

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Landa (2013, hlm. 1) mendefinisikan desain grafis sebagai bentuk dari komunikasi visual yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi tertentu kepada sebuah audiens. Desain grafis dapat menjadi sebuah solusi untuk masalah tertentu dengan mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, megorganisir, dan masih banyak cara lainnya (Landa, 2013, hlm. 1). Desain dibagi menjadi beberapa kategori besar berdasarkan prinsipnya, yaitu *branding and identity design, corporate communication design, editorial design, environmental design, illustration, information design, interactive/experience design, motion graphics, package design, promotional design and advertising*, dan *typographic design* (Landa, 2013, hlm. 2–9). Keluaran atau hasil karya dari desain grafis dapat ditemukan di media yang bermacam-macam, yaitu media cetak buku, majalah, koran, brosur, poster, *billboard*, dan lainnya, serta media digital seperti web, *mobile web*, media sosial, dan masih banyak lagi (Landa, 2013, hlm. 2).

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2013), terdapat 4 elemen desain dari desain yang bersifat dua dimensional, yaitu:

2.1.1.1 Garis

Garis adalah sebuah titik yang memanjang, yang dapat diartikan juga sebagai jalur dari titik yang bergerak. Sebuah garis selalu memiliki perbandingan ukuran panjang yang lebih besar daripada lebarnya. Garis dapat dibuat dengan beberapa macam alat, seperti pensil, kuas dengan ujung yang lancip, sebuah *tool* dalam perangkat lunak untuk membuat garis dalam karya digital, dan objek lainnya yang dapat menghasilkan sebuah tanda. (hlm. 19)



Gambar 2.1 Penerapan Garis pada Buku
Sumber: behance.net

Garis memiliki peran yang banyak dalam sebuah komposisi dan komunikasi. Garis dapat berbentuk lurus, melengkung, atau membentuk sebuah sudut. Bentuk dari sebuah garis dapat memberikan kesan tertentu—tebal atau tipis, halus atau kasar, lembut atau tegas, dan sebagainya. (hlm. 19)

Garis dikategorikan menjadi *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. Garis memiliki fungsi dasar untuk membentuk gambar, huruf, dan pola, membentuk area dalam sebuah komposisi, membantu mengorganisir sebuah komposisi, membantu mengarahkan pandangan, serta memberikan kesan dan ekspresi yang linear. (hlm. 19–20)

2.1.1.2 Bentuk

Sebuah bentuk terdiri dari garis tertutup yang bersifat dua dimensional dan dapat diukur dari tinggi dan lebarnya. Seluruh bentuk bisa berasal dari 3 bentuk dasar, yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Setiap bentuk dasar memiliki wujud tiga dimensional, yaitu balok dari bentuk persegi, piramida dari bentuk segitiga, dan bola dari bentuk lingkaran. (hlm. 20)



Gambar 2.2 Penerapan Bentuk pada Buku
Sumber: workingnotworking.com

Adapun beberapa jenis bentuk, yaitu (hlm. 21):

- 1) Bentuk geometris, yaitu bentuk yang terbuat dari garis-garis lurus membentuk sudut-sudut yang dapat diukur dan bersifat kaku
- 2) Bentuk organik, yaitu bentuk yang dominan terbuat dari garis-garis melengkung dan memberikan kesan natural
- 3) Bentuk bujur sangkar, yaitu bentuk yang terbuat dari garis-garis lurus yang membentuk sudut 90 derajat
- 4) Bentuk tidak teratur, yaitu bentuk yang merupakan kombinasi dari garis lurus dan kurva
- 5) Bentuk tidak disengaja, yaitu bentuk yang terbuat dari proses yang tidak disengaja seperti gosokan, tinta tertumpah, dan lainnya
- 6) Bentuk non-objektif, yaitu bentuk yang tidak merepresentasikan apapun dan tidak ditemukan di alam
- 7) Bentuk abstrak, yaitu bentuk yang merupakan distorsi dari bentuk representatif dari sebuah objek
- 8) Bentuk representatif, yaitu bentuk yang dapat dikenali karena merupakan imitasi dari objek yang ada di alam

2.1.1.3 Warna

Warna adalah elemen kuat dalam desain yang menunjukkan energi cahaya. Warna merupakan refleksi dari cahaya, dan hanya dapat dilihat jika ada cahaya. Ada cahaya yang terserap dan ada cahaya yang dipantulkan ketika ditembakkan kepada sebuah objek. Cahaya yang dipantulkan menghasilkan warna yang kita lihat. (hlm. 23)

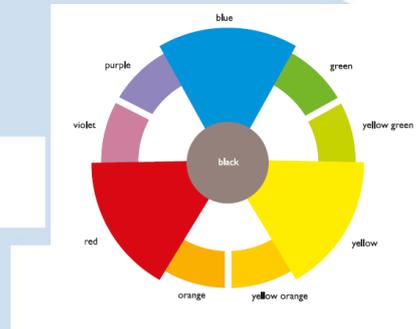
Tiga kategori warna terdiri dari *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari sebuah warna, seperti merah, kuning, hijau, dan sebagainya. Temperatur atau kesan hangat dinginnya dari sebuah warna juga dapat ditentukan dari *hue*. *Value* adalah intensitas terang dari sebuah warna yang menentukan seberapa terang atau gelap sebuah warna. Ada beberapa aspek yang menentukan sebuah *value*, yaitu *shade*, *tone*, dan *tint*. *Saturation* adalah cerah atau kusamnya sebuah warna. (hlm. 23–24)



Gambar 2.3 Sistem Warna Aditif
Sumber: Landa (2013)

Ketika bekerja menggunakan media digital, tiga warna primer yang digunakan adalah merah, hijau, dan biru (RGB), yang dikenal juga sebagai warna primer aditif karena ketika ketiga warna tersebut dicampur dengan jumlah yang sama akan menghasilkan cahaya putih. Ada banyak sekali warna tersedia dalam perangkat digital yang dapat dicampur. Namun, untuk membedakan jumlah campuran warna dengan *tone* dan *value* yang berbeda-beda adalah hal yang hampir mustahil bagi mata kita. Sistem warna subtraktif

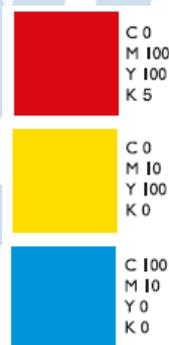
menunjukkan warna-warna yang terefleksi di permukaan objek, yaitu hanya warna-warna yang dapat terlihat oleh mata. (hlm. 24)



Gambar 2.4 Sistem Warna Subtraktif
Sumber: Landa (2013)

Warna-warna primer pada sistem warna subtraktif adalah merah, biru, dan kuning. Warna primer bukanlah warna hasil campuran dari warna lain, tetapi warna primer bisa digunakan untuk mencampur dan menghasilkan warna lain. Warna seperti jingga, hijau, dan ungu merupakan warna sekunder yang dihasilkan melalui mencampur warna primer. Warna-warna sekunder yang dicampur akan menghasilkan lebih banyak lagi variasi warna. (hlm. 24)

Dalam percetakan, warna primer yang digunakan adalah *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black/key*, yang dikenal sebagai CMYK. Nilai warna hitam di CMYK biasanya digunakan untuk mengatur kontras warna. Warna-warna CMYK digunakan untuk mencetak karya yang berwarna. (hlm. 24)



Gambar 2.5 Warna Subtraktif Primer dengan Persentase CMYK
Sumber: Landa (2013)

Sebuah *color wheel* menggambarkan posisi dari warna-warna primer (merah, kuning, biru), sekunder (oranye, ungu, hijau), dan tersier (merah oranye, kuning oranye, kuning kehijauan, biru kehijauan, biru keunguan, merah keunguan).



Gambar 2.6 *Color Wheel*
Sumber: Eiseman (2017)

Color wheel ini menunjukkan bahwa setiap warna memiliki temperatur tertentu, entah itu panas, dingin, hangat, atau di antaranya. Temperatur warna ini menjadi komponen esensial dalam menyampaikan pesan tertentu melalui sebuah warna. Merah, oranye, dan kuning memberikan kesan hangat karena selalu diasosiasikan dengan objek seperti matahari dan api, sedangkan biru, hijau dan ungu adalah warna dingin yang memiliki kaitan dengan ruang luas seperti langit, laut, dan luar angkasa. (Eiseman, 2017, hlm. 18-19)

Menurut Eiseman (2017), ada bermacam-macam skema warna yang dapat terbentuk dari *color wheel*. Beberapa skema warna yang memiliki keharmonisan yang standar di antara lain adalah skema monoton, monokromatik, analog, komplementer, *split complementary*, triad, dan tetrad. Skema monoton menggunakan *tint* dan *shade* netral yang memiliki satu variasi saja. Warna-warna netral

yang sering digunakan seperti putih *off-white*, *beige*, abu-abu, dan *taupe*. Warna-warna netral adalah warna yang tidak provokatif dan lebih substil. (hlm. 22)



Gambar 2.7 Skema Warna Monoton
Sumber: Eiseman (2017)

Skema monokromatik menggunakan warna-warna yang berasal dari *hue* yang sama, namun bervariasi dari segi *tint*, *tone*, dan *shade*. Skema ini digunakan untuk menonjolkan sebuah *color family* tertentu dan cocok untuk mencerminkan esensi serta pesan dari warna tersebut. (hlm. 23)



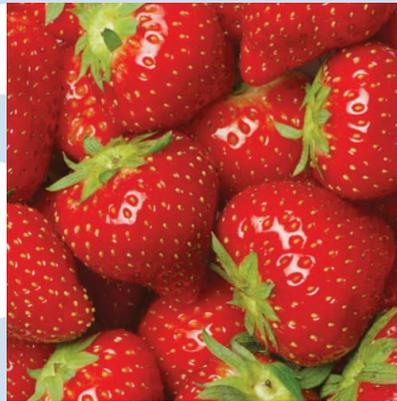
Gambar 2.8 Skema Warna Monokromatik
Sumber: Eiseman (2017)

Skema analog adalah skema warna yang memiliki tingkat keharmonisan warna paling tinggi dan mudah untuk digunakan karena menggunakan warna-warna yang dekat pada *color wheel*. Kombinasi warna dari skema analog yang dasar terdiri dari satu warna primer, satu warna sekunder, dan satu warna tersier. (hlm. 24)



Gambar 2.9 Skema Warna Analog
Sumber: Eiseman (2017)

Komplementer memiliki arti saling melengkapi, sehingga skema warna komplementer menggunakan kombinasi warna yang terletak di sebrangnya pada *color wheel*. Setiap pasangan warna memiliki warna dengan *hue* hangat dan dingin. (hlm. 25-27)



Gambar 2.10 Skema Warna Komplementer
Sumber: Eiseman (2017)

Skema warna *split complementary* mengombinasikan sebuah *hue* warna dengan dua *hue* warna yang berada di sebrangnya. Kombinasi warna ini sering ditemukan pada alam, seperti warna ungu yang dipasangkan dengan warna kuning kehijauan dengan kuning yang mendekati oranye. (hlm. 28)



Gambar 2.11 Skema Warna *Split Complementary*
Sumber: Eiseman (2017)

Skema warna triad menggunakan 3 warna yang berjarak sama dengan satu sama lain pada *color wheel*. Kombinasi warna triad dapat menciptakan kesan yang unik dan tidak biasa. (hlm. 28)



Gambar 2.12 Skema Warna Triad
Sumber: Eiseman (2017)

Terakhir, skema warna tetrad menggunakan dua pasangan warna komplementer. Skema ini cukup rumit dan lebih sulit untuk digunakan dibandingkan dengan skema warna lainnya. Namun, skema warna tetrad dapat mencapai tampilan yang dramatis dan menarik. (hlm. 29)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.13 Skema Warna Tetrad
Sumber: Eiseman (2017)

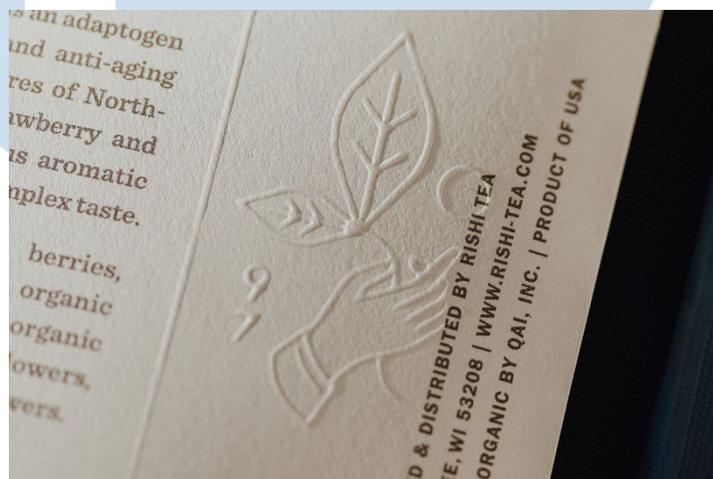
Setiap *hue* warna memiliki pesan tertentu yang dipengaruhi oleh kesan yang diberikan. Berikut adalah psikologi warna menurut Eiseman (2017, hlm. 39-74):

- 1) Merah: berwibawa, menstimulasi selera makan, percaya diri, berani, penuh kasih sayang, kehebatan
- 2) Biru: merenung, reflektif, ketenangan, relaksasi, inspirasi, ketulusan, kejujuran, kesederhanaan, iman, dedikasi
- 3) Biru kehijauan: kesetiaan, ketentraman, kebijaksanaan, menyejukkan, menyembuhkan
- 4) Hijau: kesuburan, kebangkitan, restorasi, perbaharuan, bagus untuk kesehatan
- 5) Hitam: kekuatan, disiplin, kesederhanaan, keseriusan, kemuraman, kedukaan
- 6) Kuning: berseri, penerangan, penuh harapan, kebahagiaan, keceriaan, ramah, penuh energi, kekayaan
- 7) Oranye: tidak agresif, kehangatan, keramahan, menstimulasi komunikasi dan selera
- 8) Ungu: sensual, keaktifan, dinamis, keseruan, ketenangan, harga diri
- 9) Putih: ringan, mengambang, tipis, kerentangan, kemurnian, kebajikan, kebersihan
- 10) Netral: natural, menenangkan, terkendali, tidak mendistraksi

- 11) Abu-abu: tidak kompetitif dengan warna lain, sukar dipahami, kebijakan, berpengalaman, kecerdasan
- 12) *Taupe/khaki*: natural, mudah berbaur dengan warna lain, alami
- 13) Coklat: kepatuhan, kebesaran, bermanfaat, ramah lingkungan, otentik, stabilitas, kejujuran, berakar

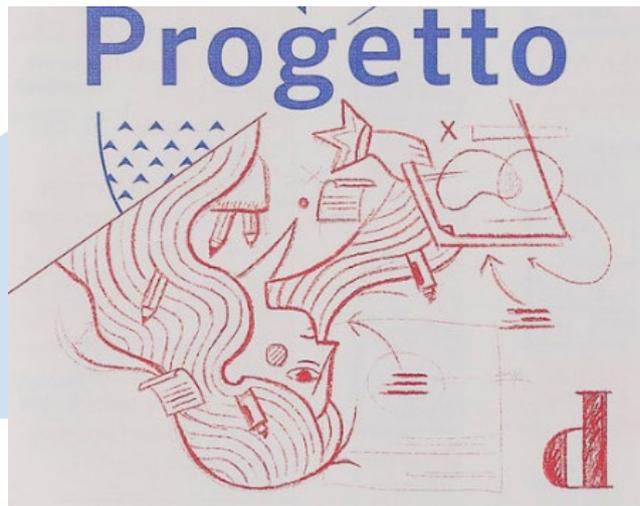
2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah sebuah kualitas tertentu yang ditunjukkan pada sebuah permukaan. Ada dua kategori tekstur, yaitu tekstur taktil dan tekstur visual. Tekstur taktil adalah tekstur asli yang dapat dirasakan menggunakan indra peraba. Untuk penerapan pada media cetak, tekstur taktil dapat dibuat dengan teknik cetak *emboss* maupun *deboss*, *stamping*, *grafir*, dan *letterpress*. (Landa, 2013, hlm. 28)



Gambar 2.14 Penerapan Tekstur Taktil (*Emboss*)
Sumber: studiompls.com

Tekstur visual adalah ilusi dari tekstur asli yang bersifat dua dimensional dan tidak bisa dirasakan secara fisik. Tekstur visual dapat dihasilkan dengan digambar dengan tangan, dipindai dari tekstur asli, difoto, dan lainnya. (hlm. 28)



Gambar 2.15 Penerapan Tekstur Visual pada Buku
Sumber: behance.net

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain dasar digunakan untuk merancang karya desain. Landa (2013) menjabarkan 6 prinsip desain yang diterapkan pada sebuah desain:

2.1.2.1 Format

Format adalah bidang dari sebuah desain. Istilah format juga sering digunakan untuk media yang digunakan untuk menampilkan sebuah desain, seperti kertas, layar *handphone*, *billboard*, dan lainnya. Selain itu, format juga bisa digunakan untuk menjelaskan tipe proyek seperti poster, sampul, iklan, dan sebagainya. (hlm. 29)

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



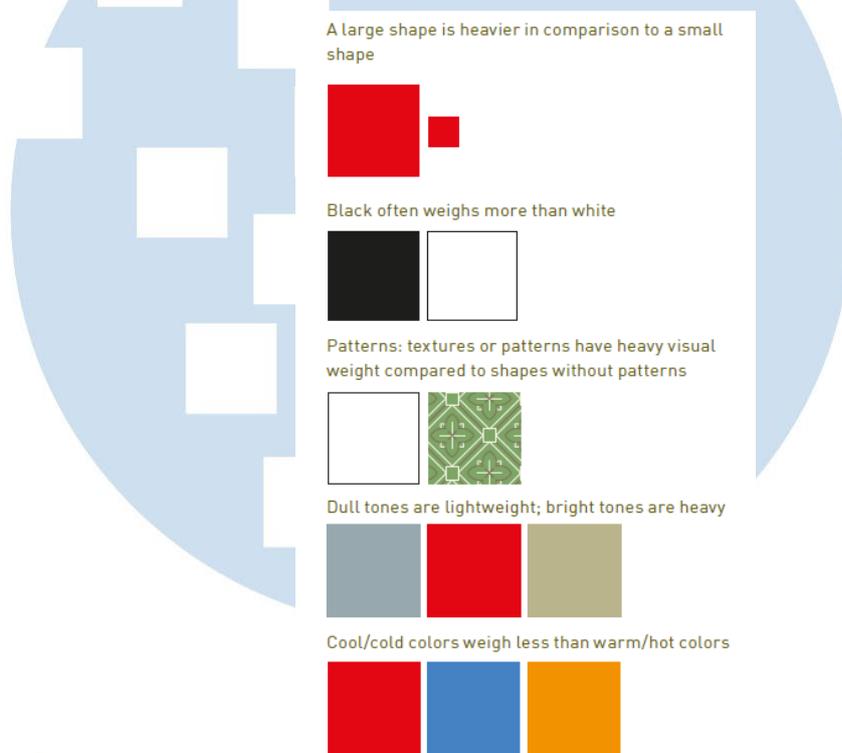
Gambar 2.16 Aspek Rasio Layar Perangkat Digital
 Sumber: Landa (2013)

Setiap media memiliki bentuk format yang berbeda-beda. Contohnya, sebuah halaman majalah berbentuk persegi panjang vertical, dan halaman majalah yang dibuka menjadi sebuah spread memiliki bentuk persegi panjang horizontal dengan rasio panjang dan lebar yang berbeda. Media digital juga memiliki format dengan ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan rasio layar berbagai perangkat digital. Ukuran dan bentuk format dapat bervariasi dan ditentukan sesuai dengan fungsi dan kebutuhan proyek desain. (hlm. 29)

2.1.2.2 Keseimbangan

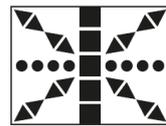
Keseimbangan atau *balance* adalah penyebaran berat visual yang merata di seluruh elemen dalam sebuah komposisi. Keseimbangan yang baik dalam sebuah desain menciptakan visual yang harmonis dan menkomunikasikan stabilitas kepada audiens. Beberapa faktor yang memengaruhi keseimbangan, yaitu berat visual, posisi, dan susunan. Berat visual merujuk kepada seberapa tinggi

ketertarikan dari sebuah elemen, serta kepentingan dan juga tekanan yang diberikan kepada sebuah elemen dalam komposisi. Setiap elemen memiliki kesan yang memberikan kuasa, tekanan, atau berat. Aspek-aspek yang menentukan berat visual adalah ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur dari sebuah elemen. (hlm. 30–31)



Gambar 2.17 Ukuran, Bentuk, Warna, dan Tekstur dari Sebuah Elemen
Sumber: Landa (2013)

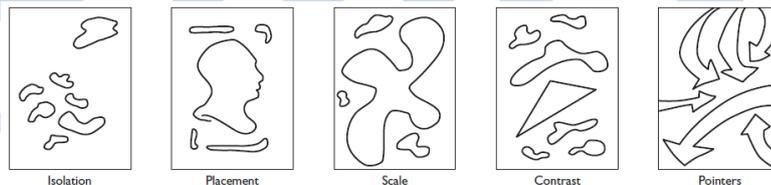
Visual yang seimbang bisa memiliki keseimbangan yang simetris, asimetris, dan radial. Simetris adalah penjabaran berat visual yang merata dengan setiap elemen yang ekuivalen di setiap sisi. Keseimbangan yang simetris juga disebut sebagai simetri refleksi. Asimetri adalah penjabaran berat visual yang merata dengan setiap elemennya saling mengimbangi tanpa mencerminkan satu sama lain secara persis. Keseimbangan yang radial adalah keseimbangan yang simetris secara horizontal maupun vertical, sehingga setiap sisi dari sebuah komposisi mencerminkan sisi berlawanannya. (hlm. 31–32)



Gambar 2.18 Keseimbangan Simetris (Atas), Keseimbangan Asimetris (Tengah), Keseimbangan Radial (Bawah)
Sumber: Landa (2013)

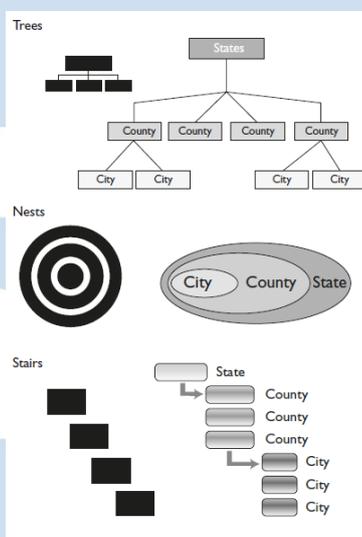
2.1.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual membantu dalam penyampaian pesan melalui sebuah visual. Desainer menggunakan hirarki visual untuk memandu audiens dengan menyusun seluruh elemen-elemen yang ada dalam sebuah komposisi sesuai dengan *emphasis*. Hirarki visual membuat audiens untuk melihat elemen visual secara berurutan, sesuai dengan keinginan desainer. Sebuah elemen yang diberi *emphasis* atau penekanan memiliki tujuan untuk menunjukkan kepentingan dan membuat sebuah elemen menjadi lebih dominan dibandingkan dengan elemen yang lain. *Emphasis* adalah titik fokus dari sebuah komposisi, dan aspek-aspek yang berkontribusi terhadap *emphasis* adalah posisi, ukuran, bentuk, arah, *hue*, *value*, *saturation*, dan tekstur. (hlm. 33)



Gambar 2.19 Berbagai Cara untuk Memberikan Penekanan (*Emphasis*)
Sumber: Landa (2013)

Adapun cara pemberian tekanan atau *emphasis* melalui struktur diagram, yaitu struktur pohon (*trees*), struktur sarang (*nests*), dan struktur tangga (*stairs*). Struktur pohon memosisikan elemen utama di paling atas, dan semakin kebawah tingkat kepentingannya semakin rendah. Struktur pohon menggunakan cabang untuk menggambarkan hirarki dari setiap elemen. Struktur sarang dapat dibuat dengan cara *layering*, yaitu elemen utama berada di posisi paling depan membelakangi elemen lainnya, atau pengurungan, yaitu elemen lainnya berada di dalam elemen utama. Terakhir, yaitu struktur tangga adalah penyusunan elemen seperti tangga dengan elemen utamanya berada di paling atas. (hlm. 34–35)



Gambar 2.20 Penekanan Melalui Struktur
Sumber: Landa (2013)

2.1.2.4 Ritme

Serupa dengan ritme dalam musik dan syair, ritme dalam visual juga berarti sebuah pengulangan yang membentuk pola. Faktor-faktor yang memengaruhi sebuah ritme adalah warna, tekstur, relasi *figure* atau *ground*, *emphasis*, dan keseimbangan. Untuk menciptakan sebuah ketertarikan visual, pengulangan elemen dalam sebuah desain dapat disela dengan variasi. Pengulangan adalah ulangan elemen-elemen dengan konsistensi, sedangkan variasi adalah modifikasi yang dilakukan pada sebuah pola yang dilakukan dengan

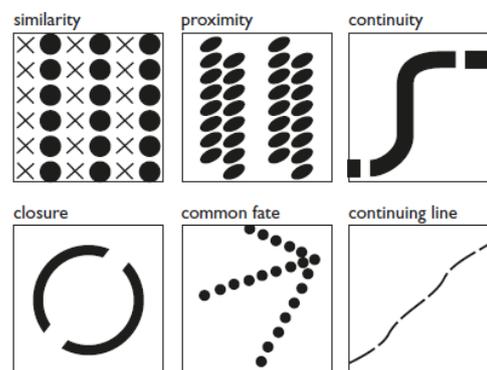
mengubah warna, ukuran, bentuk, jarak antar elemen, posisi, atau berat visual. (hlm. 34–35)

2.1.2.5 Kesatuan

Kesatuan dalam desain grafis membuat seluruh elemen-elemen terlihat memiliki sebuah ciri yang menyatukan. Kesatuan terciptakan ketika seluruh elemen pada sebuah komposisi saling bersangkutan paut. Hal ini berkorelasi dengan teori *gestalt*, yang menekankan persepsi bentuk sebagai sebuah satu kesatuan yang utuh. (hlm. 36)

2.1.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Beberapa hukum organisasi persepsi antara lain adalah similaritas, yaitu elemen dengan persamaan ciri, kedekatan yaitu jarak antar elemen yang dekat, kelanjutan atau koneksi yang dirasakan dari bagian elemen tertentu, *closure* yaitu kecenderungan untuk membentuk sebuah bentuk dengan menyambungkan elemen, *common fate* yaitu elemen yang memiliki arah yang sama, dan *continuing line* yaitu garis yang memiliki gerakan walaupun terputus-putus. (hlm. 36)



Gambar 2.21 Hukum Organisasi Persepsi
Sumber: Landa (2013)

Adapun beberapa prinsip yang dapat diimplementasikan untuk mencapai satu kesatuan. Korespondensi adalah salah satu prinsip yang merupakan koneksi dari elemen-elemen visual yang dibentuk dengan menciptakan persamaan. Prinsip lainnya yaitu struktur dan kesatuan, yaitu adanya *alignment* yang membantu memosisikan elemen-elemen

visual agar sejajar. Untuk hal ini, digunakanlah *grid*, yaitu sebuah struktur grafis untuk membuat panduan yang membantu mengorganisir peletakan elemen. (hlm. 37)

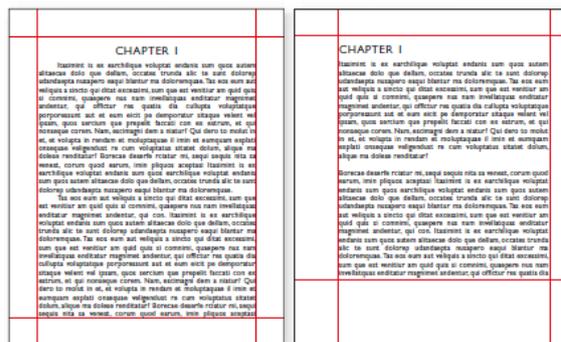
2.1.3 Grid

Grid adalah sebuah panduan yang berupa struktur komposisional dari garis-garis vertikal dan horizontal yang membagi sebuah format menjadi kolom dan margin. Visual-visual yang ada pada majalah, buku, web, brosur, dan lainnya didasari oleh *grid*. *Grid* digunakan untuk mengorganisir elemen-elemen visual yang ada pada sebuah komposisi. (Landa, 2013, hlm. 174–175)

Berikut adalah jenis-jenis *grid* menurut Landa (2013):

2.1.3.1 Single-column Grid

Single-column grid adalah struktur halaman yang paling dasar, yang hanya terdiri dari margin saja. Jenis *grid* ini umum digunakan untuk naskah atau halaman yang berisi teks dengan kolom tunggal. Margin adalah bidang kosong yang terdapat pada bagian atas, bawah, kiri, dan kanan halaman yang berfungsi sebagai bingkai proporsional di sekitar konten visual dan teks. Ketika menentukan ukuran margin, diperlukan pertimbangan dalam hal fungsional dan estetika. Pertimbangan fungsional yaitu bentuk yang diinginkan dari teks berkolom tunggal, sedangkan pertimbangan estetika yaitu menentukan apakah lebih baik menggunakan margin simetris atau assimetris, margin lebar atau pipih yang dapat merepresentasikan konten dengan baik. (hlm. 175–177)



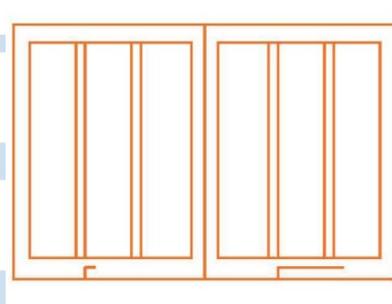
even margins

asymmetrical margins

Gambar 2.22 *Single-Column Grid*
Sumber: Landa (2013)

2.1.3.2 *Multicolumn Grid*

Multicolumn grid adalah *grid* yang memiliki lebih dari 1 kolom. Jumlah kolom *grid* yang ada dalam margin dan ukuran setiap kolom dapat bervariasi sesuai dengan konten dan fungsi. (hlm. 177)

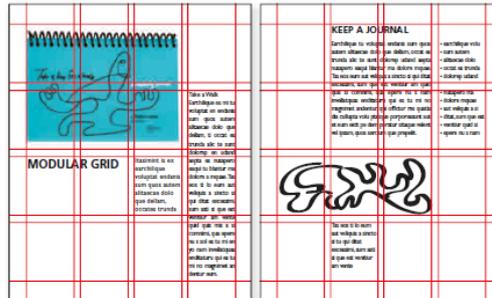


Gambar 2.23 *Multicolumn Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

Kolom adalah sebuah deretan vertikal yang digunakan untuk membantu mengorganisir peletakan teks dan gambar. Banyaknya kolom ditentukan dari konsep, kebutuhan, dan bagaimana seorang desainer ingin menyajikan kontennya. Ukuran kolom bisa sama dengan satu sama lain maupun berbeda-beda. Sebuah kolom juga dapat digunakan hanya untuk teks dan kolom lainnya hanya untuk gambar, atau kolom yang sama diisi dengan teks dan gambar. Di antara kolom-kolom, ada jarak yang disebut dengan *column intervals*. (hlm. 179)

2.1.3.3 *Modular Grid*

Modular grid terdiri dari modul, yang terbuat dari kolom-kolom yang berpotongan dengan *flowlines* atau deretan horizontal. Teks dan gambar dapat menempati satu modul atau lebih sesuai dengan kebutuhan desain. Kelebihan dari adanya modul adalah isi konten dapat dikelompokkan ke dalam sebuah modul atau disusun bersama di bidang tertentu. (hlm. 181)



A text block or image can occupy one module or more. Information can be chunked into one module or into a zone.

Gambar 2.24 Modular Grid
Sumber: Landa (2013)

2.1.4 Tipografi

Alfabet telah melalui perkembangan yang panjang dari zaman ke zaman. Sampai sekarang, perkembangan tipografi telah menghasilkan berbagai kategori *typeface* (Arntson, 2011, hlm. 91). Landa (2013, hlm. 44) mendefinisikan *typeface* sebagai sebuah kumpulan alfabet yang disatukan dengan karakteristik visual yang konsisten. Dalam sebuah *typeface* terdapat huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen. Berikut adalah anatomi dan klasifikasi tipografi menurut Landa (2013):

2.1.4.1 Klasifikasi Tipografi

Dari perkembangan tipografi yang panjang, kini *typeface* memiliki klasifikasi yang banyak. Berikut adalah beberapa klasifikasi besar berdasarkan gaya dan sejarah (hlm. 47):



Gambar 2.25 Klasifikasi Typeface
Sumber: Landa (2013)

- 1) *Old style/humanist* adalah huruf roman yang memiliki kemiringan dan ujung *serif* yang memiliki lengkungan
- 2) *Transitional* adalah serif yang merupakan transisi dari gaya *old style* ke gaya modern

- 3) Modern adalah *serif* yang berbentuk lebih geometris daripada *old style*, dan memiliki kontras tebal tipis goresan yang lebih terlihat
- 4) *Slab Serif* adalah *serif* yang berkarakteristik goresan tebal dan memiliki ujung *serif* yang lempeng
- 5) *Sans Serif* adalah *typeface* yang tidak memiliki ujung *serif*
- 6) *Blackletter* adalah *typeface* yang memiliki goresan tebal dan huruf yang pipih dengan sedikit lengkungan
- 7) *Script* adalah *typeface* yang menyerupai tulisan tangan
- 8) *Display* adalah *typeface* yang digunakan untuk menampilkan tulisan yang besar seperti judul, dan kurang cocok untuk dipakai sebagai *body copy*

2.1.5 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan salah satu bidang spesialisasi dalam seni. Ilustrasi adalah bentuk visual yang berfungsi untuk merepresentasikan atau mengekspresikan sebuah konteks. Penggunaan ilustrasi dapat ditemukan dalam komersil, media cetak, animasi, *web*, dan lainnya. Salah satu keunggulan menggunakan ilustrasi dalam mengkomunikasikan suatu hal adalah kemampuan sebuah ilustrasi untuk menunjukkan visual yang tidak bisa ditunjukkan dalam fotografi. Seorang ilustrator memiliki fleksibilitas untuk mengontrol apa yang ingin diperlihatkan kepada audiens dalam sebuah ilustrasi, seperti memperbesar sebuah bagian yang kecil dan rumit ketika membuat ilustrasi anatomi yang tidak dapat ditunjukkan dengan foto, menghilangkan detil-detil yang tidak diperlukan untuk menonjolkan bagian yang ingin difokuskan, dan lainnya. (Arntson, 2011, hlm. 151–152)

2.1.5.1 Peran Ilustrasi

Male (2017) menjabarkan 5 peran dari ilustrasi, yaitu:

- 1) *Documentation, reference and instruction*

Bidang ini memiliki konteks yang luas dan meliputi banyak topik dan tema yang berfungsi untuk menyediakan referensi, edukasi, penjelasan, dan instruksi. Ilustrasi yang digunakan juga memiliki

penyampaian bervariasi, seperti literal, piktoral, representasi, perumpamaan sederhana maupun kompleks, konseptual dan diagramatis. Ilustrasi informatif dapat menjelaskan dengan praktis mengenai sebuah konstruksi atau kinerja dari sebuah hal. (hlm. 184–189)



Gambar 2.26 Ilustrasi Sejarah oleh David Doran tentang Pangeran George
Sumber: Male (2017)

2) *Commentary*

Ilustrasi editorial memiliki tafsiran dan tidak jarang menggunakan simbolisasi untuk menjelaskan sebuah konten jurnalistik yang terdapat dalam koran atau majalah. Dalam majalah dan koran yang seringkali menampilkan pokok berita yang dramatis untuk menarik perhatian banyak orang, ilustrasi di dalamnya pun juga cenderung provokatif dan memicu perdebatan. Namun, tidak semua ilustrasi editorial bersifat provokatif untuk mendukung kontennya. Ada pula ilustrasi yang lebih tenang dalam menyampaikan pesan, yang banyak ditemukan dalam artikel-artikel yang berupa panduan, tips, fakta, dan sebagainya. (hlm. 241–246)

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 2.27 Ilustrasi oleh Mark Smith untuk Sebuah Artikel tentang Penulisan Pidato Politik yang berjudul *In His Own Words*
Sumber: Male (2017)

3) *Storytelling*

Menyertakan ilustrasi untuk sebuah narasi fiksi seringkali dianggap menjadi sebuah keharusan. Ilustrasi naratif fiksi banyak ditemukan dalam buku cerita anak, novel bergambar, dan komik. Visual dari ilustrasi naratif fiksi diekpektasikan untuk memberikan kesan yang besar walaupun skenario yang digambarkan adalah hal yang sederhana. Banyak ilustrator yang menghindari asosiasi literal dalam ilustrasinya dengan menggunakan simbol untuk merepresentasikan sebuah arti. (hlm. 278–284)



Gambar 2.28 Ilustrasi Editorial oleh Peter Diamond yang Merupakan Pengerjaan Ulang Karakter Komik *Little Nemo* Oleh Windsor McCay
Sumber: Male (2017)

4) *Persuasion*

Dalam bidang periklanan, konsep untuk iklan atau kampanye biasanya tidak ditentukan oleh ilustrator sehingga ilustrasi komersial lebih dilihat dari segi bahasa visualnya. Ilustrasi komersial berfungsi untuk menanamkan pengenalan dan kesadaran terhadap sebuah *brand* kepada audiens. Tujuan utama dari industri periklanan adalah untuk menjual atau mempromosi sebuah produk, ide, maupun jasa, dan demikian juga dengan ilustrasi komersial. (hlm. 316–320)



Gambar 2.29 Ilustrasi Komersial oleh Gail Armstrong untuk Merayakan Peringatan Tahunan yang ke-29 dari SOGO
Sumber: Male (2017)

5) *Identity*

Ilustrasi pada bidang identitas berkaitan erat dengan sebuah *brand* atau korporat. Ilustrasi tersebut dapat ditemukan pada desain kemasan dan identitas visual korporat. Berbeda dengan ilustrasi komersial yang berperan untuk mempromosikan secara aktif, ilustrasi identitas lebih fokus untuk peningkatan pengenalan brand melalui kemasan dan identitas korporat. Ilustrasi identitas dapat bersifat merangsang pemikiran maupun bersifat sebagai elemen dekoratif saja. (hlm. 341–347)



Gambar 2.30 Ilustrasi oleh Joe Baines untuk Identitas dari *Brand Sessions Surf Shop*

Sumber: Male (2017)

2.1.5.2 Jenis Ilustrasi

Arntson (2011, hlm. 154) menetapkan 2 jenis ilustrasi, yaitu *advertising illustration* dan *editorial illustration*. Kedua jenis tersebut merupakan divisi yang luas dengan fokus yang berbeda. *Advertising illustration* bertujuan untuk menjual sebuah produk atau jasa atau apapun yang dapat ditawarkan kepada konsumen. Objek-objek dalam *advertising illustration* cenderung ditunjukkan dengan gaya visual tertentu yang ditonjolkan oleh pencahayaan dramatis dan tekstur. Di sisi lain, *editorial illustration* fokus dalam mengkomunikasikan emosi atau pendapat melalui elemen visual yang ekspresif. *Editorial illustration* lebih memiliki kebebasan untuk bereksperimen dengan media maupun perlakuan terhadap elemen garis, bentuk, dan penempatan objek. Di bawah ini adalah penjabaran berbagai macam implementasi untuk *advertising* dan *editorial illustration* menurut Arntson (2011):

1) *Recording and book illustration*

Banyak desain kemasan untuk sampul CD dan DVD yang menggunakan ilustrasi. Selain sampul CD dan DVD, ilustrasi juga banyak digunakan pada sampul buku dan isi buku. Buku cerita anak adalah jenis buku dengan ilustrasi terbanyak dibandingkan dengan buku lain seperti novel untuk orang dewasa. Hal tersebut

dikarenakan oleh ilustrasi yang lebih diandalkan untuk menceritakan isi cerita daripada tulisan dalam buku cerita anak. (hlm. 154)

2) *Magazine and newspaper illustration*

Ilustrasi dalam majalah dan koran diharapkan dapat menarik perhatian pembaca dengan menentukan *tone* dalam ilustrasi. Sebuah ilustrasi harus bisa mengandung seluruh informasi visual sesuai dengan konteks yang disampaikan. Dalam halaman-halaman sebuah majalah atau koran, terkadang terdapat juga ilustrasi-ilustrasi kecil yang berfungsi untuk meningkatkan presensi visual. (hlm. 156)

3) *Fashion illustration*

Ilustrasi tata busana merupakan bidang spesialisasi dari *advertising illustration*. Ilustrasi tata busana tidak selalu hanya menggambarkan busana saja, melainkan juga bisa memiliki elemen persuasi melalui *mood* dari ilustrasi. Ilustrator biasanya menggambar dengan melihat model secara langsung atau melalui foto model. (hlm. 157)

4) *Illustration for in-house projects*

Ilustrator yang dipekerjakan di institusi pendidikan, agensi, korporat, dan entitas bertugas untuk menghasilkan kebutuhan ilustrasi bagi audiens internal. Ilustrasi untuk proyek *in-house* memerlukan komunikasi dari sebuah konsep. Proyek-proyek yang biasanya memiliki kontribusi dari ilustrator *in-house* adalah berupa laporan tahunan, kalender korporat, brosur, poster, web, dan sebagainya. (hlm. 157)

5) *Greeting card and retail illustration*

Ilustrasi untuk kartu ucapan dan *retail* dapat ditemukan pada produk-produk seperti pakaian, mainan, kartu ucapan, kalender, dan poster. Sebagian besar perusahaan yang memproduksi kartu ucapan dirancang oleh staf ilustrator, namun ada juga yang

mengkomisi ilustrator eksternal. Kartu ucapan memiliki berbagai jenis, seperti kartu musiman, kartu untuk acara khusus, dan kartu untuk sehari-hari. (hlm. 158)

6) *Medical and technical illustration*

Ilustrator medis adalah ilustrator yang umum memiliki gelar dalam pra-kedokteran dan seni. Hal yang terpenting dalam ilustrasi medis adalah akurasi dan efektivitas dari penyajian ilustrasi. Ilustrator dalam bidang ini memerlukan pengetahuan akan tubuh manusia dan memiliki ketertarikan dalam sains dan kedokteran. Di sisi lain, ilustrator teknik merancang subjek ilmiah atau teknis dengan akurasi yang tinggi seperti formasi geologi, reaksi kimia, mesin, dan juga instrumen. (hlm. 158)

7) *Animation and motion graphics*

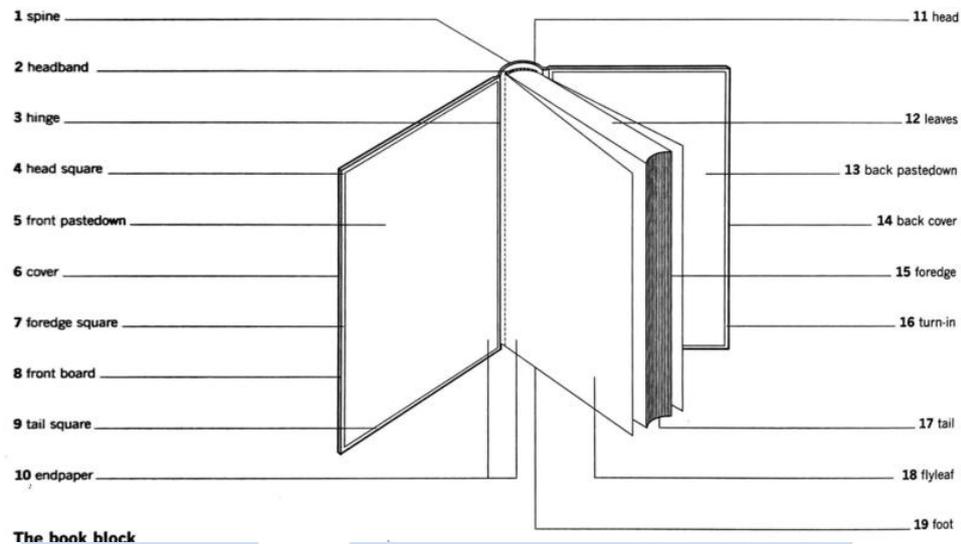
Animasi dan grafis bergerak merupakan bidang yang diperluas dari ilustrasi. Bidang ini memanfaatkan ilustrasi berbasis cetak, digital, CD-ROM, maupun film dan video. Salah satu bidang lain yang menggunakan ilustrasi adalah *3D imaging*. (hlm. 158)

2.2 Buku

Buku adalah sebuah bentuk dokumentasi yang tertua. Seluruh ilmu pengetahuan, ide, dan kepercayaan tersimpan dalam media buku. Buku didefinisikan sebagai komposisi literasi berupa informasi mendalam yang tertulis atau tercetak dalam sejumlah halaman yang digabungkan bersama. (Haslam, 2006, hlm. 6–8)

2.2.1 Anatomi Buku

Haslam (2006, hlm. 20) menjabarkan anatomi fisik dari sebuah buku serta istilah-istilahnya sebagai berikut:



The book block

Gambar 2.31 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*, yaitu bagian dari sampul buku yang menutupi tepi jilid
- 2) *Headband*, yaitu pita pipih yang terikat kepada jilid buku yang diwarnai
- 3) *Hinge*, yaitu halaman paling ujung yang dilipat kedalam yang berada di antara *pastedown* dan *fly leaf*
- 4) *Head square*, yaitu flensa pelindung kecil pada bagian atas buku yang terbuat dari ukuran sampul yang lebih besar daripada halaman buku
- 5) *Front pastedown*, yaitu halaman paling ujung yang ditempelkan ke bagian dalam sampul depan
- 6) *Cover*, yaitu kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi buku
- 7) *Foreedge square*, yaitu flensa pelindung kecil pada tepi depan buku yang terbuat oleh sampul depan dan belakang
- 8) *Front board*, yaitu papan sampul pada bagian depan buku
- 9) *Tail square*, yaitu flensa pelindung kecil pada bagian bawah buku yang terbentuk dari ukuran sampul yang lebih besar daripada halaman buku
- 10) *Endpaper*, yaitu halaman tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menyokong engsel buku.
- 11) *Head*, yaitu bagian atas buku
- 12) *Leaves*, yaitu halaman-halaman buku yang dijilid

- 13) *Back pastedown*, yaitu halman paling ujung yang ditempel pada bagian dalam dari sampul belakang
- 14) *Back cover*, yaitu sampul belakang buku
- 15) *Foreedge*, yaitu tepi depan buku
- 16) *Turn-in*, yaitu tepi kertas atau kain yang terlipat ke bagian dalam sampul
- 17) *Tail*, yaitu bagian bawah buku
- 18) *Fly leaf*, yaitu halaman pembalik dari halaman paling ujung (*endpaper*)
- 19) *Foot*, yaitu bagian bawah dari halaman
- 20) *Signature*, yaitu halaman-halaman terlipat yang digabungkan bersama membentuk jilid buku

2.2.2 Komponen Desain dalam Buku

Guan (2012, hlm. 8) berpendapat bahwa sebuah buku yang memberikan sentuhan estetika pada bagian detil buku dapat membuat sebuah buku terlihat lebih unik, seperti sebuah karya seni. Berikut adalah komponen desain dalam buku yang dijabarkan oleh Guan (2012):

1) *Cover*

Sampul dari sebuah buku dibayangkan sebagai kemasan dari sebuah produk. Sampul atau kemasan merupakan hal yang esensial yang dapat memengaruhi penjualan. Isi dari sebuah buku dicerminkan dari sampulnya dan menentukan apakah sampul tersebut dapat menarik pembaca atau tidak. Selain untuk mengekspresikan isi buku, sampul buku juga berfungsi sebagai pelindung buku dan menyediakan estetika. Desain dari sampul buku meliputi judul buku, nama pengarang, penerbit, dan visual yang dekoratif. Hal terpenting dalam mendesain sampul buku adalah membuat sampul yang merefleksikan isi buku dan memberikan kesan kepada pembaca. Warna dalam sampul buku ditentukan dari konten buku tentunya, dan juga demografis pembaca. Buku untuk anak-anak cenderung berwarna terang, sedangkan buku yang ditujukan kepada orang dewasa cenderung memiliki warna yang lebih halus. Konten buku juga berperan besar dalam menentukan warna yang digunakan, seperti buku

yang bertema revolusioner memiliki kaitan dengan warna merah, atau buku fiksi yang menceritakan tentang kejahatan sosial gelap memiliki kaitan dengan warna hitam putih. Pembaca memiliki preferensi warna tersendiri yang dapat dipengaruhi oleh budaya, nasionalitas, dan okupasi. (hlm. 8)

2) *Book spine*

Desain pada punggung buku merupakan bahasa visual kedua terpenting setelah sampul buku. Ketika melihat rak buku di dalam toko buku, banyak buku-buku yang disusun dengan menampilkan bagian punggung buku saja sehingga hal pertama yang dilihat oleh pembaca adalah punggung buku. Bentuk punggung buku biasanya pipih dan kecil, sehingga *layout* yang digunakan dalam desain punggung buku pun harus disesuaikan seefektif mungkin dengan ukurannya. Sama seperti desain sampul, desain punggung buku juga harus sesuai dengan gaya dan konten buku. (hlm. 8–9)

3) *Fly page*

Halaman pemisah antara sampul dengan isi halaman buku disebut dengan *fly page*. *Fly page* meliputi halaman ekspansi, halaman kosong, halaman judul, halaman hak cipta, halaman inskripsi, halaman ucapan terima kasih, dan sebagainya. Kualitas dari *fly page* telah mengalami perkembangan, seperti penggunaan bahan kertas yang bagus bahkan ada yang memiliki wangi tertentu, penggunaan motif dekoratif atau ilustrasi yang berhubungan dengan konten buku, dan lainnya. Kualitas-kualitas seperti ini menambah ketertarikan pembaca dan juga meningkatkan nilai dari sebuah buku. Seperti halnya dengan sampul buku, *fly page* juga perlu merefleksikan isi atau tema buku untuk menjaga keharmonisan desain pada sampul maupun desain pada isi buku. (hlm. 9)

4) *Contents*

Konten dari sebuah buku yang menggunakan *font* yang berubah-ubah atau penggunaan warna yang berlebihan sudah jarang ditemukan. Desain konten buku yang baik adalah desain yang membuat pembaca nyaman

saat membaca, berbeda seperti desain konten yang terlalu bewarna yang membuat pembaca kewalahan secara visual saat membalik halaman buku. Jika seorang desainer ingin menggunakan warna yang bervariasi, hal yang penting untuk diperhatikan adalah aturan komposisi warna. Memberikan ruang kosong pada halaman bisa memberikan pembaca kesan yang lebih santai dan menenangkan pada mata. (hlm. 9–10)

5) *Layout*

Desain *layout* atau tata letak merujuk kepada format desain dari buku dengan penuh teks. Sebuah desain *layout* harus harmonis dengan desain pada bagian buku lainnya yang juga merefleksikan konten buku. Sebelum pembaca membaca teks dari buku, hal yang dilihat adalah desain *layout* dari sebuah halaman terlebih dahulu, sehingga desain *layout* dapat memengaruhi ketertarikan pembaca terhadap isi buku. Di sisi lain, desain sebuah *layout* yang tidak dipikirkan atau terlihat tidak didesain sesuai dengan konten buku dapat memberikan kesan menyesak kepada pembaca dan membuat pembaca kehilangan ketertarikan. Elemen-elemen visual seperti warna, garis, dan lainnya memiliki peran yang berpengaruh terhadap desain *layout*. Komposisi desain yang sering ditemukan pada desain *layout* adalah komposisi yang simetris. Komposisi simetris memberikan stabilitas, kesatuan, dan keanggunan pada sebuah *layout*. Namun, kesimetrisan yang absolut pada sebuah *layout* sangat jarang, dan menonjolkan kesimetrisan juga dapat membuat desain *layout* terlihat kaku. Maka, sebagai gantinya, desainer mengimplementasikan prinsip *balance* untuk membuat desain *layout* terlihat seimbang walaupun tidak simetris. Desainer juga harus mempertimbangkan susunan dan penggalan teks pada halaman buku. Teks yang terlalu panjang tanpa adanya penggalan dapat membuat pembaca kewalahan dan memperlambat kecepatan membaca. Sebagian besar desain *layout* merupakan desain yang dua dimensional. Namun, dengan pengimplementasian elemen dan prinsip seperti arah, warna, dan perbandingan ukuran, sebuah desain *layout* dapat memberikan ilusi tiga dimensional dalam media dua dimensi.

Desainer dapat bereksperimen dalam perubahan ukuran dan warna *font* serta susunan dan komposisi elemen visual untuk menciptakan efek tiga dimensional. (hlm. 10–11)

6) *Copyright page*

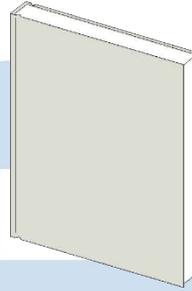
Halaman hak cipta dalam buku meliputi judul buku, nama pengarang, editor, kritikus, penerbit, nama dan lokasi percetakan, nomor lisensi, format, jumlah halaman, dan jumlah kata. Tanggal publikasi, edisi buku, nomor cetak, ISBN, dan harga buku juga termasuk ke dalam halaman hak cipta. Judul buku yang terpampang pada halaman hak cipta memiliki ukuran yang lebih besar dibandingkan dengan ukuran teks lainnya. Untuk teks informasi lain selain judul disusun berdasarkan klasifikasi, entah menggunakan kolom atau garis dekoratif atau sebagainya. (hlm. 11)

2.2.3 Penjilidan Buku

Ada beberapa metode untuk menggabungkan halaman-halaman menjadi satu membentuk sebuah buku. Untuk menjilid sebuah buku, dibutuhkan bahan pengikat seperti perekat, staples, benang, dan material lain untuk metode menjilid yang lebih kompleks. Menentukan metode jilid yang cocok untuk sebuah buku cukup penting karena berpengaruh terhadap kenyamanan pembaca, harga buku, dan durabilitas buku. (Lupton, 2008, hlm. 120)

1) *Case* atau *hardcover*

Metode penjilidan *case* atau *hardcover* menjilid halaman-halaman dengan cara dijahit bersama menggunakan benang kemudian direkatkan kepada pita linen untuk menjaga fleksibilitas dan daya tahan buku. Setelah dijilid, halaman-halaman yang digabungkan akan dirapihkan dengan memotong tepiannya menjadi rata dan dipasang ke sampul menggunakan *endpapers*. Buku yang menggunakan metode penjilidan ini dapat terbuka dengan datar dan memiliki durabilitas yang tinggi. (hlm. 120)



Gambar 2.32 Penjilidan Buku *Case* atau *Hardcover*
Sumber: Lupton (2008)

2) *Perfect*

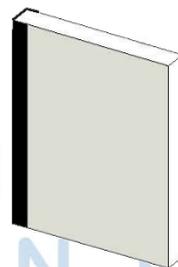
Metode penjilidan buku sempurna menggabungkan halaman-halaman terpisah dengan menggunakan bahan perekat pada salah satu sisi halaman. Kemudian, kumpulan halaman yang digabung dibalut dengan sampul buku dan direkatkan. Metode penjilidan ini tidak bisa membuat buku terbuka dengan datar. (hlm. 120)



Gambar 2.33 Penjilidan Buku Sempurna
Sumber: Lupton (2008)

3) *Tape*

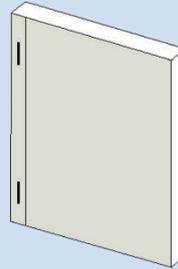
Penjilidan buku dengan pita dapat membuat buku terbuka dengan datar. Metode ini menggunakan pita terbuat dari kain yang direkatkan kepada halaman-halaman buku dan sampul. Pita tersebut direkatkan dengan bahan perekat yang bereaksi terhadap panas. (hlm. 120)



Gambar 2.34 Penjilidan Buku dengan Pita
Sumber: Lupton (2008)

4) *Side stitch*

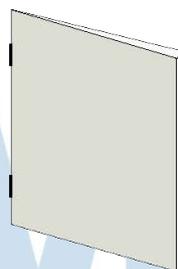
Penjilidan *side stitch* menggabungkan halaman-halaman buku dengan alat staples yang menembus dari depan ke belakang. Kepraktisan dari metode jilid ini bergantung kepada ketebalan buku. Buku dengan penjilidan *side stitch* tidak bisa terbuka datar. (hlm. 120)



Gambar 2.35 Penjilidan Buku *Side Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

5) *Saddle stitch*

Dalam metode penjilidan *saddle stitch*, halaman-halaman dan sampul buku dilipat dan dijepit menggunakan staples. Untuk menggunakan metode jilid ini, ketebalan buku sebaiknya tidak melebihi setengah inci agar lebih efektif. Penjilidan ini dapat membuat buku terbuka datar dan memiliki biaya penjilidan yang murah. (hlm. 121)

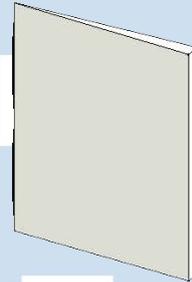


Gambar 2.36 Penjilidan Buku *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

6) *Pamphlet stitch*

Penjilidan *pamphlet stitch* memiliki metode yang mirip dengan *saddle stitch*. Perbedaannya adalah setelah sampul dan halaman-halaman buku dilipat menjadi dua, penggabungan sampul dan halman bukan dengan staples melainkan dijahit menggunakan benang dan diikat. Benang jahitan dibiarkan terlihat, dan penjilidan ini biasanya dilakukan untuk buku yang memiliki kuantitas cetak yang sedikit dengan jumlah halaman buku tidak

lebih dari 36 halman. Penjilidan *pamphlet stitch* ini dapat membuat buku terbuka dengan datar. (hlm. 121)

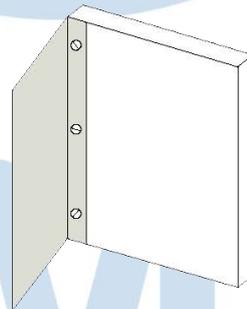


Gambar 2.37 Penjilidan Buku *Pamphlet Stitch*

Sumber: Lupton (2008)

7) *Screw and post*

Metode penjilidan *screw and post* menggunakan tiang berulir dan sekrup untuk menggabungkan sampul dengan halaman-halaman buku. Untuk menutupi sekrup, sampul buku kemudian dilipat membalik pada jilid buku. Metode ini membuat penambahan maupun pengurangan halaman buku dengan mudah. Penjilidan ini dilakukan dengan tangan secara manual, dan buku tidak bisa terbuka dengan datar. (hlm. 121)



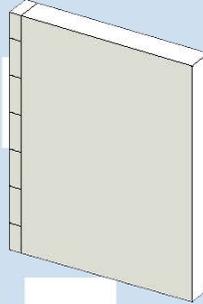
Gambar 2.38 Penjilidan Buku *Screw and Post*

Sumber: Lupton (2008)

8) *Stab*

Halaman-halaman buku dijilid dengan cara dijahit bersama beserta dengan sampulnya. Metode penjilidan buku *stab* menunjukkan jahitan penggabung halaman buku pada punggung buku dan salah satu tepi halaman buku. Penjilidan ini memerlukan jarak yang besar dari tepi buku, sehingga desain dalam buku juga harus dipertimbangkan dari segi margin

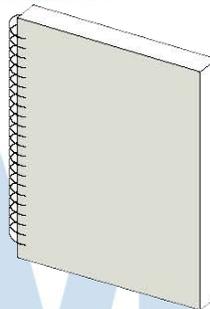
sampingnya. Metode jilid ini tidak bisa membuat buku terbuka datar. (hlm. 121)



Gambar 2.39 Penjilidan Buku *Stab*
Sumber: Lupton (2008)

9) *Spiral*

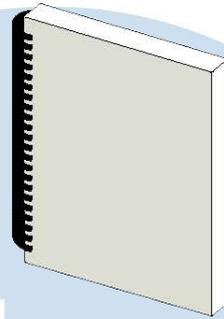
Penggabungan halaman-halaman buku serta sampul buku dengan metode jilid spiral dilakukan dengan membuat deretan lubang pada salah satu tepi, kemudian memasukkan kumparan kawat ke dalam lubang-lubang yang dibuat. Kumparan kawat tersebut menjadi bagian punggung buku. Metode penjilidan ini dapat membuat buku terbuka secara datar. (hlm. 121)



Gambar 2.40 Penjilidan Buku *Spiral*
Sumber: Lupton (2008)

10) *Plastic comb*

Metode penjilidan *plastic comb* serupa dengan metode jilid spiral. Hanya saja, jilid *plastic comb* tidak menggunakan kumparan kawat, melainkan menggunakan material pengikat berbahan plastik. Metode jilid ini kurang baik untuk dilihat dan tidak dapat membuat buku terbuka dengan datar. (hlm. 121)



Gambar 2.41 Penjilidan Buku *Plastic Comb*
Sumber: Lupton (2008)

2.3 *Postpartum Depression*

Postpartum depression (PPD) atau depresi pascapersalinan didefinisikan sebagai gangguan *mood* yang mencerminkan ketidakaturan psikologikal yang dialami setelah melahirkan (Kusuma dalam Sari, 2020). Wahyuni (2014) mendefinisikan depresi pascapersalinan sebagai depresi yang dialami oleh perempuan setelah persalinan yang terjadi selama 4 minggu. Dari kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *postpartum depression* atau depresi pascapersalinan adalah gangguan *mood* yang dialami oleh seorang ibu setelah melahirkan yang berlangsung dalam kurun waktu 4 minggu.

2.3.1 Faktor Penyebab

Ketika memasuki masa pascapersalinan, tanggung jawab seorang ibu bertambah dan seorang ibu yang mengalami permasalahan adaptasi bisa berisiko mengalami *postpartum depression*. PPD dipengaruhi oleh faktor yang sangat beragam secara fisiologis maupun psikososial. Setiap ibu yang mengalami PPD dapat disebabkan oleh faktor yang berbeda-beda. Secara umum, berikut adalah faktor penyebab PPD menurut Indriyani (dalam Isa, 2021, hlm. 15–25):

- 1) Perubahan hormon yang menyebabkan ketidakstabilan emosional
- 2) Latar belakang pendidikan rendah
- 3) Usia prenatal yang kurang ideal
- 4) Pengalaman buruk terkait kehamilan atau persalinan sebelumnya
- 5) Disharmoni perkawinan

- 6) Kurangnya dukungan suami
- 7) Peristiwa persalinan yang traumatis
- 8) Gangguan stres pascatraumatik setelah melahirkan
- 9) Paritas
- 10) Hubungan emosional yang kurang memuaskan
- 11) Kedekatan dan komunikasi yang kurang efektif
- 12) Struktur keluarga yang berkaitan dengan pengambil keputusan
- 13) Perbedaan budaya dengan informasi yang diterima
- 14) Demografi
- 15) Stresor psikososial yang menghambat kemampuan adaptasi ibu
- 16) Lingkungan yang kurang kondusif
- 17) Gejala depresi pascapersalinan

Sebuah penelitian dilakukan untuk mengetahui faktor-faktor penyebab apa saja yang memiliki signifikansi tinggi terhadap PPD. Penelitian tersebut menggunakan teori Beck tentang prediktor PPD sebagai *framework*. Teori Beck menyatakan bahwa ada 13 prediktor dari PPD, yaitu depresi prenatal, stres pengasuhan anak, tekanan hidup, dukungan sosial, kecemasan prenatal, kepuasan pernikahan, riwayat depresi, temperamen bayi, gangguan emosi maternal, kepercayaan diri, status sosioekonomi, status pernikahan, dan apakah kehamilan yang dialami diinginkan atau tidak. Penelitian yang dilakukan terhadap ibu-ibu nifas di Provinsi Banten dan DKI Jakarta membuktikan bahwa dari ketigabelas prediktor tersebut, faktor-faktor yang berpengaruh secara signifikan terhadap PPD adalah *childcare stress* (stres pengasuhan anak), *life stress* (tekanan hidup), *marital satisfaction* (kepuasan pernikahan), dan *self-esteem* (harga diri). Penelitian tersebut dilakukan selama 3 bulan dengan melakukan pemeriksaan PPD yang dinilai dengan EPDS (*Edinburgh Postnatal Depression Scale*) pada bulan pertama, kedua, dan ketiga setelah melahirkan. Ibu-ibu dengan faktor *childcare stress*, *life stress*, *marital satisfaction*, dan *self-esteem* yang bernilai tinggi cenderung memiliki nilai EPDS yang tinggi pada ketiga bulan *postpartum*. (Nurbaeti, 2018)

2.3.1.1 *Childcare stress*

Childcare stress atau stres pengasuhan anak didefinisikan sebagai stres yang berhubungan dengan gangguan dalam rutinitas sehari-hari yang disebabkan oleh tuntutan pengasuhan bayi yang meliputi komplikasi kesehatan bayi, masalah pola tidur dan menyusui bayi, dan keyakinan terkait pengasuhan anak yang berbeda dengan pasangan (Merchant, Affonso, dan Mayberry dalam Dennis, 2018). Konsep dari *childcare stress* berasosiasi dengan stres pascapersalinan, dukungan dari pasangan atau suami, dan dukungan sosial. Faktor stres pengasuhan anak membuat aktivitas sehari-hari dari seorang ibu menjadi terganggu. Faktor ini melibatkan masalah frekuensi menyusui, pola tidur bayi yang berbeda dengan ibu, membangun rutinitas baru untuk menyesuaikan dengan tanggung jawab baru, dan berkurangnya interaksi sosial. (Dennis, 2018)

2.3.1.2 *Life stress*

PPD sering diasosiasikan dengan riwayat depresi ibu primipara. Namun, sejumlah ibu juga dapat mengalami depresi pascapersalinan walaupun tidak pernah memiliki riwayat depresi sebelumnya. *Life stress* yang meliputi komplikasi mental maupun fisik selama kehamilan atau persalinan, serta peristiwa kehidupan negatif yang dialami selama 12 bulan sebelum melahirkan memiliki korelasi dengan PPD. Faktor ini dapat memengaruhi ibu yang tidak memiliki riwayat depresi sebelumnya maupun ibu yang mengalami depresi berulang, untuk mengalami PPD. (Kettunen, 2016)

2.3.1.3 *Marital satisfaction*

Penelitian oleh Pebryatie (2022) terhadap para ibu pascapersalinan di Jawa Barat mengkonfirmasi bahwa kualitas hubungan pernikahan dapat menentukan keterlibatan dan dukungan suami dalam masa kehamilan, persalinan, dan pasca peralihan. Pernikahan yang memuaskan memiliki dampak pada psikologis dan kesejahteraan suami serta perilaku mereka terhadap istrinya. Dengan

diberikannya dukungan yang cukup dan keterlibatan suami yang tinggi dalam kesehatan maternal, seorang ibu dalam masa pascapersalinan memiliki kecenderungan untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka, mampu untuk mengatasi stres, dan melakukan aktivitas sehat yang dapat membantu mencegah mengalami gejala-gejala depresif.

Keterlibatan suami dapat dilihat dari pemberian dukungan instrumental, dukungan emosional, dukungan informasi, dan keterlibatan perawatan maternal. Dukungan instrumental merupakan aktivitas praktikal yang dapat dilakukan suami kepada istrinya dari masa kehamilan hingga pascapersalinan, seperti membantu melakukan pekerjaan rumah tangga, terlibat dalam pengasuhan anak, mendukung secara finansial, dan memberi perhatian terhadap ketidaknyamanan fisik istrinya. Dukungan emosional dapat diberikan dengan mengekspresikan kepedulian, menunjukkan sikap simpatik, memberikan dorongan semangat atau afirmasi positif, dan sebagainya. Dukungan informasi mencakup menyediakan fakta dan informasi tentang perawatan maternal, memberikan saran terhadap bagaimana menjaga kesehatan ibu, mengingatkan tentang pola makan atau konsumsi obat-obatan, dan lainnya. Terakhir, keterlibatan perawatan maternal meliputi menemani istrinya ketika berkonsultasi soal kesehatan, membantu istrinya ketika menyusui, terlibat dalam diskusi soal kesehatan istrinya, dan membantu membahas rencana persalinan. (Pebryatie, 2022)

2.3.1.4 Self-esteem

Self-esteem adalah penghargaan diri yang ditentukan melalui evaluasi atau penilaian yang dibuat oleh individu terhadap dirinya sendiri. Harga diri yang ditentukan oleh seorang individu dipengaruhi oleh kepercayaan diri dan kepuasan yang dimiliki terhadap dirinya. Seorang ibu yang memiliki *self-esteem* yang rendah memiliki kecenderungan untuk menilai dirinya sebagai ibu yang kurang

kompeten dan merasa pesimis. *Self-esteem* yang rendah juga membuat seorang ibu hanya berkuat pada ketidakmampuan mereka dibandingkan dengan mencoba mengatasi perasaan tidak mampu yang dialami. Di sisi lain, ibu yang memiliki *self-esteem* yang tinggi memiliki kepuasan dengan kemampuan dan karakter yang dimiliki. Hal ini ditandai dengan ibu yang merasa aman untuk beradaptasi dalam masa transisi dan memberikan respon positif terhadap stimulus dari lingkungan sosial. (Kusumawati, 2021)

2.3.2 Gejala

Gejala *postpartum depression* memiliki kemiripan dengan gejala depresi pada area lain dalam hidup yang tidak berhubungan dengan persalinan. PPD dapat ditandai dengan beberapa gejala mayor menurut *American Psychiatric Association* (dalam Kleiman, 2023, hlm. 51). Ketika seorang ibu gejala-gejala di bawah ini selama 2 minggu setelah persalinan, itu tandanya apa yang ibu tersebut rasakan memiliki kemungkinan besar telah merujuk ke PPD (Kleiman, 2023, hlm. 51):

- 1) Merasa depresif hampir sepanjang hari
- 2) Kehilangan ketertarikan dalam aktivitas yang biasanya disenangi atau hampir seluruh aktivitas
- 3) Perubahan berat badan yang drastis ditandai oleh nafsu makan yang kurang maupun berlebihan
- 4) Gangguan tidur seperti sulit untuk mulai tidur, terbangun tengah malam, atau tidur berlebihan
- 5) Agitasi fisik atau mengalami kesulitan untuk tetap diam, seperti berjalan mondar mandir, meremas-remas tangan, menarik-narik baju, dan lainnya
- 6) Kelelahan atau kehilangan tenaga
- 7) Merasa tidak berguna atau menyalahkan diri sendiri secara berlebihan
- 8) Sulit berkonsentrasi dan membuat keputusan hampir setiap saat
- 9) Berpikir tentang bunuh diri atau menyakiti diri sendiri secara berulang

Seorang ibu yang mengalami 5 atau lebih dari gejala-gejala yang disebutkan diatas mengalami pengalaman yang serupa dengan penyintas PPD.

Ibu akan merasa kesulitan untuk bangun dari tempat tidur, bersiap-siap untuk memulai harinya, dan bahkan tidak bisa memikirkan hal lain selain apa yang dirasakan dirinya. Kondisi seorang ibu yang seperti demikian mengakibatkan ketidakmampuan untuk mengurus dirinya dengan baik, apalagi mengasuh bayinya. (Kleiman, 2023, hlm. 51)

2.3.3 Pencegahan dan Intervensi

Sebuah studi pustaka oleh Werner (2015) dilakukan pada 45 artikel jurnal yang masuk pada hasil analisa final tentang pencegahan dan intervensi *postpartum depression*. Hasil studi tersebut menyatakan 3 kategori intervensi, yaitu intervensi dari segi biologis, psikologis, dan psikososial. Berikut adalah penjabaran jenis-jenis intervensi dari ketiga kategori tersebut:

2.3.3.1 Intervensi Biologis

Jurnal dengan bentuk studi *randomized controlled trial* (RCT) yang menjelaskan tentang intervensi PPD secara biologis masih lebih sedikit dibandingkan dengan intervensi psikologis atau psikososial. Studi jurnal eksisting terkait intervensi biologis mencakup pengobatan dengan pemberian obat psikotropika seperti antidepresan, pemberian dosis hormon, mikronutrien asam lemak omega-3, kalsium, tiroksin, dan selenium. Dari 8 jurnal yang meneliti tentang intervensi biologis terhadap PPD, terbukti bahwa pencegahan yang paling banyak terbukti efektif adalah pemberian antidepresan dan nutrisi.

2.3.3.2 Intervensi Psikologis

Beberapa jenis intervensi psikologis untuk PPD dijabarkan sebagai berikut:

1) *Interpersonal therapy*

Interpersonal therapy (IPT) adalah jenis terapi berjangka pendek yang menaruh fokus pada masalah yang dialami saat ini daripada isu di masa lalu, serta menekankan konteks interpersonal di mana gejala depresif terjadi. Dari 7 jurnal RCT yang mengevaluasikan IPT sebagai pencegahan PPD, 4 di antaranya menyimpulkan

bahwa IPT dapat terlibat dalam penurunan risiko mengalami PPD. Sebagian besar studi yang mengevaluasi IPT dilakukan terhadap ibu yang memiliki risiko mengalami PPD yang tinggi, dan menargetkan konflik interpersonal yang menjadi faktor penyebab PPD. Maka, pencegahan dengan IPT bisa menjadi pendekatan yang efektif untuk PPD.

2) *Cognitive behavioral therapy*

Cognitive behavioral therapy atau CBT adalah psikoterapi berjangka pendek yang menggabungkan komponen dari terapi kognitif dengan perilaku. Tujuan dari CBT adalah untuk mengetahui persepsi negatif yang dimiliki yang kemudian fokus kepada bagaimana merubah persepsi tersebut yang berdampak terhadap perilaku. Berbagai studi terhadap CBT dan kaitannya dengan pencegahan PPD dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Ada yang melakukan CBT secara individual, CBT berbasis kelompok, dan CBT berkelompok dengan tambahan sesi individual. 3 dari 4 studi yang melakukan CBT terhadap individu dinyatakan berhasil. 5 dari 8 studi yang melaksanakan CBT secara berkelompok tidak berhasil. 2 dari 3 studi yang melakukan CBT secara berkelompok dengan adanya sesi individu dinyatakan berhasil.

3) *Postnatal psychological debriefing*

Psychological debriefing atau pembekalan psikologis adalah perawatan yang mencakup sebuah wawancara psikologis untuk mengetahui pengalaman traumatis yang pernah dialami agar dapat meminimalisir tekanan psikis dan mencegah PTSD (*Post-Traumatic Stress Disorder*). 2 buah studi yang meneliti tentang pembekalan psikologis pascapersalinan membuktikan adanya dampak positif, namun 3 studi lainnya tidak menunjukkan adanya perubahan. Akan tetapi, faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembekalan psikologis ini juga meliputi hal-hal yang bervariasi,

seperti ibu yang berisiko tinggi mengalami PPD tanpa adanya faktor predisposisi, dan sejauh apa intervensi pembekalan psikologis yang dilakukan. Penelitian yang lebih banyak dan mendalam diperlukan untuk menentukan kemanjuran pembekalan psikologis terhadap pencegahan PPD.

2.3.3.3 Intervensi Psikososial

Intervensi psikososial meliputi jenis-jenis intervensi seperti di bawah ini:

1) Kelas antenatal dan pascanatal

Pendekatan psikoedukasi berbasis kelompok meliputi topik-topik seperti introduksi umum terhadap PPD, bagaimana cara mengidentifikasi dan mengobatinya, diskusi terhadap masalah sosial dan emosional selama kehamilan, dan edukasi terhadap perawatan diri, dukungan sosial, dan keterampilan menyelesaikan masalah.

2) Dukungan pascanatal

Dukungan sosial menjadi intervensi yang berpengaruh terhadap pencegahan PPD. Kurangnya dukungan yang diberikan untuk seorang ibu di masa perinatal menjadi faktor penyebab PPD yang diangkat di berbagai studi. Adanya intervensi dukungan pascanatal diharapkan dapat mencegah seorang ibu dari mengalami PPD.

