

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Menurut Landa (2011) yang terdapat pada bukunya yaitu *Graphic Design Solutions 4th*, desain grafis merupakan sebuah wujud dari komunikasi visual sehingga dapat dipergunakan dalam penyampaian suatu pesan tertentu untuk masyarakat dari suatu gambaran visual yang terbentuk dari ide kreasi, seleksi, dan elemen visual.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2011) terdapat beberapa elemen pada sebuah desain. Elemen-elemen desain tersebut adalah garis, bentuk, warna, dan tekstur.

2.1.1.1 Garis

Garis merupakan beberapa titik yang terhubung, berkumpul menjadi satu, dan memanjang. Garis berperan penting dalam komposisi dan komunikasi. Garis sendiri mempunyai beberapa bentuk seperti garis lurus, melengkung, bergelombang, dan bersudut. Dalam elemen garis, garis mempunyai beberapa jenis, yang di antaranya seperti *solid line*, *implied line*, *edges*, dan *line of vision*. Masing-masing dari jenis garis tersebut dapat memberikan pengamatan visual yang berbeda satu dengan yang lain. Fungsi dari garis adalah untuk memperjelas bentuk, menciptakan gambar, huruf, dan pola, membatasi atau menentukan daerah dalam komposisi, mengarahkan komposisi, dan menentukan gaya linear.



Gambar 2.1 Garis
Sumber: Landa (2011)

2.1.1.2 Bentuk

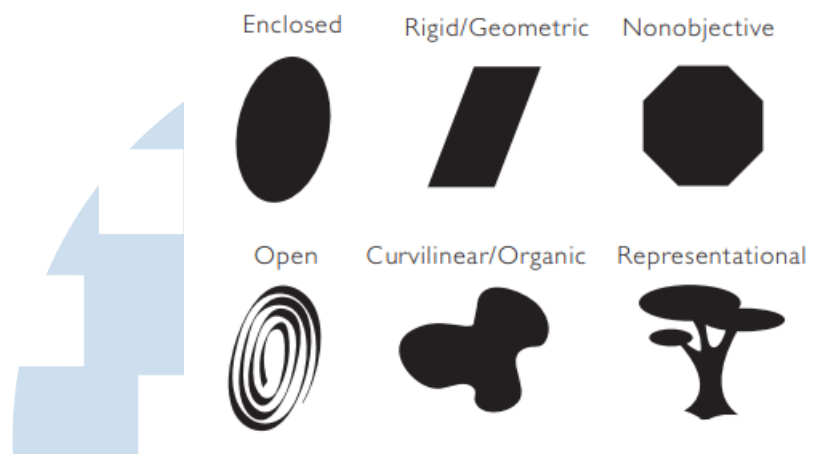
Bentuk ialah sebuah area bidang berbentuk dua dimensi yang dapat diciptakan oleh suatu garis, warna, nada, maupun tekstur. Dengan bentuknya yang datar, hanya tinggi dan lebar saja yang mampu diukur pada bentuk. Dasar bentuk sendiri terdiri dari tiga yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Masing-masing dari tiga bentuk dasar tersebut mempunyai bentuk ber-volume yaitu kubus, piramida, serta bola.



Gambar 2.2 Bentuk
Sumber: Landa (2011)

Selain itu, bentuk juga memiliki tipe-tipe yang berbeda yang dikelompokkan menjadi sembilan yaitu *geometric shape*, *organic shape*, *rectilinear shape*, *curvilinear shape*, *irregular shape*, *accidental shape*, *nonobjective shape*, *abstract shape*, dan *representational shape*.

- 1) *Geometric shape* ialah bentuk kaku yang diciptakan oleh lekukan sesuai dan sudut terukur;
- 2) *Organic shape* ialah bentuk yang digambarkan secara akurat maupun bebas dengan nuansa yang natural;
- 3) *Rectilinear shape* ialah bentuk yang dibuat oleh garis yang lurus ataupun sudut;
- 4) *Curvilinear shape* ialah bentuk yang dibuat oleh suatu lengkungan;
- 5) *Irregular shape* ialah bentuk yang tercipta oleh gabungan antara garis lurus dengan garis lengkung;
- 6) *Accidental shape* ialah bentuk yang tercipta secara kecelakaan melalui proses tertentu;
- 7) *Nonobjective shape* merupakan bentuk orisinal yang tidak berhubungan dengan objek apapun dan tidak mewakili apapun;
- 8) *Abstract shape* merupakan bentuk sederhana maupun rumit yang dapat digunakan untuk tujuan komunikasi tertentu;
- 9) *Representational shape* ialah bentuk yang mampu diidentifikasi dengan mudah dan mampu membuat pengamatnya teringat kepada objek asli pada keseharian.



Gambar 2.3 Tipe-tipe Bentuk
Sumber: Landa (2011)

2.1.1.3 Warna

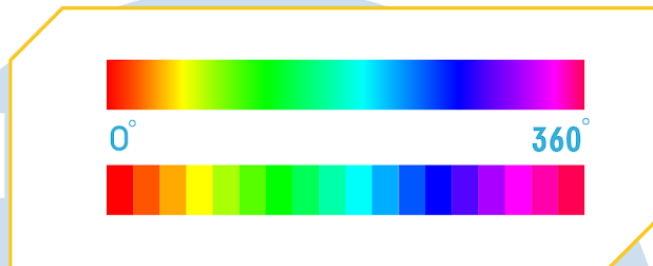
Warna ialah elemen desain yang tercipta dari pantulan energi suatu cahaya. Warna hanya mampu dilihat oleh mata manusia dengan bantuan cahaya. Warna yang merupakan hasil dari dipantulkannya cahaya adalah warna substraktif. Sedangkan itu, warna aditif merupakan warna yang dihasilkan oleh campuran cahaya serta gelombang cahaya yang terlihat pada layar *digital*. Warna sendiri terbagi menjadi hingga tiga yang adalah *hue*, *value*, serta *saturation*.

1) *Hue*

Hue merupakan nama dari warna misalkan seperti merah, hijau, biru, atau jingga. *Hue* juga merupakan temperatur dari warna yang terbagi menjadi dua yaitu warna hangat dan warna dingin. Warna merah, jingga, dan kuning termasuk ke dalam kategori warna hangat. Sedangkan warna biru, hijau, dan ungu termasuk ke dalam kategori warna dingin.

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

HUE



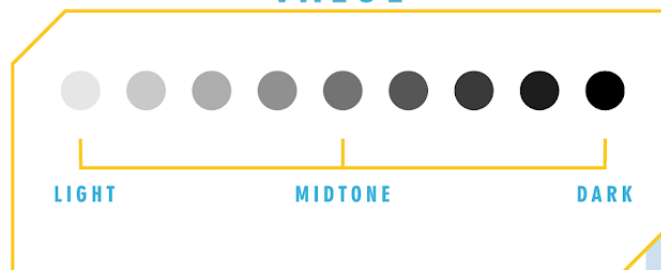
Gambar 2.4 Hue

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

2) Value

Value merupakan tingkatan terang-gelap warna. Untuk dapat mengatur terang-gelap suatu warna, diperlukan warna hitam dan putih. Warna yang lebih gelap atau *shades* merupakan hasil dari suatu warna yang tergabung dengan hitam. Sedangkan itu, warna dengan terang yang lebih atau *tint* merupakan hasil dari suatu warna yang dicampur dengan putih.

VALUE



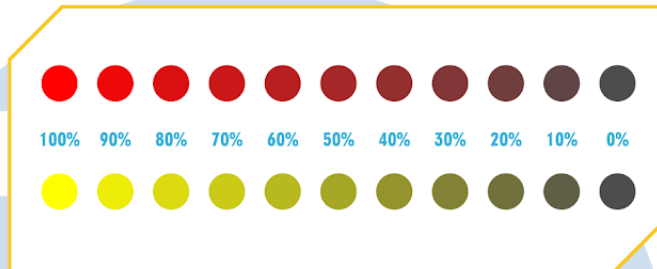
Gambar 2.5 Value

Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

3) Saturation

Saturation merupakan tingkat kecerahan dan kekusaman dari suatu warna. Saturasi dari suatu warna tidak mengandung warna hitam maupun putih.

SATURATION



Gambar 2.6 Saturation

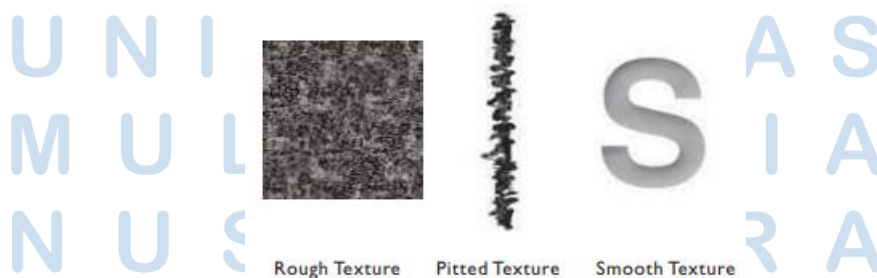
Sumber: <https://www.kiedayat.com/2020/06/pengertian-hue-value-saturation-hsv-hsl.html>

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur adalah tingkat bidang dari suatu benda yang adalah sebuah gambaran atau simulasi. Tekstur sendiri terbagi menjadi dua yaitu tekstur sebenarnya yang dimana tekstur tersebut dapat disentuh dengan fisik secara langsung dan tekstur visual yang merupakan tekstur tiruan yang diciptakan berdasarkan tekstur asli misalkan dalam bentuk foto atau gambar.



Gambar 2.7 Tekstur Asli
Sumber: Landa (2011)



Gambar 2.8 Tekstur Visual
Sumber: Landa (2011)

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan sebuah prinsip yang digunakan agar setiap unsur-unsur desain yang ada dapat disusun, dipadukan, atau dikombinasikan sehingga menghasilkan suatu karya tertentu. Menurut Landa (2011) di dalam prinsip desain ada prinsip-prinsip tertentu, yaitu:

2.1.2.1 Format

Format ialah sebuah penentuan batasan pada bagian luar dari suatu desain tertentu. Format yang terdapat pada media memiliki ukuran standar yang berbeda-beda seperti pada selemba kertas, iklan, layar ponsel, sampul CD, dan lainnya.

2.1.2.2 Balance

Balance atau keseimbangan ialah susunan elemen visual dan terbagi secara merata. Keharmonisan suatu desain dapat tercipta jika memiliki keseimbangan antar satu elemen visual dengan yang lainnya. *Balance* sendiri berkaitan dengan faktor visual yaitu bobot visual, posisi, dan pengaturan.

Di dalam *Balance* terdapat tiga jenis keseimbangan, yaitu *symmetry*, *asymmetry*, dan *radial balance*.

1) *Symmetry*

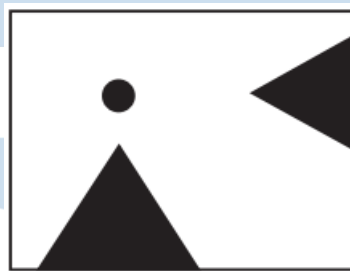
Symmetry merupakan pembagian bobot visual yang sama rata pada kedua sisi yang berpusat di tengah. *Symmetry* juga sering disebut dengan simetri refleksi.



Gambar 2.9 *Symmetry Balance*
Sumber: Landa (2011)

2) *Asymmetry*

Asymmetry merupakan bobot visual yang dimana keseimbangan didapatkan dengan menyeimbangkan bobot utama dengan bobot pendukung tanpa adanya pencerminan. Setiap posisi, bobot, ukuran, *hue*, warna, dan tekstur harus diperhatikan dengan elemen lainnya.



Gambar 2.10 *Asymmetry Balance*
Sumber: Landa (2011)

3) *Radial Balance*

Radial Balance ialah keseimbangan dan dapat diperoleh dengan cara melakukan penggabungan simetri secara horizontal dan vertikal yang berpusat pada titik tengah.



Gambar 2.11 *Radial Balance*
Sumber: Landa (2011)

2.1.2.3 Visual Hierarchy

Visual Hierarchy atau hirarki visual merupakan sebuah panduan yang berfungsi memandu pengamat dalam melihat berbagai informasi serta elemen desain sesuai dengan susunannya yang ditekankan terlebih dahulu atau disebut dengan *emphasis*.

Emphasis merupakan penataan letak elemen visual yang berdasarkan kepada tingkat kepentingannya. Dengan *emphasis*, audiens akan dipermudah dalam melihat urutan elemen visual mana yang akan dilihat terlebih dahulu ketimbang elemen lainnya.

Berikut ialah cara-cara yang bisa dilakukan untuk memperoleh *emphasis*:

1) *Emphasis by isolation*

Penekanan dengan cara melakukan pengisolasian pada elemen visual tertentu sehingga fokus audiens akan mengarah pada objek tersebut.

2) *Emphasis by placement*

Penekanan yang dilakukan dengan cara meletakkan elemen visual di suatu area tertentu.

3) *Emphasis through scale*

Penekanan ini dilakukan dengan mengatur ukuran serta skala pada elemen visual tertentu dengan tujuan menciptakan sebuah ilusi kedalaman.

4) *Emphasis through contrast*

Penekanan yang dihasilkan dengan mengatur gelap-terang, kasar-halus, cerah-kusam suatu elemen visual tertentu.

5) *Emphasis through direction and pointers*

Penekanan dengan menggunakan garis serta panah sehingga fokus audiens tertuju kepada area tertentu.

6) *Emphasis through diagrammatic structures*

Penekanan dengan meletakkan elemen utama di atas elemen pendukung dalam suatu urutan sehingga hirarki visual terbentuk.

2.1.2.4 Rhythm

Rhythm atau ritme merupakan sebuah pengulangan pada suatu elemen desain yang menciptakan pola tertentu. *Rhythm* berfungsi untuk membantu memandu audiens dalam melihat suatu alur yang telah ditentukan oleh desainer. Banyak faktor yang dapat menciptakan *rhythm* seperti warna, tekstur, figur, penekanan, dan keseimbangan.

Dalam menciptakan sebuah *rhythm* diperlukan adanya pengulangan maupun variasi. Repetisi tercipta ketika satu ataupun lebih elemen visual diulang. Sementara itu, variasi tercipta ketika sebuah elemen dari pola diubah seperti warna, ukuran, bentuk, jarak, posisi, serta bobot visual.

2.1.2.5 Unity

Unity ialah elemen visual tunggal yang berhubungan dengan yang lainnya sehingga tercipta suatu kesatuan. *Unity* dapat dikatakan ideal ketika setiap komposisi yang ada dapat dilihat dan dipahami oleh pengamat. Dasar dari *unity* sendiri adalah teori gestalt yang berarti bentuk untuk menekankan kepada bentuk sebagai sesuatu yang rapih dan teratur.

2.1.2.6 Law of Perceptual Organization

Law of perceptual organization ialah metode dalam penggunaannya yang berfungsi dalam melihat pandangan seseorang terhadap suatu karya visual. Berikut ini merupakan keenam hukum beserta penjelasannya:

1) *Similarity*

Elemen visual serupa dengan karakter yang adalah bentuk, warna, tekstur, serta arah;

2) *Proximity*

Elemen visual yang memiliki letak yang saling berdekatan sehingga menciptakan sebuah kesatuan;

3) *Continuity*

Elemen visual yang merupakan sebuah lanjutan dan terkoneksi dengan elemen sebelumnya sehingga menghasilkan efek yang bergerak;

4) *Closure*

Kecenderungan yang berasal dari pikiran manusia untuk mengkoneksikan antara satu elemen visual dengan yang lainnya sehingga menciptakan sebuah bentuk, unit, dan pola yang sempurna.

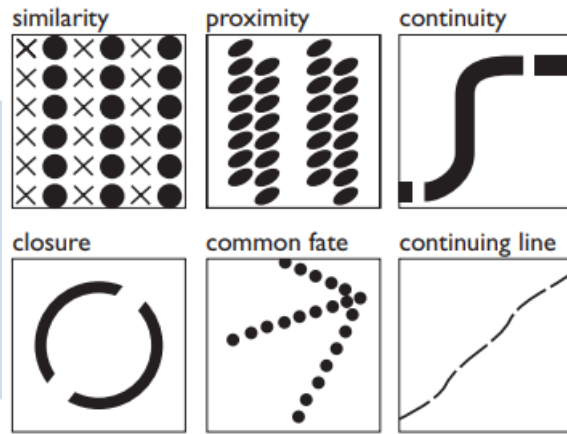
5) *Common fate*

Kesatuan elemen visual yang tercipta akibat dari elemen-elemen visual yang bergerak di arah yang serupa

6) *Continuing line*

Garis yang menerapkan arah yang simpel dan terlihat sebagai garis putus-putus namun tetap menjadi suatu kesatuan. Garis ini sering disebut sebagai garis tersirat.

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 2.12 *Law of Perceptual Organization*
 Sumber: Landa (2011)

2.1.2.7 Scale

Scale atau skala merupakan kaitan suatu elemen visual dengan yang lainnya. Penting untuk mengatur skala dari setiap elemen visual karena:

- 1) Memanipulasi skala dapat menciptakan komposisi visual yang berbeda-beda;
- 2) Skala dapat menciptakan perubahan di antara setiap bentuk;
- 3) Memanipulasi skala dapat menciptakan sebuah ilusi kedalaman atau jarak yang berbeda.

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2011), type atau huruf ialah bentuk dengan kriteria dalam cakupannya berupa estetika, proporsi, dan keseimbangan yang dapat dipertimbangkan. Huruf harus dipadukan dengan visual dan dapat dibaca dengan mudah dengan memperhitungkan transisi antar huruf, kata, paragraf, dan spasi sehingga pesan dapat tersampaikan dengan tepat. Sedangkan tipografi merupakan desain dari rupa huruf dalam dua dimensi dan tersusun untuk digunakan dalam media cetak.

Huruf digunakan sebagai *display type* dan juga *text type*. Jenis *display type* memiliki ciri-ciri huruf yang besar serta tebal dalam penggunaannya sebagai judul ataupun subjudul. Sedangkan itu, penggunaan *text type* dalam paragraf, kolom, ataupun keterangan. Terdapat berbagai macam cara untuk membuat huruf. Namun, sekarang ini huruf kebanyakan dibuat dengan bantuan *digital* maupun buatan tangan.

2.1.3.1 Tata nama dan Anatomi Huruf

Menurut Landa (2011), di dalam huruf terdapat penamaan dan anatomi yang terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1) *Letterform*

Letterform merupakan huruf alfabet yang memiliki gaya dan bentuk dengan karakteristik tertentu;

2) *Typeface*

Typeface merupakan satu kelompok dari huruf yang semuanya memiliki karakteristik yang sama;

3) *Typefont*

Typefont merupakan satu kelompok dari bentuk huruf, angka, serta tanda yang memiliki bentuk, ukuran, maupun gaya tertentu;

4) *Type Family*

Type family merupakan beberapa desain huruf yang tergabung dengan berbagai keberagaman gaya tetapi masih di dalam satu kelompok huruf yang sama. Hal ini dapat terlihat dari tipe huruf yang ringan, sedang, tebal, ataupun kemiringannya;

5) *Italics*

Italics merupakan bentuk huruf dengan ciri-ciri miring ke bagian kanan;

6) *Type Style*

Type style merupakan perubahan dalam suatu *typeface* tertentu tetapi masih menjaga karakter dari *typeface* yang diubah. Hal yang dapat diubah seperti berat, lebar, sudut, dan pengembangan dari huruf tersebut;

7) *Stroke*

Stroke merupakan sebuah garis lurus yang menciptakan huruf;

8) *Serif*

Serif merupakan bagian kecil yang disisipkan di ujung suatu huruf;

9) *Sans Serif*

Sans serif merupakan huruf tanpa *serif*;

10) *Weight*

Weight merupakan tingkat tebal dari suatu huruf misalnya seperti ringan, sedang, dan berat.

2.1.3.2 Pengukuran Tipografi

Teknik ini dilakukan dengan menerapkan penggunaan poin dan huruf pika. Poin digunakan untuk mengukur ketinggian huruf. Sedangkan pika digunakan untuk mengukur lebar huruf.

Ukuran huruf sebagian besar dimuali dari ukuran 5 poin hingga 72 poin. Huruf dengan ukuran 14 poin umumnya digunakan untuk *text type* dan *body copy*. Sedangkan ukuran huruf di atas 14 poin umunya digunakan untuk *display type*.

2.1.3.3 Klasifikasi Huruf

Menurut Landa (2011), di dalam *typeface* terdapat pengelompokan kategori yang merupakan klasifikasi utama yang didasari oleh gaya dan sejarah. Beberapa klasifikasi utama tersebut seperti:

1) *Old Style*

Old Style merupakan huruf berjenis romawi. Ciri-ciri dari *old style* adalah adanya serif yang melengkung pada setiap huruf. Contoh *typeface* yang merupakan bagian dari *old style* adalah Caslon, Garamond, Palatino, dan Times New Roman;



Old Style/Garamond, Palatino
BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.13 Contoh *Typeface Old Style*
Sumber: Landa (2011)

2) *Transitional*

Transitional merupakan *typeface* serif yang merupakan peralihan *old style* dengan *modern style* yang menganut karakter dari kedua gaya tersebut. Contoh *typeface* ini adalah New Baskerville dan ITC Zapf International;



Transitional/New Baskerville
BAMO hamburgers

Gambar 2.14 Contoh *Typeface Transitional*
Sumber: Landa (2011)

3) *Modern*

Modern style merupakan wujud *typeface* geometris, *stroke* yang bertentangan, simetris. *Modern style* sendiri memiliki gaya yang berlawanan dengan *typeface old style*. *Typeface* yang termasuk ke dalam kategori *modern style* seperti Didot dan Bodoni;

Modern/Bodoni

BAMO hamburgers

Gambar 2.15 Contoh *Typeface Modern*
Sumber: Landa (2011)

4) *Slab Serif*

Slab serif merupakan *typeface serif* dengan ciri-ciri pada *serif* yang tebal. Contoh dari *typeface* ini seperti Memphis serta Bookman;



Gambar 2.16 Contoh *Typeface Slab Serif*
Sumber: Sherin, Lee, dan Evans (2013)

5) *Sans Serif*

Sans serif merupakan *typeface* tanpa adanya serif. Contoh dari *sans serif* seperti Helvetica serta Futura;

San Serif/Futura, Helvetica

BAMO hamburgers
BAMO hamburgers

Gambar 2.17 Contoh *Typeface Sans Serif*
Sumber: Landa (2011)

6) *Gothic*

Gothic merupakan *typeface* dengan ciri-ciri stroke yang berat dan memiliki bentuk yang sedikit melengkung. Contoh dari *gothic* seperti

Textura dan Fraktur;

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



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
vwxyz

Gambar 2.18 Contoh *Typeface Gothic*

Sumber: <https://www.shutterstock.com/image-vector/gothic-font-vector-modern-alphabet-vintage-1609165486>

7) *Script*

Script merupakan *typeface* yang memiliki kemiripan dengan tulisan yang ditulis dengan tangan dengan ciri-ciri miring ke kanan dan saling menyatu. Contoh dari *script* seperti Brush Script dan Allegro Script;

Script/Palace Script

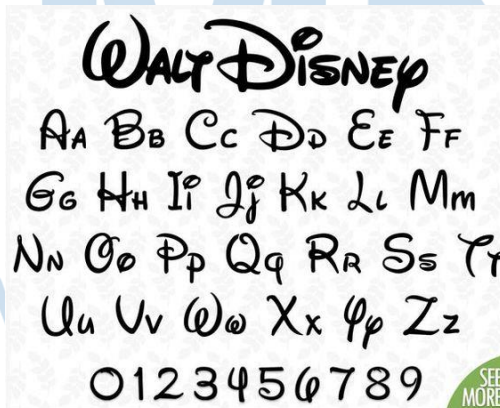
B.A.M.C hamburgers

Gambar 2.19 Contoh *Typeface Script*

Sumber: Landa (2011)

8) *Display*

Display ialah *typeface* dengan penggunaannya dipakai sebagai judul utama. *Display* memiliki huruf yang didekorasi dan kompleks.



WALT DISNEY
A A B B C C D D E E F F
G G H H I I J J K K L L M M
N N O O P P Q Q R R S S T T
U u V v W w X x Y y Z z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Gambar 2.20 Contoh *Typeface Display*

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/627830004288097848/>

2.1.3.4 Alignment

Menurut Landa (2011), *alignment* digunakan untuk mengatur setiap *text type* dalam halaman tertentu. Di dalam *alignment*, terdapat lima tipe *alignment* yaitu:

1) *Left-aligned*

Left-aligned merupakan tipe *alignment* yang membuat teks menjadi sejajar dengan *margin* sisi kiri dan tidak rata pada bagian kanan;

2) *Right-aligned*

Right-aligned merupakan tipe *alignment* yang membuat teks menjadi sejajar dengan margin sisi kanan dan tidak rata pada bagian kiri;

3) *Justified*

Justified merupakan tipe *alignment* yang menyamaratakan teks baik di sisi kiri maupun sisi kanan;

4) *Centered*

Centered merupakan tipe *alignment* yang teksnya berada di sisi tengah;

5) *Asymmetrical*

Asymmetrical merupakan tipe *alignment* yang menyebabkan posisi teks yang tidak sejajar dan tidak simetris.

<p>justified JACQUES DERRIDA'S theory of <i>deconstruction</i> asks how representation inhabits reality. How does the external images of things get inside their internal essence? How does the surface get under the skin? Western culture since Plato has been governed by such oppositions as <i>inside/outside</i> and <i>mind/body</i>.</p>	<p>flush left JACQUES DERRIDA'S theory of <i>deconstruction</i> asks how representation inhabits reality. How does the external images of things get inside their internal essence? How does the surface get under the skin? Western culture since Plato has been governed by such oppositions as <i>inside/outside</i> and <i>mind/body</i>.</p>
<p>centered JACQUES DERRIDA'S theory of <i>deconstruction</i> asks how representation inhabits reality. How does the external images of things get inside their internal essence? How does the surface get under the skin? Western culture since Plato has been governed by such oppositions as <i>inside/outside</i> and <i>mind/body</i>.</p>	<p>flush right JACQUES DERRIDA'S theory of <i>deconstruction</i> asks how representation inhabits reality. How does the external images of things get inside their internal essence? How does the surface get under the skin? Western culture since Plato has been governed by such oppositions as <i>inside/outside</i> and <i>mind/body</i>.</p>

Gambar 2.21 Lima Tipe *Alignment*
Sumber: Landa (2011)

2.1.3.5 Dasar Penentuan *Typeface*

Menurut Landa (2011), dalam menentukan *typeface* tertentu, terdapat 4 dasar yang perlu diperhatikan yaitu minat visual, kesesuaian dengan konsep, *readability* dan *legibility*, dan hubungan integrasi dengan visual. Berikut merupakan penjelasan yang lebih terhadap keempat dasar tersebut:

1) Minat Visual

Munculnya minat/daya tarik visual dipengaruhi dari bagaimana *typeface* ditentukan. Penentuan *typeface* ini haruslah selaras dengan karakteristik visual yang ada sehingga pesan mampu diterima sesuai. Dalam menentukan *typeface*, penting untuk mempertimbangkan dari aspek-aspek seperti karakter, keseimbangan, bobot visual, dan nilai estetika;

2) Kesesuaian dengan Konsep

Diperlukan adanya kesesuaian di antara *typeface* dengan konsep yang ditentukan. Hal ini bertujuan agar target sasaran dapat memahami pesan yang ingin disampaikan;

3) *Readability* dan *Legibility*

Readability merupakan tingkat kemudahan suatu teks untuk dibaca.. Sedangkan *legibility* merupakan tingkat kemudahan mata seseorang dalam mengenali suatu huruf tertentu;

4) Hubungan Integrasi dengan Visual

Dalam merancang suatu desain, penting untuk memperhatikan hubungan antara *typeface* dengan visual.

2.1.3.6 Komposisi antara Teks dan Gambar

Menurut Landa (2011), pengaturan komposisi antara teks dan gambar penting dilakukan oleh desainer sehingga komunikasi dapat terjadi dengan lancar dan tepat. Terdapat tiga komposisi antara teks dan gambar yang dapat diterapkan seperti *text heavy*, *text and image*, *image heavy*, dan *caption heavy*. Berikut merupakan penjelasan yang lebih terperinci akan keempat komposisi antara teks dan gambar:

1) *Text Heavy*

Jika penggunaan teks lebih banyak seperti di dalam buku laporan, buku sejarah, laporan tahunan, dan lainnya, hendaknya menggunakan *typeface* yang mudah untuk dibaca. Selain itu, penggunaan *type family* juga disarankan dikarenakan banyaknya ragam pilihan yang dapat digunakan;

2) *Text and Image*

Jika gambar dan teks yang ada jumlahnya hampir sama, maka penggunaan *typeface* yang sesuai adalah dengan memilih *typeface* yang berkaitan dengan konsep desain, konteks, audiens, serta nilai estetika dan kesesuaiannya dengan gambar. *Typeface* yang akan digunakan juga harus dipertimbangkan dalam penggunaannya sebagai teks, keterangan, ataupun *display text* yang berkaitan dengan gambar yang digunakan.

3) *Image Heavy*

Dalam memilih *typeface* yang membutuhkan *display text* yang diterapkan pada judul atau subjudul poster, iklan, dan spanduk, hendaknya menggunakan *typeface* yang sesuai dengan konsep dan konteks yang telah ditentukan. Penggunaan *sans serif* dalam *display text* memudahkan pengamat dalam membaca dan mengenali *display text* tersebut. Sedangkan penggunaan *serif* dapat membantu pengamat dalam memilah suatu huruf dengan huruf yang lain. Pengaturan akan jarak dan

ukuran huruf yang tepat mampu meningkatkan kemudahan serta urutan membaca yang terdapat pada *display text*.

4) *Caption Heavy*

Keterbacaan *typeface* yang terdapat pada keterangan suatu gambar, tabel, atau peta, penting untuk diperhatikan dikarenakan ukurannya yang kecil yang harus disesuaikan dengan gambar yang digunakan.

2.2 Buku

Menurut Haslam (2006) buku ialah suatu alat tertua dengan segudang kumpulan pengetahuan, ide-ide, dan kepercayaan yang tersebar di seluruh dunia yang didokumentasikan. Dalam melakukan perancangan terhadap suatu buku, tentunya penting untuk memperhatikan aspek-aspek penting dari suatu buku.

2.2.1 Anatomi Buku

Haslam (2006) mengungkapkan terdapat komponen-komponen penting dalam membuat buku. Buku sendiri dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian primer, yang adalah *the book block*, *the page*, dan *the grid*.

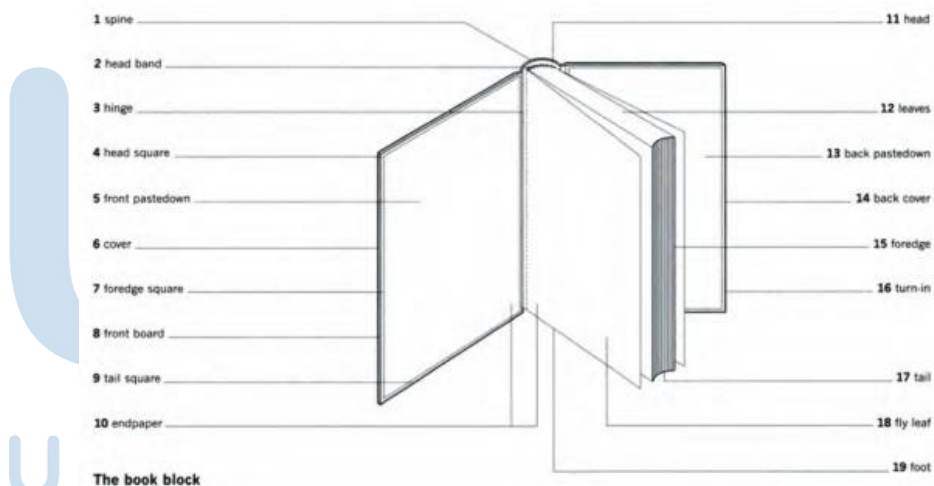
2.2.1.1 The Book Block

Menurut Haslam (2006) terdapat 20 komponen penting yang terdapat di dalam *book block*, yaitu:

- 1) *Spine*: yang adalah bagian luar buku untuk melapisi bagian tepi buku dan terjilid;
- 2) *Head band*: yang adalah pita berwarna terikat dengan fungsi menutupi jilid buku;
- 3) *Hinge*: yang adalah bagian lipatan yang terdapat di celah *pastedown* serta *fly eaf* dalam buku;

- 4) *Head square*: yang adalah protektor berukuran lebih besar dari isi buku yang diletakan di bagian depan dan atas sampul buku;
- 5) *Front pastedown*: yang adalah kertas akhir dari buku dan terletak di sampul dalam;
- 6) *Cover*: yang adalah lapisan kertas dengan ukuran tebal untuk memberi perlindungan terhadap isi buku;
- 7) *Foredge square*: yang adalah kertas protektor sisi depan buku yang dibuat dari sampul buku dan bagian belakang buku;
- 8) *Front board*: ialah sebuah papan buku yang penempatannya di buku bagian depan;
- 9) *Tail Square*: ialah sebuah protektor kecil yang berfungsi untuk memberi perlindungan pada bagian bawah buku;
- 10) *Endpaper*: ialah lembar kertas berukuran tebal dan berfungsi memberikan perlindungan pada sampul bagian dalam dan menopang *hinge*;
- 11) *Head*: ialah bagian atas dari sebuah buku;
- 12) *Leaves*: ialah lembaran kertas dari sebuah buku yang disatukan;
- 13) *Back pastedown*: ialah *endpaper* dengan ditempelkan pada sampul buku bagian dalam;

- 14) *Back cover*: ialah lapisan kertas dengan ukuran yang tebal yang terdapat pada buku sisi belakang;
- 15) *Foredge*: ialah bagian ujung depan dari sebuah buku;
- 16) *Turn-in*: ialah tepi kertas yang terlipat dari bagian luar ke bagian dalam sampu buku;
- 17) *Tail*: ialah bagian bawah dari sebuah buku;
- 18) *Fly leaf*: yang adalah halaman kosong yang ditempatkan sebelum halaman terakhir;
- 19) *Foot*: yang adalah bagian bawah halaman dari sebuah buku;
- 20) *Signature*: yang adalah lembar kertas yang dicetak yang berfungsi untuk menggabungkan *book block*.



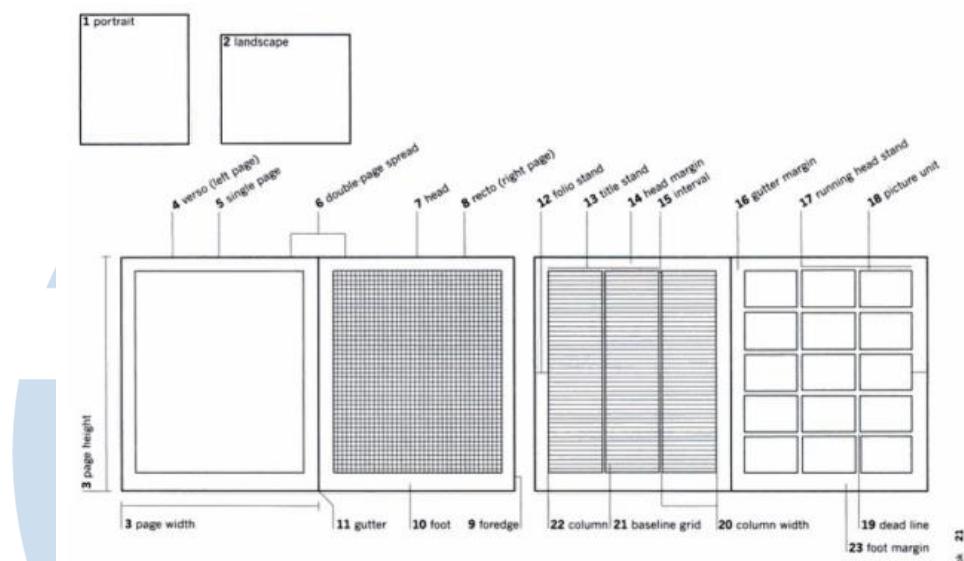
Gambar 2.22 *The Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

2.2.1.2 *The Page*

Menurut Haslam (2006) terdapat 11 komponen penting yang terdapat di dalam *page* atau halaman, yaitu:

- 1) *Portrait*: ialah ukuran kertas yang lebih tinggi dari pada lebarnya;
- 2) *Landscape*: ialah ukuran kertas yang lebih lebar dari pada tingginya;
- 3) *Page height and width*: merupakan ukuran untuk tinggi dan lebar dari suatu halaman;
- 4) *Verso*: merupakan halaman nomor genap di sisi kiri;
- 5) *Single page*: merupakan selembaar kertas dan terdapat di sebelah kiri;
- 6) *Double-page spread*: merupakan kertas berjumlah dua lembar yang penempatannya ada di kanan juga kiri serta berhadap-hadapan;
- 7) *Head*: merupakan bagian teratas halaman;
- 8) *Recto*: merupakan halaman nomor ganjil di sisi kanan;
- 9) *Foreedge*: merupakan bagian depan pada ujung;
- 10) *Foot*: merupakan bagian terbawah halaman;
- 11) *Gutter*: merupakan margin dalam fungsinya menjilid buku.

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 2.23 *The Page*
 Sumber: Haslam (2006)

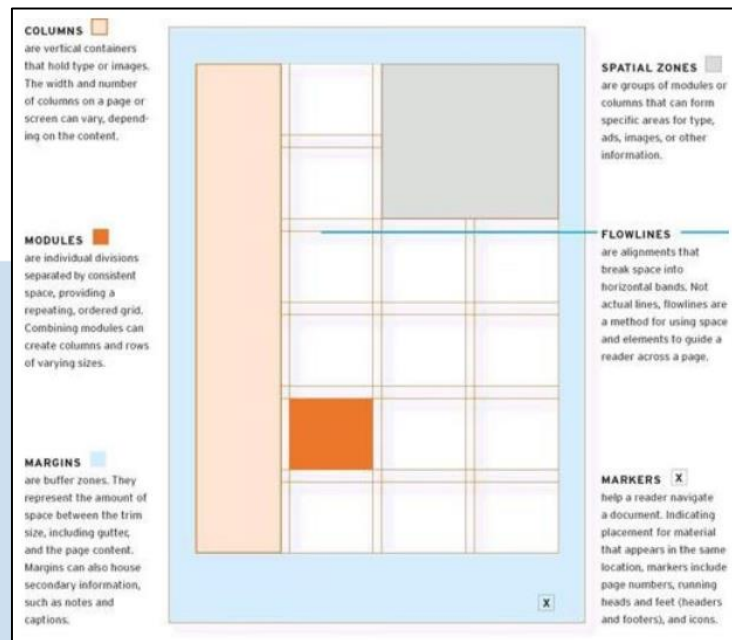
2.2.1.3 Grid

Dalam membuat *layout* diperlukan sebuah alat bantu berupa *grid*. Yang dimana menurut Tondreau (2009) *grid* ialah alat bantu yang berfungsi dalam memandu pengaturan setiap ruang dan informasi bagi para pembaca. Selain untuk memandu, *grid* juga memudahkan pembaca dalam membaca sesuai dengan urutan dan membuat informasi dapat disampaikan dengan tepat.

1) Komponen *Grid*

Menurut Tondreau (2009) ada enam komponen di dalam *grid*, yakni *columns*, *modules*, *margins*, *spatial zones*, *flowlines*, dan *markers*. Berikut ini merupakan penjelasan lebih detail mengenai keenam komponen *grid* dan fungsinya:

UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA



Gambar 2.24 Komponen *Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

a) *Columns*

Columns ialah sebuah tempat vertikal yang berfungsi untuk menampung tulisan maupun gambar. *Columns* sendiri memiliki ukuran yang bervariasi. Hal ini bergantung kepada konten yang ada.

b) *Modules*

Modules ialah area yang terpisah memiliki *grid* yang beraturan dan berulang. Melakukan penggabungan *modules*, mampu membentuk *columns* serta *rows* dengan ukuran yang berbeda-beda.

c) *Margins*

Margins ialah area sisi kertas yang terbagi dengan ruang kertas pada bagian dalam. *Margins* sendiri dapat membagi ukuran trim, gutter, dan konten halaman. Selain itu, catatan dan keterangan dapat ditempatkan pada *margins*.

d) *Spatial Zones*

Spatial Zones ialah area yang terbentuk oleh kelompok *modules* ataupun *columns*. Area ini dapat digunakan untuk menampung tulisan, gambar, dan lainnya.

e) *Flowlines*

Flowlines ialah suatu baris yang membelah area menjadi bagian-bagian tertentu. Dalam membagi area tersebut, digunakan suatu metode yang memanfaatkan ruang dan elemen yang berfungsi untuk memandu pembaca sehingga membaca sesuai dengan urutan.

f) *Markers*

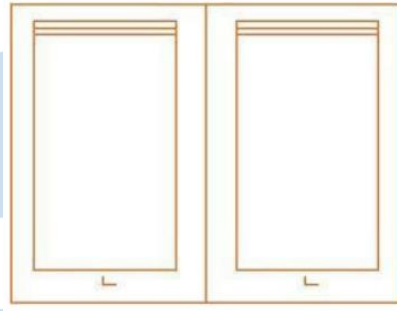
Markers memiliki fungsi untuk memberikan bantuan kepada pembaca untuk memahami isi suatu konten. Tata penempatan markers umumnya terletak pada lokasi yang sama. Yang termasuk ke dalam markers seperti nomor halaman, *headers*, *footers*, dan ikon.

2) Jenis *Grid*

Menurut Tondreau (2009) terdapat lima jenis *grid* yang umumnya digunakan yaitu *single-column grid*, *two-column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *hierarchical grid*. Berikut merupakan penjelasan yang lebih mendetail akan kelima jenis *grid* tersebut:

a) *Single-column Grid*

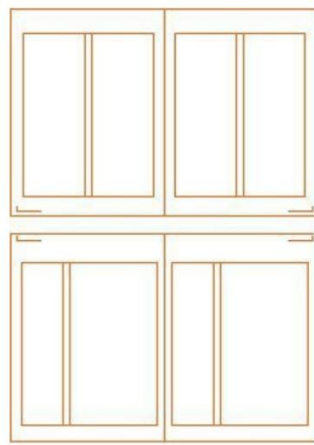
Single-column grid umumnya dipakai dengan keperluan seperti *running text*, seperti laporan, esai, atau buku. Dalam memakai *single-column grid*, teks menjadi poin utama dalam terbentuknya jenis *grid* ini.



Gambar 2.25 *Single-column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

b) *Two-column Grid*

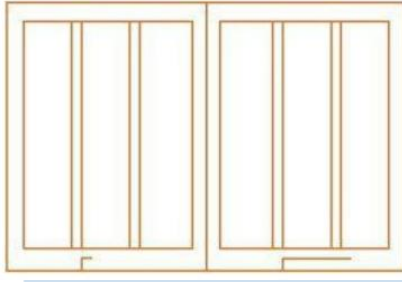
Two-column Grid umumnya diperuntukkan dalam mengatur teks dengan jumlah tak sedikit dan menampilkan berbagai jenis informasi yang terbagi. Dalam membuat *two-column grid*, kolom yang digunakan bisa berupa kolom yang memiliki ukuran yang sama maupun tidak sama.



Gambar 2.26 *Two-column Grid*
Sumber: Tondreau (2009)

c) *Multicolumn Grids*

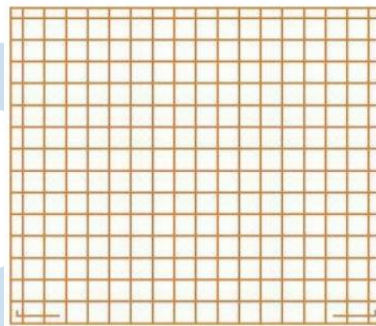
Multicolumn grids ialah *grid* yang mempunyai fleksibilitas yang lebih tinggi ketimbang *single-column grid* ataupun *two-column grid*. *Grid* jenis ini terbentuk dari kolom yang memiliki ukuran yang bervariasi dan umumnya *multicolumn grid* diperuntukkan untuk majalah dan situs web.



Gambar 2.27 *Multicolumn Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

d) *Modular grids*

Modular grids ialah *grid* dengan kesesuaiannya dipakai dalam mengatur tulisan yang kompleks seperti yang terdapat pada kalender, koran, tabel, dan juga grafik. *Modular grids* sendiri terbentuk dari kombinasi antara kolom vertikal dan kolom horizontal yang masing-masing terbagi menjadi kolom-kolom kecil.

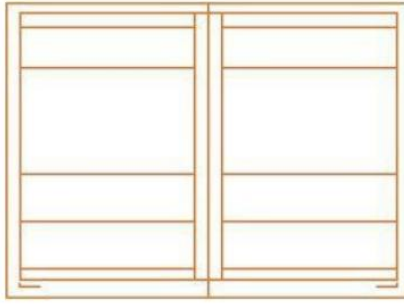


Gambar 2.28 *Modular grids*
Sumber: Tondreau (2009)

e) *Hierarchical Grids*

Hierarchical Grids ialah jenis *grid* dengan memecah halaman menjadi dalam beberapa area. Kolom horizontal merupakan kolom yang dibutuhkan dalam membuat *hierarchical grids*.

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 2.29 *Hierarchical Grids*
Sumber: Tondreau (2009)

2.2.2 *Layout*

Menurut Harris dan Ambrose (2011) *layout* merupakan ruang yang ditempati oleh setiap susunan elemen-elemen desain yang ada dan memiliki kesesuaian dengan skema estetika secara menyeluruh. Tujuan dari digunakannya *layout* adalah untuk menampilkan setiap unsur-unsur visual maupun tekstual sehingga pembaca dapat menerima pesan yang ingin disampaikan secara maksimal.

2.2.3 *Jenis-jenis Buku*

Menurut Male (2007) terdapat 4 jenis buku yang umumnya dipublikasikan, yaitu *children's book*, *quality non-fiction*, *general fiction*, serta *specialist*. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih detail terkait keempat jenis buku:

1) *Children's Book*

Children's book atau buku anak-anak dikelompokkan menjadi 2 yaitu *non-fiction* dan *fiction*. *Non-fiction* merupakan buku yang isinya menampilkan informasi berupa kebenaran/fakta seperti buku kurikulum nasional. Sementara itu, *fiction* merupakan buku bergambar yang umumnya ditujukan kepada pembaca anak-anak kecil hingga remaja karena isinya yang mudah untuk dipahami.

2) *Quality Non-Fiction*

Quality non-fiction merupakan buku yang tidak bersifat fiksi, tetapi berdasarkan kepada kenyataan/fakta. Buku ini umumnya merupakan sebuah buku yang memberikan informasi misalnya seperti buku memasak, berkebun, olahraga, sejarah, dan lainnya.

3) *General Fiction*

General fiction merupakan buku yang isinya berupa kejadian yang tidak nyata atau merupakan hasil khayalan dari penulis buku tersebut. Umumnya buku ini ditujukan untuk pembaca dewasa.

4) *Specialist*

Specialist book merupakan sebuah buku yang berisi informasi mengenai referensi teknis tertentu atau mata pelajaran yang sedikit sulit untuk dimengerti.

2.2.4 E-book

Menurut Eskawati dan Sanjaya (2012) *e-book* ialah sebuah buku dengan informasi yang dapat berupa tulisan maupun gambar di dalamnya yang dikemas serta dapat diakses dalam format elektronik.

2.2.5 Interaktivitas

Menurut Dillon dan Leonard (1998) interaktivitas ialah proses komunikasi yang melibatkan seseorang dengan sebuah komputer. Selain itu, menurut Dale dalam Wibawanto (2017) dengan adanya interaktivitas, informasi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih maksimal ketimbang dengan hanya melakukan pengamatan saja. Hal ini dikarenakan interaktivitas mampu membuat pembaca dapat terjun langsung dan berperan aktif terhadap informasi yang diberikan.

Menurut Mcmillan (2006) interaktivitas dapat dibedakan menjadi tiga yaitu:

1) *Person to System*

Person to system ialah interaktivitas yang terjadi karena adanya hubungan interaksi antara manusia dengan teknologi. Contohnya seperti meng-klik dan mengunduh fail.

2) *Person to Person*

Person to person ialah interaktivitas yang terjadi karena adanya hubungan interaksi antara manusia dengan manusia lain. Contohnya seperti *chat* dan forum diskusi.

3) *Person to Document*

Person to document ialah interaktivitas yang terjadi karena adanya hubungan interaksi antara manusia dengan situs web. Contohnya seperti seseorang yang memanfaatkan kolom komentar, kolom berbagi, dan kolom *like* pada situs web tertentu.

2.2.6 *E-book Interaktif*

Dalam pembahasan mengenai *e-book* dan interaktivitas di atas, penulis menemukan pengetian dari *e-book* interaktif yang dimana sebuah buku yang dikemas dalam bentuk elektronik yang di dalamnya terdapat elemen pendorong sehingga dapat menciptakan hubungan interaksi antara pembaca dengan informasi yang ada.

Menurut Munir (2012) dalam *e-book* yang berfungsi sebagai media pembelajaran terdapat elemen-elemen tertentu yang dimana elemen-elemen tersebut ialah teks, ilustrasi, animasi, video, audio, atau interaktivitas.

Berikut ini ialah penjelasan mengenai elemen-elemen tersebut:

1) Teks

Teks ialah gabungan huruf yang menciptakan kalimat tertentu sebagai informasi. Informasi yang disampaikan oleh *e-book* interaktif dapat diterima dengan tepat menggunakan teks.

2) Grafik

Grafik menjadi salah satu elemen utama di dalam *e-book* interaktif yang bentuknya ialah sebuah gambar dan berperan untuk menyampaikan informasi dalam bentuk visual.

3) Video

Video ialah kumpulan gambar-gambar yang disatukan dan bergerak untuk menyampaikan informasi tertentu dalam *e-book* interaktif.

4) Audio

Audio ialah suara yang dapat dimainkan menggunakan media digital. Audio sendiri dapat digunakan di dalam *e-book* interaktif seperti latar belakang suara ataupun penyampaian informasi yang dilakukan melalui suara.

5) Interaktivitas

Dalam sebuah *e-book* interaktif, interaktivitas menjadi elemen yang krusial dikarenakan tanpa adanya elemen ini, pengguna tidak dapat mengoperasikan media tersebut. Elemen interaktivitas sendiri dapat berupa navigasi, gim, dan lainnya.

2.3 Ilustrasi

Menurut Male (2007) ilustrasi ialah bahasa visual dalam fungsinya sebagai penggambaran sesuatu sehingga pembaca dapat menerima pesan yang disampaikan.

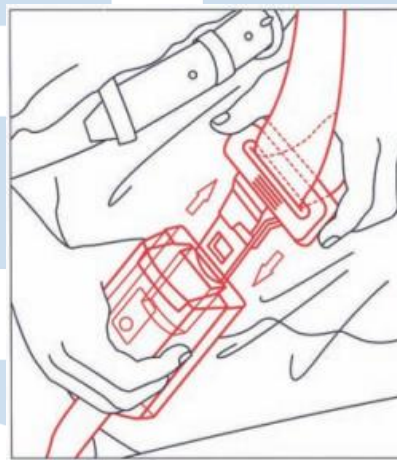
2.3.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi sendiri berperan penting dalam membagikan suatu informasi kepada pembaca yaitu sebagai *documentation, reference, and*

instruction, commentary, storytelling, persuasion, dan identity. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih detail mengenai peranan dari ilustrasi:

1) *Documentation, Reference, and Instruction*

Ilustrasi mampu berperan sebagai dokumentasi sumber informasi, membagikan pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai referensi, dan mampu memberikan arahan serta penjelasan secara kontekstual yang meliputi banyak subjek;



Gambar 2.30 Contoh *Illustration for Documentation, Reference, and Instruction*
Sumber: Male (2007)

2) *Commentary*

Dalam *commentary*, ilustrasi mampu berperan sebagai editorial yang dimana dapat memberikan komentar visual pada jurnalisme yang umumnya terdapat di dalam koran maupun majalah;



Gambar 2.31 Contoh *Illustration for Commentary*
Sumber: Male (2007)

3) *Storytelling*

Dalam *storytelling*, ilustrasi dapat digunakan untuk mencerminkan bentuk visual dari sebuah narasi fiktif. Ilustrasi yang terdapat di dalam *storytelling* didapati sebagai suatu pandangan yang bersejarah dan modern;



Gambar 2.32 Contoh *Illustration for Storytelling*
Sumber: Male (2007)

4) *Persuasion*

Peran ilustrasi di persuasion adalah mempersuasi pembaca untuk melakukan suatu aksi. *Persuasion* sendiri terkait dengan bidang komersial atau periklanan;



Gambar 2.33 Contoh *Illustration for Persuasion*
Sumber: Male (2007)

5) *Identity*

Peran ilustrasi di *identity* adalah sebagai perbandingan yang dapat dijadikan sebuah aspek pembeda atau keunikan tersendiri dari suatu merek maupun perusahaan.



Gambar 2.34 Contoh *Illustration for Identity*
Sumber: Male (2007)

2.3.2 Dasar Ilustrasi

Menurut Male (2007), dasar dari ilustrasi terdiri dari 4 yaitu *visual image*, *visual metaphor*, *pictorial truths*, dan *aesthetics and non-aesthetics*.

2.3.2.1 Visual Image

Menurut Male (2007), visual image terbagi menjadi 2 yaitu *stylisation* dan *visual intelligence*. Berikut merupakan penjelasan yang lebih mendetail akan keduanya:

1) *Stylisation*

Style atau gaya merupakan suatu bahasa visual yang digunakan oleh setiap ilustrator sebagai aspek pembeda dari ilustrator yang lain. *Style* juga berperan penting untuk mengidentifikasi ilustrator dengan mudah.

2) *Visual Intelligence*

Dalam melakukan analisa terhadap konsep bahasa visual, maka diperlukan suatu kecerdasan visual yang dimana kecerdasan visual ini harus mempertimbangkan setiap aspek seperti penilaian estetis, rasa,

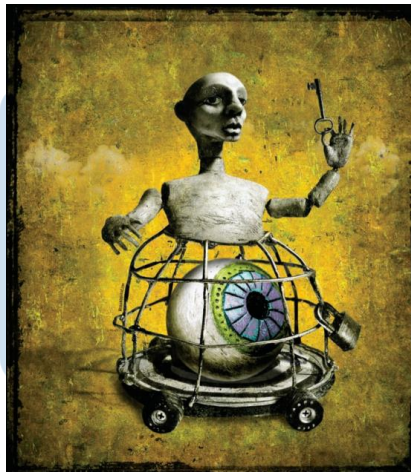
warna, tekstur, bentuk, dan simbol. Keberhasilan tersampainya suatu pesan mengartikan bahwa gambar tersebut memiliki kualitas yang baik.

2.3.2.2 Visual Metaphor

Menurut Male (2007), gaya ilustrasi konseptual merupakan ilustrasi yang menggunakan kiasan secara metafora dalam menggambarkan sesuatu. Dalam ilustrasi konseptual, terdapat beberapa gaya ilustrasi seperti *conceptual imagery and surrealism, diagrams, dan abstraction*.

1) *Conceptual Imagery and Surrealism*

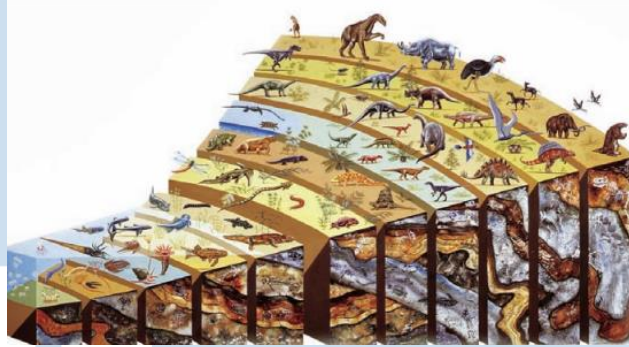
Conceptual imagery and surrealism merupakan gaya ilustrasi yang menggunakan kiasan atau metafora serta imajinatif dalam menggambarkan suatu hal. Gaya surrealism sendiri umumnya memberikan kesan yang membingungkan sehingga agak sulit untuk ditafsirkan. Maka dari itu, perlu penganalisisan lebih sehingga pesan dapat tersampaikan;



Gambar 2.35 Gambar *Surrealism*
Sumber: Male (2007)

2) *Diagrams*

Diagrams ialah ilustrasi yang berkaitan dengan penggambaran ciri-ciri suatu objek, sistem, serta proses buatan maupun organik;



Gambar 2.36 Gambar *Diagrams*
Sumber: Male (2007)

3) *Abstraction*

Abstraction ialah gaya ilustrasi dalam penggambarannya secara abstrak yang tidak memiliki kemiripan dengan figur atau objek sesungguhnya. Penentuan warna ataupun bentuk di dalam gaya ilustrasi ini tidak memiliki kaitan apapun terhadap alam atau realita;



Gambar 2.37 Gambar *Abstraction*
Sumber: Male (2007)

2.3.2.3 Pictorial Truths

Menurut Male (2007), Ilustrasi literal sendiri umumnya mencerminkan gambar yang realistis dan akurat. gaya ilustrasi yang masuk

ke dalam ilustrasi literal seperti *hyperrealism*, *stylised realism*, *sequential imagery*.

1) *Hyperrealism*

Hyperrealism merupakan gaya ilustrasi yang menghasilkan gambar yang sangat menyamai dengan subjek aslinya dengan komposisi yang mendetail. Penggambaran subjek pada gaya ilustrasi ini sangatlah bervariasi mulai dari kehidupan sehari-hari, kebudayaan, kerajaan, ataupun politik;



Gambar 2.38 Gambar *Hyperrealism*
Sumber: Male (2007)

2) *Stylised Realism*

Stylised Realism ialah penggambaran gaya ilustrasi dimana hasilnya sama dengan objek yang sesungguhnya. Gaya ilustrasi ini menggunakan hubungan di antara cahaya dan warna dalam menghasilkan suatu karya;

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 2.39 Gambar *Stylised Realism*
Sumber: Male (2007)

3) *Sequential Imagery*

Gaya ilustrasi ini ditampilkan dengan rangkaian karya yang disusun sesuai dengan urutan sehingga pesan dapat tersampaikan. Gaya ilustrasi ini sering digunakan pada media seperti buku komik, gambar, atau novel grafis.



Gambar 2.40 Gambar *Sequential Imagery*
Sumber: Male (2007)

2.3.2.4 Aesthetics and Non-Aesthetics

1) *Trends*

Tren selalu terjadi dan selalu ada dalam ilustrasi. Tren modern yang ada di dalam ilustrasi dipengaruhi oleh sejarah, budaya, serta asosiasi. Budaya perkotaan seperti punk, new wave, dan psychedelia telah

menciptakan sebuah tren ilustrasi yang berkesinambungan dengan musik, mode, dan graffiti. Pengaplikasian tren ilustrasi ini juga berlanjut kepada periklanan dan pengemasan yang ada pada produksi musik seperti sampul CD. Selain itu, Tren ini juga berdampak kepada dunia mode seperti lencana atau ikon yang dicetak di atas kaos dan aksesoris lainnya.

2) *Chocolate box*

Penggunaan gaya ilustrasi *chocolate box* umumnya berhubungan dengan penggunaan gambar dengan jumlah yang banyak dan direpresentasikan dengan nilai estetika yang sangat kurang. Gaya ilustrasi ini sering digunakan untuk keperluan promosi, pengemasan, periklanan. Selain itu, produk yang biasanya menggunakan gaya ilustrasi ini adalah seperti pakan hewan peliharaan, mainan dan pakaian anak-anak, dan destinasi tempat liburan.

3) *Shock*

Seiring dengan perkembangan jaman, banyak dari ilustrator yang menciptakan ilustrasi yang dengan sengaja memengaruhi pembacanya untuk memberikan reaksi ketidaksetujuan. Alasan di balik penciptaan ilustrasi *shock* ini ialah ingin menampilkan fakta yang pahit. Penggunaan gaya ilustrasi ini sering terdapat pada agama dan politik.

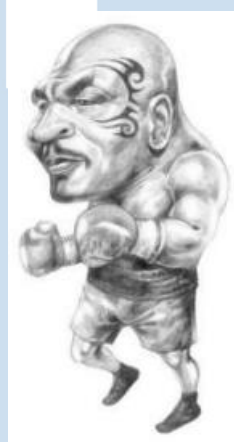
2.3.3 Jenis Ilustrasi

Menurut Maharsi (2018), ilustrasi dapat dibedakan menjadi 4 jenis, yang adalah ilustrasi karikatur, buku anak, iklan, serta editorial. Berikut merupakan penjelasan lebih mendetail akan keempat jenis dari ilustrasi:

1) Ilustrasi Karikatur

Karikatur merupakan perubahan bentuk atau ukuran yang diaplikasikan pada suatu gambar kartun dengan menggunakan teknik distorsi ataupun

deformasi terutama pada bagian wajah figur. Karikatur sendiri memiliki hubungan yang terkait di dalam masyarakat karena sering digunakan sebagai media kritik, sindiran, ataupun candaan;



Gambar 2.41 Ilustrasi Karikatur
Sumber: Maharsi (2018)

2) Ilustrasi Buku Anak

Ilustrasi ini memiliki jenis yang bervariasi yang dapat berbentuk buku pengetahuan maupun buku dongeng yang keduanya menampilkan ilustrasi sehingga cerita yang disampaikan menjadi lebih menarik. Ilustrasi buku anak dibuat agar dapat mempermudah anak dalam menafsirkan pesan yang ingin disampaikan buku serta membuat anak menjadi lebih tertarik dengan isi buku;



Gambar 2.42 Ilustrasi Buku Anak
Sumber: Maharsi (2018)

3) Ilustrasi Iklan

Ilustrasi iklan merupakan ilustrasi yang dikhususkan kepada bidang periklanan yang dimana ilustrasi tersebut menampilkan informasi mengenai suatu barang ataupun jasa yang disampaikan kepada masyarakat. Ilustrasi iklan digunakan dengan tujuan mengkomunikasikan suatu barang atau jasa secara tepat kepada audiens sehingga lebih estetis;



Gambar 2.43 Ilustrasi Iklan

Sumber: <https://www.nesabamedia.com/contoh-iklan-berbagai-tema/>

4) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial ialah ilustrasi yang dikhususkan untuk melampiri media massa contohnya yakni surat kabar ataupun majalah. Tujuan dari digunakannya ilustrasi editorial adalah untuk menguatkan dan menunjang setiap tulisan yang dimuat di dalam media massa tersebut. Terdapat 2 jenis ilustrasi di dalam ilustrasi editorial yaitu ilustrasi surat kabar dan ilustrasi majalah. Berikut merupakan penjelasan yang lebih mendetail akan kedua jenis ilustrasi editorial:

a) Ilustrasi Surat Kabar

Ilustrasi surat kabar merupakan jenis ilustrasi editorial yang umumnya digunakan untuk menunjang sis tulisan tertentu yang terdapat di dalam surat kabar;



Gambar 2.44 Ilustrasi Surat Kabar
Sumber: Maharsi (2018)

b) Ilustrasi Majalah

Ilustrasi majalah merupakan ilustrasi yang umumnya digunakan pada majalah yang biasanya dapat berupa ilustrasi tokoh tertentu yang ditempatkan pada bagian sampul majalah.



Gambar 2.45 Ilustrasi Majalah

Sumber: <https://www.datatempo.co/majalah/detail/MC201408020002/siapa-bakal-jadi-menteri>

2.3.4 Media Ilustrasi

Ilustrasi tidak mengenal akan adanya batasan suatu media sehingga pengaplikasian ilustrasi dapat diterapkan di berbagai macam media. Hal ini juga berkaitan dengan seorang seniman yang ingin menciptakan suatu karya tertentu yang dimana seorang seniman dapat dengan bebas mengungkapkan

gagasannya tanpa adanya batasan dari pihak manapun. Menurut Zeegen (2009) penggunaan media ilustrasi dapat dibedakan menjadi 4, yaitu:

1) *Drawing*

Dalam membuat suatu ilustrasi, *drawing* atau menggambar merupakan salah satu media ilustrasi yang dapat dikatakan paling simpel yang umumnya menggunakan pensil/pena dan kertas.

2) *Painting*

Setelah menggambar selesai, biasanya dilanjutkan dengan melukis atau *painting*. Dalam *painting* sendiri, dibutuhkan peralatan yang lebih lengkap oleh seorang seniman. Peralatan yang umumnya digunakan seperti kuas, cat air, cat akrilik, dan lainnya.

3) *Collage, Photo Montage, & Mixed Media*

Pada jaman sekarang ini, media ilustrasi yang paling banyak digemari antara lain seperti *collage*, *photo montage*, dan *mixed media*. Umumnya, media yang digunakan pada *collage*, *photo montage*, dan *mixed media* adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain.

4) *Digital*

Dalam media *digital*, penggunaan salah satu media yang dapat membantu desainer dalam pembuatan suatu karya/ilustrasi ialah komputer karena dapat menghasilkan karya/ilustrasi yang lebih artistik.

2.4 Buku Ilustrasi

Menurut Stewing (1980) buku ilustrasi merupakan sebuah buku yang berisi gabungan di antara kedua elemen penting yaitu cerita dan ilustrasi. Kerjasama yang dilakukan antara kedua elemen ini menghasilkan sebuah cerita dengan ilustrasi gambar. Tujuan dari buku ilustrasi adalah menumbuhkan apresiasi dan kecintaan akan buku tersebut. Selain dari ceritanya yang dalam segi verbal diharuskan untuk

menarik, gambar/visual merupakan elemen penting yang harus terdapat di dalam buku ilustrasi. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan minat membaca buku dari murid dan pesan dapat dipahami dengan mudah.

Sedangkan menurut Maharsi (2018) di dalam buku ilustrasi anak, terdapat sebuah pembelajaran berupa visual naratif yang dimaksudkan agar pesan edukasi yang terdapat di dalam buku dapat dengan mudah dipahami oleh anak-anak. Hal ini juga dapat menumbuhkan kesenangan juga rasa terhibur bagi anak-anak.

2.4.1 Buku Ilustrasi Interaktif

Menurut Liulianto (2017), buku interaktif merupakan suatu buku yang tersusun atas jilidan lembaran kertas yang membuat pembaca turut berperan aktif terhadap interaksi-interaksi unik yang berada di dalam buku tersebut. Dengan dimasukkannya unsur interaktif ke dalam buku ilustrasi, membuat buku ilustrasi tersebut menjadi semakin menarik. Hal ini dikarenakan di setiap halaman, terdapat banyak hal yang tidak disangka-sangka dan membuat pembaca ingin mengetahui lebih dari isi buku tersebut. Buku interaktif ini umumnya memiliki target pembaca untuk anak-anak.

Menurut Oey (2013), buku interaktif memiliki berbagai macam jenis. Berikut ini merupakan jeni-jenis dari buku interaktif:

1) *Pop Up Book*

Pop up book ialah buku yang di dalamnya memiliki halaman yang terdiri dari kertas-kertas yang dilipat sehingga memunculkan efek 3 dimensi ketika halaman tertentu dibuka;



Gambar 2.46 Contoh *Pop Up Book*

Sumber: <https://printninja.com/printing-resource-center/printing-options/book-services/specialty-paper-options/pop-up-book/>

2) *Peek a Boo*

Peek a boo atau yang sering disebut dengan buku *lift a flap* merupakan jenis buku interaktif yang memiliki unsur kejutan di dalamnya. Kejutan ini akan muncul jika suatu gambar tertentu dibuka. Hal ini dimaksudkan dengan tujuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu dari anak;

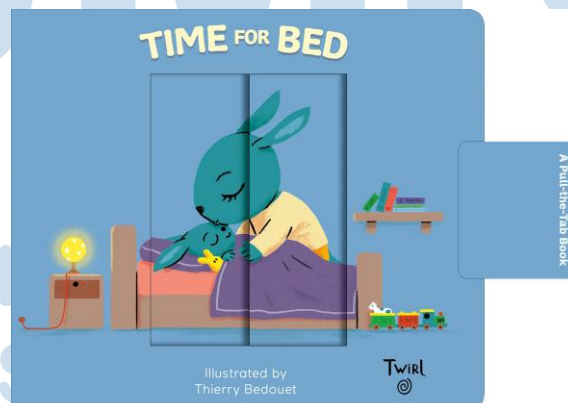


Gambar 2.47 Contoh Buku *Peek a Boo*

Sumber: <https://www.amazon.com/Boo-Peek-Flap-Board-Book/dp/1680521896>

3) *Pull Tab Book*

Pull Tab Book merupakan jenis buku interaktif yang dimana halamannya menggunakan sebuah tab yang dapat ditarik sehingga memunculkan gambar yang tidak dapat dilihat sebelumnya;

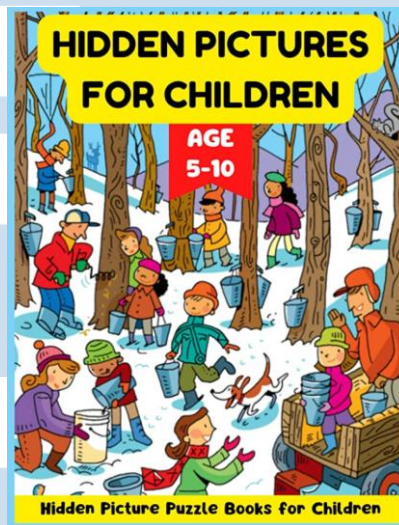


Gambar 2.48 Contoh *Pull Tab Book*

Sumber: <https://www.amazon.com/Boo-Peek-Flap-Board-Book/dp/1680521896>

4) *Hidden Objects Book*

Hidden Objects Book merupakan jenis buku interaktif yang bertujuan untuk mengajak anak-anak berperan aktif dalam menemukan objek-objek yang disembunyikan di dalamnya;

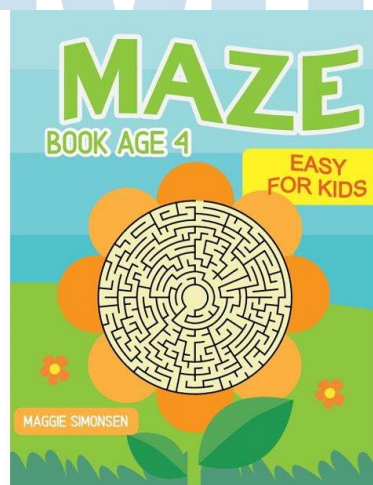


Gambar 2.49 Contoh *Hidden Objects Book*

Sumber: <https://www.amazon.com/Hidden-Pictures-Children-Age-5-10/dp/B0B9QS2ZTW>

5) *Games Book*

Games book merupakan jenis buku interaktif yang di dalamnya terdapat permainan-permainan interaktif yang biasanya membutuhkan alat tulis;



Gambar 2.50 Contoh *Games Book*

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Maze-book-Maze-book-age-4-Easy-Maze-for-Kids-Paperback/459142766>

6) *Interactive Participation Book*

Interactive participation book merupakan jenis buku interaktif yang di dalamnya terdapat pertanyaan dan/atau instruksi yang berhubungan dengan isi dari buku. Pertanyaan dan/atau instruksi tersebut bertujuan untuk menguji pemahaman pembaca akan isi buku;

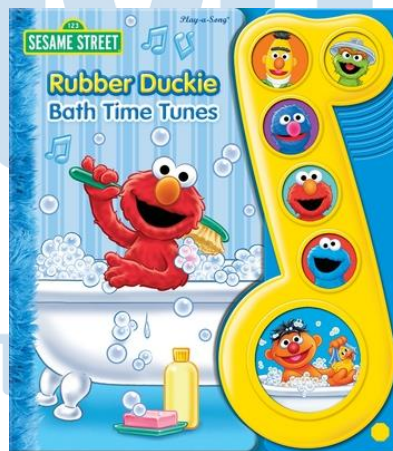


Gambar 2.51 Contoh *Interactive Participation Book*

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Maze-book-Maze-book-age-4-Easy-Maze-for-Kids-Paperback/459142766>

7) *Play-a-Song Book*

Play-a-song book ialah buku yang mempunyai banyak tombol dan dapat ditekan. Ketika tombol tertentu ditekan, maka dapat mengeluarkan suara, bunyi, atau lagu yang memiliki kaitan dengan isi buku;

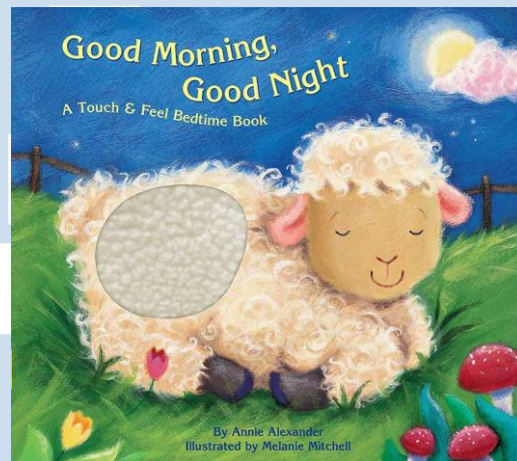


Gambar 2.52 Contoh *Play-a-Song Book*

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Maze-book-Maze-book-age-4-Easy-Maze-for-Kids-Paperback/459142766>

8) *Touch and Feel Book*

Touch and feel book merupakan jenis buku interaktif yang di dalam halamannya terdapat tekstur-tekstur tertentu yang dapat disentuh dan dirasakan langsung oleh anak-anak misalnya seperti bulu kucing;



Gambar 2.53 Contoh *Touch and Feel Book*

Sumber: <https://www.walmart.com/ip/Maze-book-Maze-book-age-4-Easy-Maze-for-Kids-Paperback/459142766>

9) Buku Interaktif Campuran

Buku interaktif campuran ialah penggabungan buku dari jenis-jenis buku interaktif yang ada.

2.5 Karakter

Menurut 21 Draw (2019) karakter ialah suatu cara yang dilakukan oleh seorang desainer dalam menyampaikan pesan kepada para audiens dari setiap karakter yang dibuat. Maka dari itu, dalam mendesain suatu karakter, diperlukan pemahaman yang lebih lanjut sehingga tercipta suatu karakter yang sesuai dengan tujuan dari desainer dan sesuai dengan target audiens.

2.5.1 Bentuk Karakter

Menurut Rogers (2014) dalam mendesain suatu karakter, terdapat satu aturan penting yaitu *forms follow function*. Aturan ini dapat digunakan sebagai acuan saat mendesain karakter yang dimana terletak pada kepribadian karakter yang nantinya akan dibuat. Adapun tiga kepribadian karakter yang dimaksud mengacu kepada bentuk dari fisik karakter yang nantinya akan terlihat pada sifat maupun karakteristik karakter tersebut, yaitu:

1) Bentuk Lingkaran

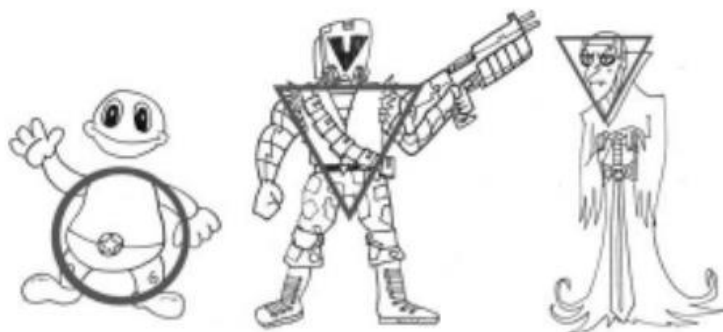
Lingkaran mampu menciptakan karakter dengan sifat yang ramah, baik, juga bersahabat.

2) Bentuk Persegi

Persegi mampu menciptakan karakter dengan sifat yang kuat dan kokoh. Adapun sifat karakter yang bodoh dikarenakan bentuk persegi dengan ukuran yang lebih besar.

3) Bentuk Segitiga

Segitiga mampu menciptakan karakter dengan sifat pahlawan yang kuat. Sedangkan segitiga yang dibalik yang diaplikasikan pada kepala suatu karakter dapat menciptakan karakter yang terlihat tajam, jahat, dan seram.



Gambar 2.54 Karakter dengan Bentuk-bentuk Fisik
Sumber: Roger (2014)

2.5.2 Estetika Karakter

Menurut Tillman (2011) target usia dari audiens memiliki pengaruh terhadap estetika desain karakter. Hal ini dapat dilihat dari target usia yang masih kecil yang umumnya belum dapat menyerap informasi yang terdapat pada suatu karakter tertentu. Adapun pengelompokan yang dibuat yang berfungsi untuk mendesain karakter secara tepat sesuai usia target, yaitu:

1) Usia 0 – 4 tahun

Desain karakter pada usia ini umumnya memiliki desain karakter dengan ukuran kepala yang lebih besar dibandingkan tubuhnya. Ukuran tubuh dari karakter ini juga terbilang kecil dengan pewarnaan dan bentuk yang sangat sederhana. Alasan dibalik desain karakter untuk usia ini ialah untuk memudahkan anak-anak dalam menyerap informasi yang ada di dalam karakter.

2) Usia 5 – 8 tahun

Desain karakter pada usia ini umumnya masih menggunakan proporsi bagian kepala yang besar. Namun, yang membedakan di sini ialah penggunaan bentuk serta pewarnaan yang lebih mendetail dan lebih variatif.

3) Usia 9 – 13 tahun

Desain karakter pada usia ini memiliki bentuk yang sudah hampir menyerupai seorang manusia pada umumnya, tetapi masih mengaplikasikan penggunaan ukuran tubuh yang kecil.

4) Usia 14 – 18 tahun

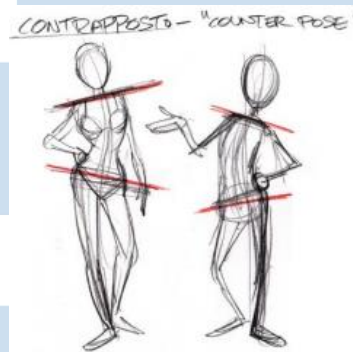
Desain karakter pada usia ini umumnya sudah serupa dengan karakter-karakter yang terdapat di dunia nyata. Ukuran setiap karakter juga sesuai dengan objek aslinya. Penggunaan warna untuk karakter di usia ini dapat terbilang paling banyak.

2.5.3 Gestur Karakter

Menurut 21 Draw (2019) dalam buku yang berjudul *The Character Designer*, ada tiga elemen yang paling mendasar jika ingin membuat suatu gestur. Ketiga elemen itu ialah *tilts*, *flow*, dan *rhythm*.

1) *Tilts*

Tilts ialah peletakkan karakter di suatu sudut tertentu untuk menghasilkan postur karakter yang kuat. *Tilts* juga dapat membuat suatu karakter menjadi lebih hidup dan tidak kaku.



Gambar 2.55 *Tilts*
Sumber: 21 Draw (2019)

2) *Flow*

Flow ialah gerakan yang mengalir pada garis suatu karakter. *Flow* sendiri terbentuk dari perpaduan antara garis yang bergerak secara cembung maupun cekung



Gambar 2.56 *Flow*
Sumber: 21 Draw (2019)

3) *Rhythm*

Rhythm atau ritme ialah pose dari suatu karakter yang digambar secara menyeluruh. Ritme dapat tercipta ketika garis lengkung, garis berlawanan, dan bentuk bulat dipakai secara bersamaan.



Gambar 2.57 *Rhythm*
Sumber: 21 Draw (2019)

2.6 User Interface dan User Experience

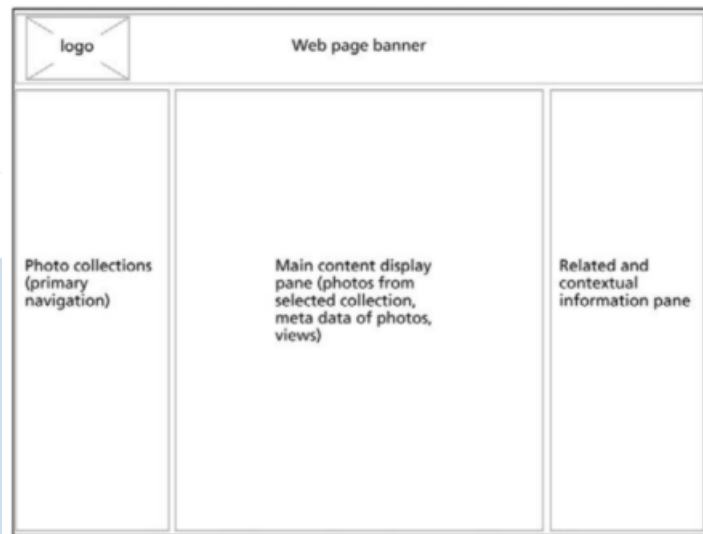
Menurut pengertian dari ISO 9241-210 (2019), *user interface* (UI) ialah segala elemen yang terdapat pada suatu sistem tertentu yang fungsinya ialah menyampaikan informasi tertentu kepada pengguna. Sedangkan, *user experience* (UX) ialah sebuah kesan atau respon yang dibagikan oleh pengguna setelah melakukan interaksi dengan suatu sistem, produk, ataupun jasa tertentu.

Menurut Harston dan Pyla (2012), dalam membuat sebuah UI dan UX diperlukan tahap-tahap berikut, yaitu:

2.6.1 Wireframe

Membuat sebuah *Wireframe* merupakan tahap pertama dalam merancang UI dan UX yang dimana *wireframe* ialah suatu panduan untuk setiap layar media yang akan digunakan. *Wireframe* sendiri difungsikan sebagai arahan dalam penempatan elemen-elemen *layout* seperti tombol, foto, dan lainnya.

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 2.58 Contoh *Wireframe*
 Sumber: Harston & Pyla (2012)

2.6.2 Prototype

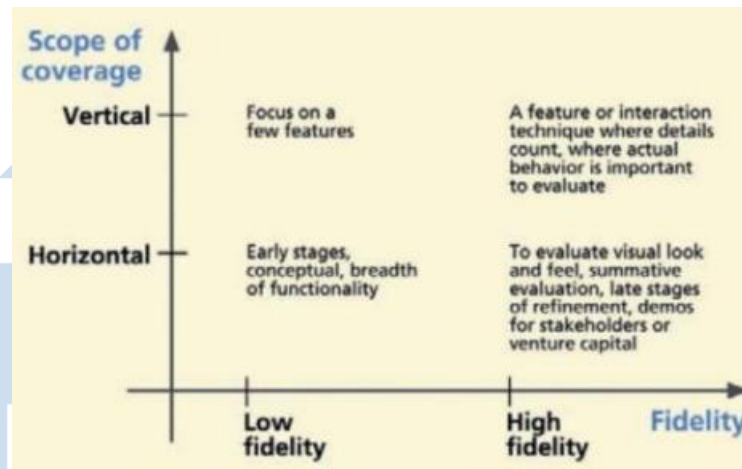
Prototype ialah desain pertama yang nantinya akan dilakukan sebuah pengujian. *Prototype* sendiri memiliki dua jenis, yaitu:

1) Low Fidelity Prototype

Low fidelity prototype ialah *prototype* yang dirancang dengan melakukan pengujian pada peletakkan elemen-elemen visual. *Low fidelity prototype* dirancang dengan menggunakan elemen-elemen yang belum sepenuhnya terselesaikan sehingga jika terdapat perubahan dapat dengan mudah diubah.

2) High Fidelity Prototype

High fidelity prototype ialah *prototype* yang elemen-elemen visualnya dapat menjelaskan hasil akhir dari desain yang dibuat yang dimana elemen-elemen visual yang sudah mendetail.



Gambar 2.59 Jenis *Prototype*
 Sumber: Harston & Pyla (2012)

2.6.3 Tes dan Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam merancang UI dan UX yang dimana *prototype* yang telah dibuat kemudian diuji. Tes dan evaluasi dapat dilakukan dengan bantuan pengguna untuk mengoperasikan *prototype* yang telah dibuat.

2.7 Gigi

Menurut Irma dan Intan (2013), gigi ialah jaringan tubuh yang sangat keras. Gigi sendiri mempunyai struktur penyusun yang jumlahnya lapisan dari email, dentin, pulpa berupa pembuluh darah, pembuluh saraf, dan juga bagian lain yang membuat gigi semakin kokoh. Meskipun memiliki struktur yang sangat kuat, gigi ialah jaringan tubuh yang rawan terkena kerusakan. Pada sistem pencernaan yang terdapat di dalam tubuh manusia, gigi berperan sebagai alat untuk mengunyah.

2.7.1 Fungsi Gigi

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), gigi mempunyai 4 fungsi utama, yakni:

- 1) Sebelum makanan ditelan, makanan yang masuk ke dalam mulut akan dikunyah terlebih dulu. Hal ini memiliki tujuan agar makanan dipecah

menjadi sebuah bagian-bagian kecil sehingga mampu untuk ditelan dengan lebih mudah, lalu melancarkan proses pencernaan di lambung dan usus, dan menghindari terdesak saat menelan makanan;

- 2) Mengatakan kata-kata dengan tegas;
- 3) Membuat wajah menjadi proporsional;
- 4) Sebagai kecantikan serta paras.

2.7.2 Jenis Gigi

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), gigi terbagi menjadi 3 yakni gigi seri, gigi taring, serta gigi geraham. Berikut ini merupakan penjelasan yang lebih mendetail akan ketiga jenis gigi:

1) Gigi Seri (*Incisors*)

Fungsi dari gigi seri adalah untuk memotong makanan berukuran besar yang masuk ke dalam mulut sebelum dikunyah lalu masuk ke rongga mulut. Bentuk dari gigi seri sendiri seperti pahat;



Gambar 2.60 Gigi Seri

Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)

2) Gigi Taring (*Canines*)

Fungsi dari gigi taring adalah untuk mencabik/merobek makanan setelah dipotong oleh gigi seri. Bentuk dari gigi taring sendiri seperti paku yang tajam;

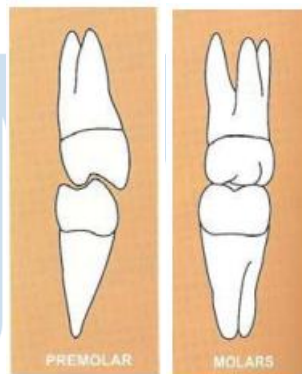


Gambar 2.61 Gigi Taring

Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)

3) Gigi Geraham (*premolar* dan *molars*)

Fungsi dari gigi geraham ialah menghaluskan makanan sebelum makanan ditelan. Bentuk dari gigi geraham sendiri seperti permukaan yang melengkung dan menjendul. Ada 2 jenis gigi geraham 2 yaitu gigi geraham kecil (*premolar*) serta gigi geraham besar (*molars*).

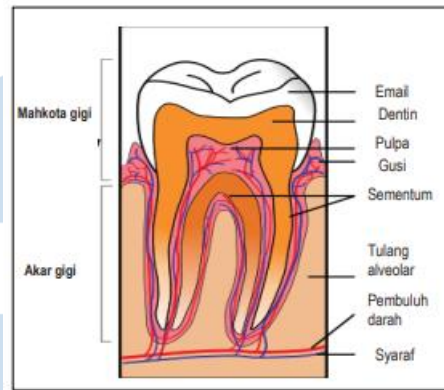


Gambar 2.62 Gigi Geraham Kecil dan Besar

Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)

2.7.3 Anatomi Gigi

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), gigi terbagi menjadi beberapa bagian, yaitu:



Gambar 2.63 Anatomi Gigi

Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)

1) Email

Email merupakan lapisan gigi yang paling luar. Fungsi dari email adalah memberi perlindungan dari panas dan dingin kepada gigi bagian dalam. Dalam tubuh manusia, email merupakan jaringan terkeras yang dibandingkan dengan jaringan yang lainnya;

2) Dentin

Dentin merupakan lapisan gigi berwarna kuning yang berada di bawah email. Dentin merupakan tempat dimana adanya ujung-ujung syaraf yang bersumber dari pulpa;

3) Pulpa

Pulpa merupakan tempat terdapatnya syaraf-syaraf, pembuluh darah, dan pembuluh getah bening berada yang merupakan sumber keberlangsungan hidup dari pada gigi;

4) Tulang Rahang

Tulang rahang ialah tempat dimana akar gigi tertanam, atau tulang *alveolar*;

5) Cementum

Cementum ialah bagian yang berfungsi untuk membungkus seluruh permukaan akar gigi;

6) Jaringan Periodontal

Jaringan Periodontal ialah serabut dengan jumlah yang banyak yang terletak di akar gigi. Jaringan periodontal berperan melindungi tulang rahang dengan cara menahan tekanan.

2.7.4 Menyikat Gigi

Menurut Tarigan (1989) dalam bukunya yang berjudul Kesehatan Gigi dan Mulut, tujuan dari menggosok gigi yakni agar semua bekas makanan yang masih terdapat di bagian gigi dibersihkan. Selain itu, menggosok gigi juga berfungsi untuk memijat gusi.

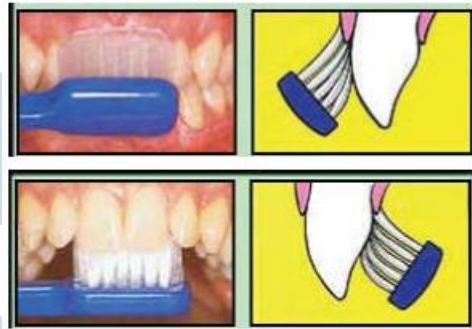
Sedangkan menurut Herijulianti, Indriani, dan Artini (2002), menyikat gigi ialah cara menjaga kebersihan gigi serta mulut yang paling mudah untuk dipraktikkan agar dapat terhindari dari permasalahan kesehatan gigi dan mulut.

Maka dari itu, menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), terdapat beberapa cara menyikat gigi secara benar, yaitu:

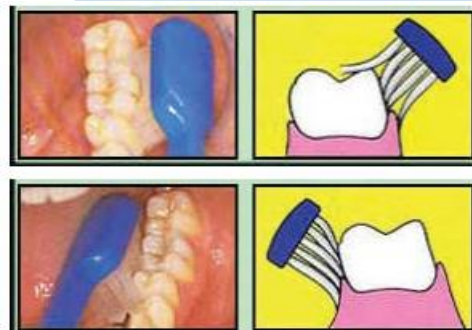
- 1) Menggunakan sikat gigi serta pasta gigi yang di dalamnya terkandung *fluor* sebanyak $\frac{1}{2}$ cm;
- 2) Melakukan kumur menggunakan air yang bersih terlebih dahulu sebelum mulai menyikat gigi;
- 3) Menyikat permukaan gigi dengan melakukan gerakan maju dan mundur serta gerakan memutar dengan waktu kurang lebih 2 menit;
- 4) Berhati-hati ketika menyikat gigi pada area pertemuan gigi dan gusi;

- 5) Mengulangi gerakan menyikat gigi yang sama pada permukaan luar dalam dan gigi atas dan bawah;
- 6) Memiringkan sikat gigi ketika menyikat permukaan gigi rahang bawah bagian dalam;
- 7) Menyikat gigi dengan gerakan maju mmundur pada permukaan kunyah gigi atas serta bawah;
- 8) Menyikat dengan gerakkan maju serta mundur pada lidah maupun langit-langit mulut;
- 9) Menghindari menyikat gigi terlalu keras terutama di area pertemuan gigi dan gusi untuk menghindari gusi terluka;
- 10) Setelah selesai menyikat gigi, berkumur sekali saja sehingga tersisa *fluor* di gigi;
- 11) Setelah selesai menyikat gigi, membersihkan sikat gigi harus dengan air serta kepala sikat diletakkan di atas;
- 12) Waktu yang disarankan untuk menyikat gigi adalah ketika selesai makan. Namun, karena sedikit menyulitkan, yang terpenting adalah pemilihan waktu untuk menyikat gigi ialah setiap selesai sarapan dan sebelum tidur di malam hari.

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 2.64 Cara Menyikat Gigi Bagian Depan
 Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)



Gambar 2.65 Cara Menyikat Gigi Bagian Belakang
 Sumber: Buku Panduan Pelatihan Kader Kesehatan Gigi dan Mulut di Masyarakat (2012)

2.7.5 Pemilihan Sikat Gigi dan Alat Bantu Sikat Gigi

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), terdapat hal yang harus diperhatikan dalam memilih sikat gigi yaitu bulu sikat gigi yang standar. Lalu, penggunaan sikat gigi dapat dibantu dengan alat-alat bantu untuk membuat gigi menjadi bersih juga disarankan, yaitu:

1) Tusuk Gigi

Penggunaan tusuk gigi berfungsi untuk mengambil makanan yang tersisa di gigi. Bagian lancip tusuk gigi yang terdapat di bagian atas digunakan untuk gigi bagian bawah dan sebaliknya. Penting untuk tidak menempatkan tusuk gigi ke bagian gusi karena dapat melukai gusi.

2) Benang Gigi (*Dental Floss*)

Fungsi dari benang gigi sebenarnya hampir sama dengan tusuk gigi. Namun yang membedakan adalah sisa makanan yang terselip di gigi dapat diangkat menggunakan benang gigi.

2.8 Penyakit Gigi dan Mulut pada Anak

Menurut Tim Dian Rakyat (2010) beberapa penyakit gigi dan mulut ini sering ditemui pada anak-anak, yaitu:

1) Karies Gigi

Dengan anak rutin menyikat giginya, karies gigi pada anak dapat dicegah. Selain dengan rutin menyikat gigi, menambal gigi yang berlubang dapat menyembuhkan karies gigi.

2) Gusi Bengkak

Sisa makanan yang menyangkut di sela-sela gigi dapat menciptakan kuman yang menghasilkan racun yang pada akhirnya membuat gusi menjadi bengkak. Dengan menyikat gigi, gigi anak akan terbebas dari sisa-sisa makanan sehingga gusi bengkak dapat diatasi.

3) Bau Mulut

Gigi yang berlubang dapat mengakibatkan bau mulut. Bau mulut sendiri dapat diatasi dengan melakukan penambalan pada gigi yang berlubang.

4) Sariawan

Sariawan ialah penyakit pada bagian dalam mulut berwarna kemerahan yang mengakibatkan rasa sakit dan tidak nyaman sehingga saat makan dan minum, anak menjadi terganggu. Sariawan sendiri terjadi karena kurangnya konsumsi vitamin, cedera saat menyikat gigi, ataupun infeksi. Untuk mengobati sariawan, dapat dilakukan dengan mengonsumsi makanan yang mengandung banyak nutrisi dan vitamin serta menjaga kebersihan dalam gigi dan mulut.

2.9 Kebiasaan Baik dalam Menjaga Kesehatan Gigi

Menurut Kementerian Kesehatan RI (2012), kesehatan gigi dapat terjaga dengan cara-cara seperti menyikat gigi sebanyak 2x sehari sehabis makan pagi juga sebelum tidur pada malam hari, menggunakan benang gigi untuk mengangkat makanan sisa yang masih tersisa di gigi, Menggunakan pasta gigi dengan kandungan *fluor*, menghindari makanan yang mampu menimbulkan kerusakan pada gigi seperti makanan/minuman manis/dingin/asam, serta mengonsumsi makanan yang kaya akan serat dan gizi seperti buah-buahan dan sayur-sayuran.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA