh ketika terpapar dengan suhu atau suasana dingin. Gejala yang biasa muncul menyerang kulit dan sistem pernafasan dari pengidap penyakit. Menyebabkan kulit gatal-gatal dan membengkak, menyerang pernafasan dengan penyumbatan dan membuat pengidap bersin secara tidak teratur. Seperti alergi pada umumnya, alergi suhu dingin bersifat genetik dan cenderung muncul ketika meranjak usia dewasa (Nuramdani & Kasim, 2020).

Alergi suhu panas, atau biasa disebut dengan *cholinergic urticarial* (Adrian, 2020), adalah reaksi tubuh ketika suhu internal tubuh mengalami peningkatan secara drastis karena pengaruh luar maupun karena dari dalam diri. Gejala yang biasa muncul lebih terfokuskan pada kulit, seperti membengkak, merah-merah, kulit gatal-gatal, munculnya benjolan merah kecil di daerah muka, punggung, dada, dan sendi; dan biasa diiringi dengan rasa yang gatal dan panas.

Alergi suhu kotor adalah reaksi tubuh ketika terpapar dengan udara dengan kualitas yang rendah (Nareza, 2022), seperti asap rokok, tempat lembab dan berdebu, asap kendaraan, dan lain-lain. Gejala yang biasa muncul lebih menyerang sistem pernafasan berupa bersin-bersin, hidung gatal dan tersumbat, batuk-batuk, pembengkakkan di kulit, munculnya ruam di kulit, dan banyak lagi.

## 2.7 Remaja

Arti remaja, menurut KBBI, adalah seseorang yang mulai dewasa atau mencapai umur untuk kawin secara legal. Menurut Yudrik Jahja, dalam bukunya Psikologi Perkembangan, remaja berasal dari bahasa latin yang berarti semakin dewasa (Jahja, 2011). Jahja (2011) menjelaskan bahwa remaja adalah masa antara kanak-kanak dan dewasa, umumnya terjadi diantara umur 12 sampai 19 atau 20

tahun; pada masa ini mereka akan mengalami perubahan secara fisik, perkembangan pada fungsi organ seksual, dan pematangan dalam kemampuan kognitifnya. Pada utamanya, seorang remaja dapat dilihat dari adanya perubahan pada tiga aspek utama: fisik, kognitif, dan kepribadian sosial.

Masa remaja terbagi menjadi dua bagian, masa awal remaja dan masa akhir remaja. Usia pemisah antara kedua bagian tersebut umumnya ada pada usia 17 tahun (Jahja, 2011), dimana kebanyakan remaja sudah mulai memasuki tingkat pendidikan yang lebih tinggi yang mendorong remaja untuk terus merangsang perkembangan cara berpikir dan pengambilan keputusannya. Remaja laki-laki cenderung memiliki masa awal remaja yang lebih singkat dibandingkan perempuan, membuat mereka lebih lama untuk mencapai sifat kedewasaan.

### **2.7.1 Transisi Masa Remaja**

Jahja (2011), menjelaskan bahwa masa remaja adalah masa yang dialami setelah melewati masa kanak-kanak. Untuk seseorang, transisi ini merupakan masa-masa yang sulit bagi remaja maupun untuk orang sekitarnya, khususnya orang tua. Berikut adalah beberapa alasan mengapa transisi ini begitu sulit menurut Jahja (2011):

- a. Hak dan kebebasan. Pada masa ini, remaja mulai lebih mengedepankan rasa kebebasan dan haknya untuk menyampaikan opini-nya sendiri. Kebebasan ini tidak jarang menyebabkan ketegangan dan perselisihan dengan keluarganya.
- b. Pengaruh teman. Dibandingkan masa kanak-kanak, remaja lebih mudah terpengaruh oleh teman-teman sebayanya sehingga pengaruh dari orang tua semakin berkurang. Kebiasaan dan preferensi seorang remaja juga bisa bertentangan dengan keluarganya.
- c. Perubahan fisik dan seksualitas. Pada masa ini, remaja mengalami perubahan pada tinggi dan berat badannya secara

drastis yang ditambah dengan munculnya rasa seksual membuat remaja merasa takut, bingung, dan frustrasi.

- d. Rasa percaya diri dan emosi yang meningkat. Pada masa ini rasa percaya diri seorang remaja semakin meninggi sehingga membuatnya sulit untuk mendengarkan saran atau nasihat dari orang tua.

Selain dari kesulitan masa transisi, Jahja (2011), juga menjelaskan bahwa pada masa ini adalah masa dimana remaja akan mulai menyadari kebutuhan dan mengalami konflik yang akan membangun fondasi mereka. Berikut adalah kebutuhan dan konflik pada masa remaja:

- a. Kebutuhan

- Pengendalian diri
- Kebebasan
- Rasa Kekeluargaan
- Penerimaan Sosial
- Penyesuaian Diri
- Agama dan Nilai-Nilai Sosial

- b. Konflik

- Adanya konflik antara rasa pengendalian diri dengan rasa ingin menikmati kebebasan.
- Adanya konflik antara rasa kebebasan dengan rasa bersender pada orang tua.
- Adanya konflik antara kebutuhan seksual dengan kepercayaan agama serta nilai-nilai sosial.
- Adanya konflik antara pembelajaran norma dan prinsip yang diterima ketika masa kanak-kanak dengan norma dan prinsip yang dilihat serta dirasakan dalam kesehariannya.
- Adanya konflik menghadapi masa depan.

## 2.7.2 Aspek Perkembangan Remaja

Berikut adalah aspek-aspek perkembangan remaja menurut Jahja (2011):

### a. Fisik

Menurut Jahja (2011), seorang remaja, akan mengalami perkembangan secara fisik; yaitu terjadinya pertambahan tinggi badan dan berat badan, perkembangan otot dan tulang, dan kematangan pada organ-organ fungsi reproduksi mereka. Adanya perubahan dari struktur tubuh anak-anak menjadi struktur tubuh yang lebih dewasa. Pada aspek ini, seorang remaja juga akan mengalami perkembangan struktur otak yang menandakan adanya kemampuan kognitif.

### b. Kognitif

Menurut Jahja (2011), pada tahap ini seorang remaja lebih aktif dan bersemangat untuk mempelajari dunia. Informasi yang diterima remaja akan ditampung dan digunakan untuk membangun skema kognitif mereka, hal ini juga berarti remaja belajar untuk menyusun dan memilih ide-ide yang lebih dianggap penting disbanding yang lainnya, bahkan mereka juga dapat menggabungkan ide-ide tersebut menjadi suatu ide yang baru. Kematangan kognitif ini juga membuat remaja melakukan eksperimentasi dalam cara pikir mereka, atau bisa disebut juga sebagai tahap operasi formal.

Tahap operasi formal yang dialami remaja membuat mereka lebih berfikir dengan cara pandang yang lebih abstrak, tidak terfokus pada hal-hal yang bersifat nyata dan pengalaman yang benar-benar terjadi. Tahap operasi formal ini membuat remaja berfikir dengan lebih fleksibel dan kompleks, dapat menemukan berbagai jawaban atau solusi terhadap suatu masalah, berpikir secara hipotesis. Tahap ini yang membedakan kemampuan

kognitif seorang remaja dengan anak-anak. Kesanggupan untuk berpikir secara abstrak dan memposisikan diri pada situasi-situasi yang masih berupa rencana membuat remaja dapat memahami dan mempertimbangkan konsekuensi jangka panjang dari tindakan yang dilakukannya. Pertimbangan konsekuensi ini yang akan melindungi remaja dari bahaya.

Selain pertimbangan konsekuensi, tahap ini juga memampukan remaja untuk berspekulasi dan membayangkan apa yang diinginkan di masa depan. Cara pikir yang lebih logis, membuat remaja seakan menjadi sebuah ahli yang sedang mencari cara untuk mencapai suatu tujuan pada masa depannya. Tetapi, perkembangan kognitif yang begitu tinggi tidak berarti seorang remaja mencapai tingkat kedewasaan yang sempurna. Seorang remaja masih memegang ciri masa kanak-kanak seperti egosentrisme yaitu, ketidakmampuan melihat suatu hal dari sudut pandang orang lain (Papalia dan Olds dalam Jahja, 2011). Jahja (2011) menjelaskan bahwa salah satu sifat egosentrisme yang masih dipegang remaja adalah istilah *personal fable*.

*Personal fable*, adalah ketika seorang menciptakan persona dan narasi bahwa mereka adalah seseorang yang unik dan tidak terpengaruh oleh hukum alam. Kepercayaan ini membuat remaja berani melakukan berbagai hal yang membahayakan diri mereka karena mereka merasa tidak akan menerima konsekuensinya, sebagai contoh: Seorang remaja mengetahui bahwa narkoba memiliki banyak dampak buruk dan berbahaya untuk tubuh, tetapi karena pemikiran *personal fable*, mereka tetap menggunakan narkoba dengan narasi bahwa mereka unik dan tidak akan kecanduan (Jahja, 2011). Pemikiran *personal fable* ini dapat mengarahkan remaja untuk mengalami *self-destructive*,



dimana seorang remaja pelan-pelan menghancurkan atau membahayakan diri mereka sendiri secara sengaja maupun tidak.

**c. Kepribadian dan Sosial**

Menurut Jahja (2011), perkembangan kepribadian adalah cara unik setiap remaja mengekspresikan dirinya terhadap dunia dan perkembangan sosial adalah cara setiap remaja berhubungan dengan orang lain di sekitarnya (Jahja, 2011). Hal penting yang perlu diperhatikan adalah proses pencarian diri seorang remaja ketika membangun kepribadiannya; sedangkan dalam perkembangan sosialnya, seorang remaja dapat belajar dan berlatih dengan interaksi bersama orang tua dan teman-temannya. Sifat remaja yang bereksperimen membuat mereka cenderung bermain dan bergaul di luar rumahnya sehingga pengaruh dari kelompok pertemanan lebih besar dibandingkan peran orang tuanya. Conger (Jahja, 2011), menjelaskan bahwa perkembangan kognitif seorang remaja dalam menentukan tindakannya masih kalah jika dibandingkan dengan tekanan sosial dari kelompok pertemannya. Kelompok teman seorang remaja menjadi pusat informasi dan referensi dalam berperilaku, berbicara, berpakaian, musik, film, dan bidang sosial lainnya.

