

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Tinarbuko (2015) menyampaikan bahwa Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah sebuah disiplin ilmu yang menekuni cara kreatif dalam komunikasi yang kemudian diterapkan pada berbagai media visual. Proses perancangan desain komunikasi visual dimulai dari mengidentifikasi masalah, mengumpulkan informasi dan referensi visual, merancang konsep sesuai dengan kelompok sasaran, hingga penyelesaian karya, sehingga masalah komunikasi sebelumnya dapat diselesaikan. Konsep komunikasi tersebut melibatkan elemen desain seperti ilustrasi, warna, jenis huruf, tata letak, atau komposisi.

##### 2.1.1 Prinsip Desain

Dalam merancang media informasi, prinsip desain perlu diterapkan secara konsisten untuk menghasilkan karya yang berkualitas dan efektif (Landa, 2014) mengatakan dalam bukunya bahwa setiap prinsip desain memiliki dasar yang saling terikat. Berikut adalah beberapa prinsip desain yang berkaitan, antara lain:

##### 1) Format

Format merujuk batasan atau parameter yang mengatur rancangan desain agar tetap terstruktur dengan baik pada berbagai media desain. Media desain tersebut seperti kertas, spanduk, baliho, *gadget*, majalah, dan lainnya. Menurut Landa (2014), bahwa ukuran parameter luar desain harus dipertimbangkan berdasarkan faktor-faktor seperti fungsi, tujuan, kelayakan, dan anggaran dari proyek yang sedang dikerjakan dapat diartikan sebagai format dari desain tersebut.



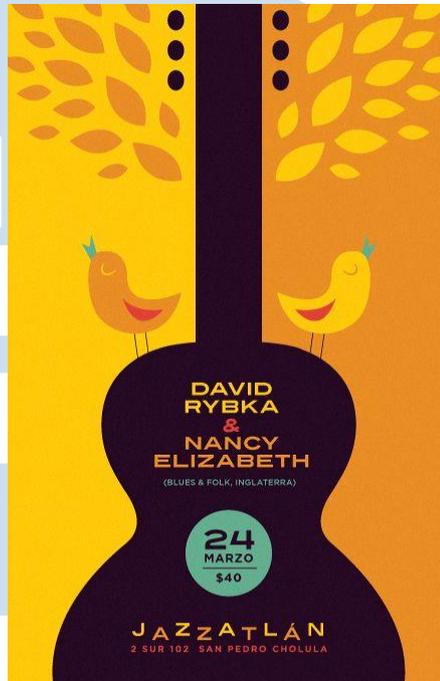
Gambar 2.1 Contoh Format  
 Sumber: <http://www.joseguizar.com/Jazzatlan>

## 2) Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain merujuk pada keseimbangan komposisi elemen yang dihasilkan dari pemerataan bobot visual dalam karya. Karya yang seimbang tentunya dapat memberikan kesan harmoni, sehingga komunikasi akan menjadi efektif dan mudah diterima. Setiap komponen visual seperti ukuran, elemen warna, bentuk, nilai, penggunaan tekstur memiliki bobot visual yang harus diperhatikan saat menempatkan dan mengolah dalam komposisi per halaman.

Keseimbangan menurut Landa (2014, hlm.31) dibagi menjadi tiga jenis antara lain simetris, asimetis, radial. Keseimbangan simetris terjadi ketika bobot visual di kedua sisi sumbu pusat sama dan menghasilkan kesan harmoni. Sedangkan asimetris merupakan keseimbangan dengan bobot yang berbeda di setiap sisi, karena tidak adanya refleksi pada dua sisi sumbu pusat. Radial adalah keseimbangan simetris dengan susunan komponen secara lurus dan

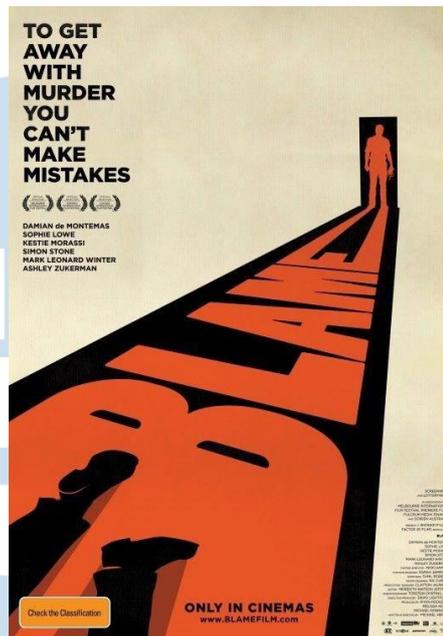
menyamping, sehingga susunan elemen yang ada memancar dari pusat garis.



Gambar 2.1 Contoh Keseimbangan  
Sumber: <http://www.joseguizar.com/Jazzatlan>

### 3) Hierarki Visual

Prinsip hirarki visual digunakan untuk mengatur informasi pada elemen visual agar terlihat menonjol daripada elemen lainnya, sehingga perhatian pembaca dapat difokuskan pada elemen tertentu yang paling penting. Penerapan prinsip ini menjadi sangat penting dalam desain, terutama dalam penempatan posisi visual dan teks pada media informasi. Menurut Landa (2014, hlm 34), ada beberapa cara untuk menciptakan hirarki visual yang tepat, antara lain dengan *emphasis by isolation*, *emphasis by placement*, *emphasis through scale*, *emphasis through pointers*.



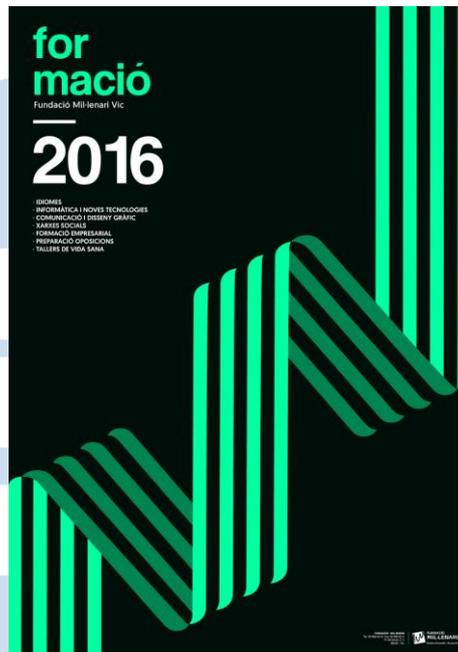
Gambar 2.1 Contoh Hirarki Visual

Sumber: <https://www.flux-academy.com/blog/visual-hierarchy-examples>

#### 4) Ritme

Ritme merupakan pola berulang yang mencakup berbagai elemen bentuk pada desain. Beragam jenis ritme dalam visual, yaitu pengulangan yang konsisten dan bervariasi dengan adanya perubahan wujud, ukuran, tata letak, dan pola. Pengulangan terbentuk dari pemakaian elemen visual yang sama berulang-ulang dalam jangka waktu tertentu. Variatif memiliki fungsi untuk memodifikasi pola pengulangan yang sudah ada guna menciptakan visual yang lebih menarik dan mengejutkan bagi pembaca. Namun, penggunaan variasi yang berlebihan dapat membuat desain terlihat berantakan.

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 2.4 Contoh Ritme  
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/32359869/Poster-by-Xavier-Esclusa-Trias-Millenari-Formacio>

## 5) Kesatuan

Landa (2014) menyampaikan bahwa dalam desain kesatuan merujuk pada keseragaman dan keutuhan dari semua elemen visual. Kesatuan digunakan untuk menghindari kebingungan penerima informasi dan memudahkan target perancangan untuk mengingat karya. Untuk menciptakan kesatuan, berikut prinsip-prinsip yang digunakan:

### 1. *Similarity*

Elemen visual yang serupa dalam bentuk, warna, tekstur, atau arah dikelompokkan sebagai satu kesatuan.

### 2. *Proximity*

Elemen yang saling mendukung dikelompokkan bersama karena kedekatannya.

### 3. *Continuity*

Hubungan antara satu elemen visual dengan elemen lainnya yang saling terbentuk.

#### 4. *Closure*

Elemen visual yang digabungkan untuk membentuk suatu kesatuan rupa, elemen, *pattern* yang utuh.

#### 5. *Common fate*

Adanya elemen visual yang terlihat bergerak ke arah yang sama dan dipersepsikan sebagai satu kesatuan.

#### 6. *Contuining line*

Meskipun garis terputus sehingga menciptakan celah di antara titik-titiknya, hal itu masih dapat membentuk pola yang dapat dikenali sebagai arah yang sama seperti alur. Maka, garis terputus masih dapat dilihat sebagai satu kesatuan visual oleh audiens.



Gambar 2.5 Contoh Kesatuan

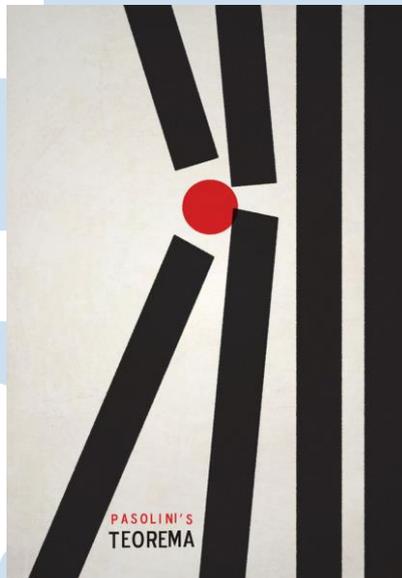
Sumber: [http://trendland.com/wp-content/uploads/2010/04/piet-paris\\_illustration\\_7.jpg](http://trendland.com/wp-content/uploads/2010/04/piet-paris_illustration_7.jpg)

### 2.1.2 Elemen Desain

Landa (2014) dalam buku *Graphic Design Solution 5<sup>th</sup> Edition* menyampaikan bahwa garis, bentuk, warna, dan tekstur merupakan empat elemen utama dalam sebuah desain.

## 1) Garis

Hasil dari sekumpulan titik yang membentang disebut sebagai garis. Garis sendiri dapat dibagi menjadi empat jenis dalam desain grafis yaitu garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis kurva (hlm.19). Dalam perancangan media informasi, garis memiliki peran penting untuk mengatur posisi secara visualis dan memisahkan antara berbagai konten berbeda seperti judul, isi, serta komponen lain. Garis juga dapat menjadi sebuah arah penunjuk yang membantu pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan.



Gambar 2.6 Contoh dari Garis

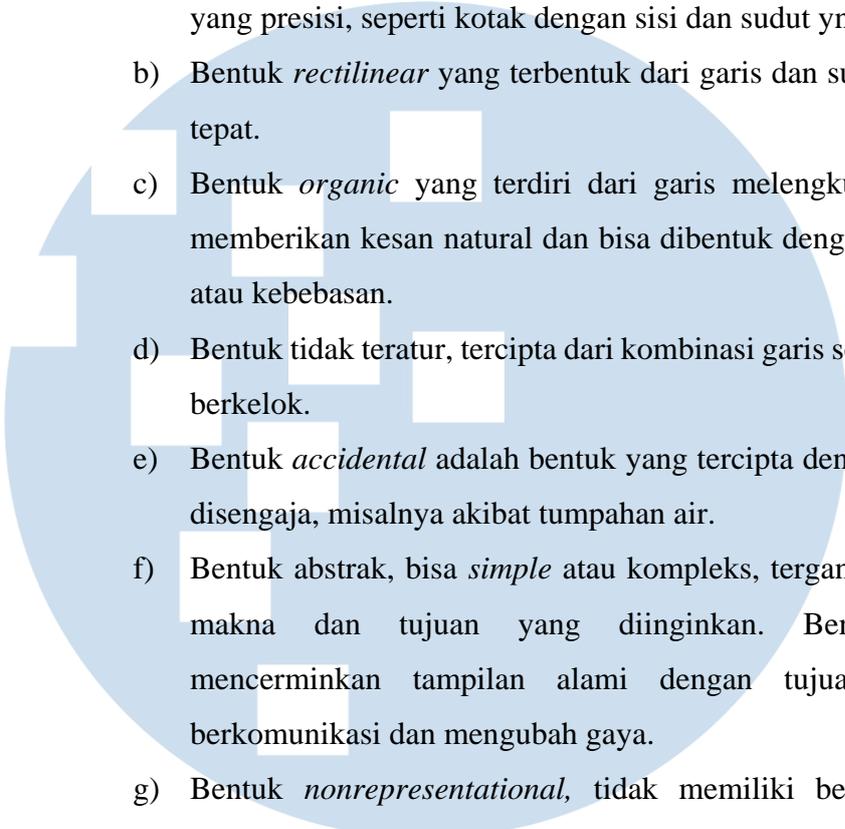
Sumber: <https://minimalmovieposters.tumblr.com/post/3880987984/teorema-by-ed-lanius>

## 2) Bentuk

Bentuk merupakan gabungan garis yang saling tertutup dan ujung garis berhadapan (Landa, 2014). Bentuk juga dilihat sebagai objek dua dimensi yang memiliki ketinggian dan kelebaran karena berbentuk datar, serta terbuat dari gabungan sebagian maupun seluruh elemen garis, warna, *tone* dan tekstur.

Landa (2014) mengatakan bahwa pada dasarnya, bentuk memiliki gambaran dasar antara lain segitiga, persegi, dan lingkaran (hlm.20).

Kategori bentuk beragam, antara lain:

- 
- a) Bentuk geometris tercipta dari garis, lengkungan, dan sudut yang presisi, seperti kotak dengan sisi dan sudut yang sama.
  - b) Bentuk *rectilinear* yang terbentuk dari garis dan sudut yang tepat.
  - c) Bentuk *organic* yang terdiri dari garis melengkung yang memberikan kesan natural dan bisa dibentuk dengan presisi atau kebebasan.
  - d) Bentuk tidak teratur, tercipta dari kombinasi garis sejajar dan berkelok.
  - e) Bentuk *accidental* adalah bentuk yang tercipta dengan tidak disengaja, misalnya akibat tumpahan air.
  - f) Bentuk abstrak, bisa *simple* atau kompleks, tergantung dari makna dan tujuan yang diinginkan. Bentuk ini mencerminkan tampilan alami dengan tujuan untuk berkomunikasi dan mengubah gaya.
  - g) Bentuk *nonrepresentational*, tidak memiliki bentuk asli di alam dan tidak memiliki makna atau tujuan tertentu.
  - h) Bentuk *representational*, yang merepresentasikan objek yang ada di alam dan membawa makna, seperti gambar pohon.

UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

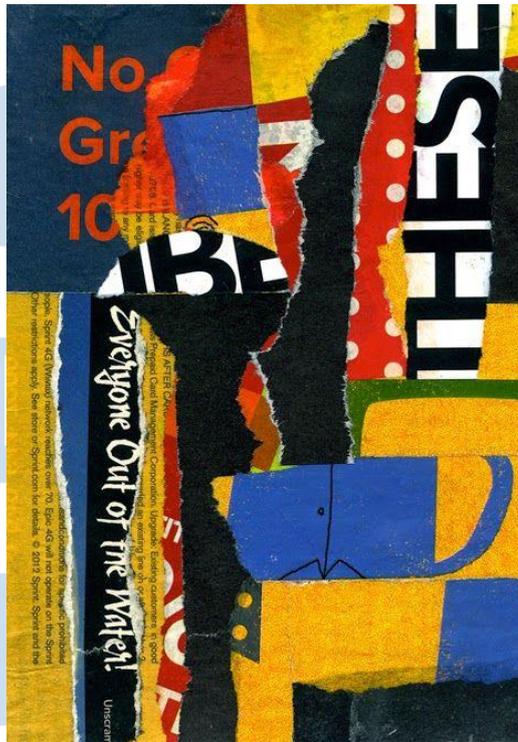


Terdapat 3 elemen dalam warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* mengacu pada nama warna seperti merah, kuning, ungu, oranye, dan sebagainya. Pertama, *value* menunjukkan *level* kegelapan atau kecerahan dari *hue*, misalnya hijau tua dan hijau muda. Sementara itu, *saturation* mengacu pada kecerahan atau kekusaman dari *hue*, seperti biru terang dan biru kusam. Warna dapat dibagi menjadi dua berdasarkan *temperature*, yaitu warna hangat (*warm*) dan warna dingin (*cool*). Warna hangat terdiri dari merah, oranye, dan kuning. Sedangkan Warna dingin terdiri dari biru, hijau, dan ungu. Warna yang ditampilkan pada perangkat elektronik disebut warna tambahan atau aditif, yang meliputi tiga warna utama yaitu *red*, *green*, dan *blue* (RGB) (Landa, 2014, hlm.23). Kemudian warna subtraktif utama adalah *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *key* atau hitam (CMYK) (Landa, 2014, hlm.24) yang biasa digunakan dalam percetakan *offset*.

#### 4) **Tekstur**

Kualitas permukaan yang dapat dirasakan secara fisik atau direpresentasikan secara visual dari suatu objek disebut sebagai tekstur. *Tactile* adalah jenis tekstur yang dapat diraba dan dirasakan secara fisik, sementara visual adalah jenis tekstur yang dihasilkan melalui teknologi digital atau fotografi seperti *pattern*. *Pattern* adalah pola yang terdiri dari pengulangan elemen visual yang konsisten dan teratur pada suatu area.

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 2.9 Contoh dari Tekstur  
 Sumber: <http://jackilong.blogspot.com/2014/03/day-612-earthquake-country.html>

### 2.1.3 Tipografi

Tipografi berperan penting dalam perancangan media informasi. Menurut Sihombing (2017), tipografi adalah ilmu stilistika dan teoritis penulisan huruf memegang peranan penting dalam setiap karya desain grafis dan terus berlanjut dari waktu ke waktu sebagai bagian dalam peradaban manusia. Landa (2014) menyatakan bahwa *typeface* adalah sekumpulan karakter dengan karakteristik visual yang konsisten. Karakter yang stabil, memudahkan audiens mengenal karakter bahkan setelah termodifikasi. *Typeface* umumnya melingkupi huruf, angka, simbol, dan tanda.

#### 2.1.3.1 Jenis Tipografi

Menurut Landa (2014) menyampaikan bahwa tipografi dibagi menjadi beberapa jenis antara lain.

##### 1) *Old Style or Humanist: roman typefaces*

Jenis huruf ini dibuat menggunakan pena bermata besar, yang menghasilkan ujung huruf yang bersudut dan

memiliki ekor. Huruf ini diperkenalkan pertama kali pada abad ke 15.

### Times New Roman

A Á B C Č D E Ě É F G H C H I Í J K L M N  
Ň O Ó P Q R Ŕ S Š T Ť U Ú Ů V W X Y Ý Z Ž

a á b c č d e ě é f g h c h i í j k l m n  
ň o ó q p r ŕ s š t ť u ú ů v w x y ý z ž

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

@ () ! € ? # \$ % & \* § + , . \_ - / : ; < = > ^ { | }

Gambar 2.10 Contoh dari *Font Old Style*

Sumber: <https://www.pohary.com/cs/642-pismo-na-dverni-stitky/font-pisma-times-new-roman-7934.html>

### 2) *Transitional: serif typefaces*

Jenis huruf ini sebagai bentuk perubahan gaya *old style* ke *modern*, dengan mempertahankan ciri khas lama. Huruf ini populer pada abad ke-18, contohnya Whitman, Bonesana

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789 (!#\$%&/.|\*`@',?;:)

# Penultimate

The spirit is willing but the flesh is weak

## SCHADENFREUDE

3964 Elm Street and 1370 Rt. 21

The left hand does not know what the right hand is doing.

mail@example.com <http://www.cufonfonts.com>

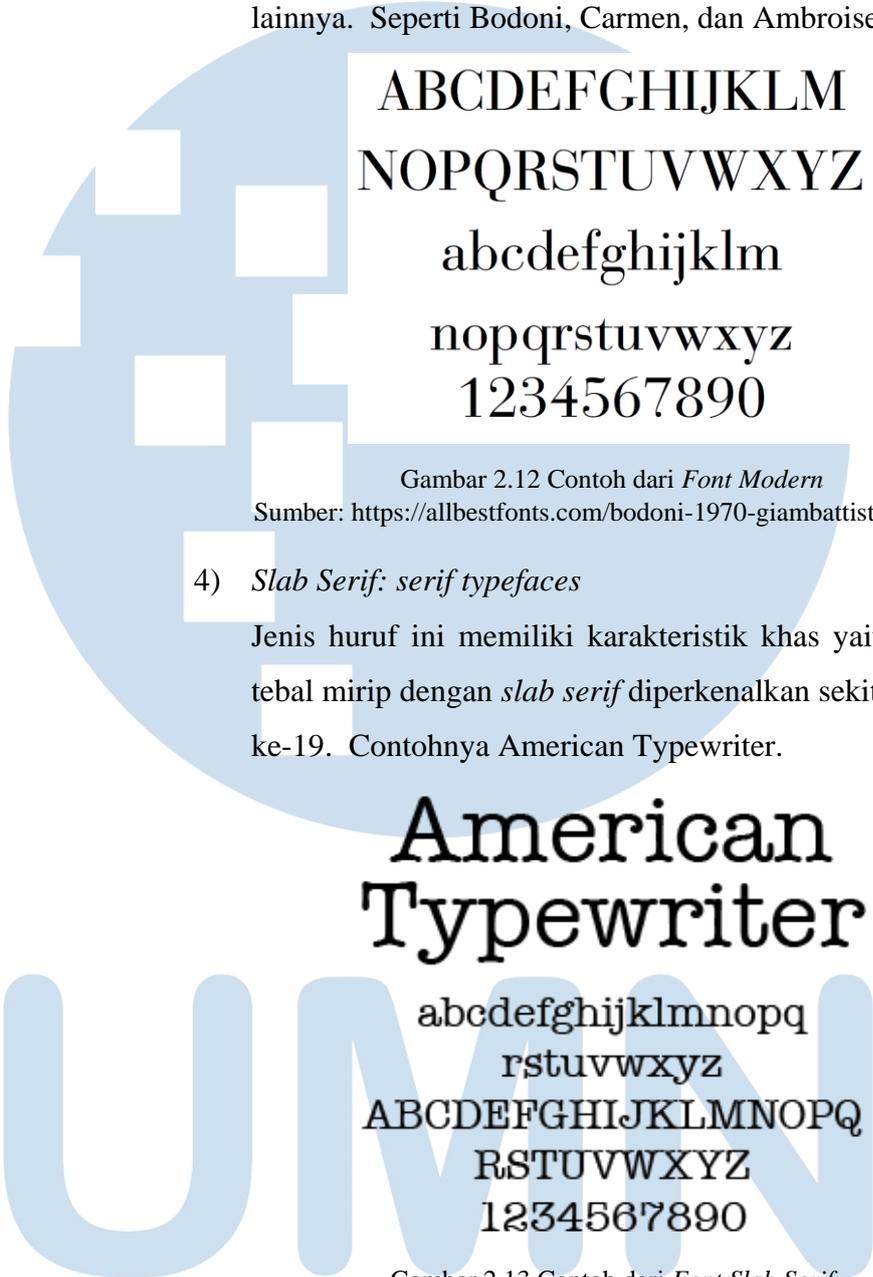
Gambar 2.11 Contoh dari *Font Transitional*

Sumber <https://www.cufonfonts.com/font/baskerville>

### 3) *Modern: serif typefaces*

Jenis huruf ini berbentuk lebih geometris, berbeda jauh dengan bentuk sebelumnya. Jenis ini memiliki kontras yang kuat antara penarikan garis tebal dan tipis,

bentuknya sangat simetris berbeda dengan roman lainnya. Seperti Bodoni, Carmen, dan Ambroise.



ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

Gambar 2.12 Contoh dari *Font Modern*

Sumber: <https://allbestfonts.com/bodoni-1970-giambattista-bodoni>

4) *Slab Serif: serif typefaces*

Jenis huruf ini memiliki karakteristik khas yaitu garis tebal mirip dengan *slab serif* diperkenalkan sekitar abad ke-19. Contohnya American Typewriter.

American  
Typewriter

abcdefghijklmnopq  
rstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNO  
PQRSTUVWXYZ  
1234567890

Gambar 2.13 Contoh dari *Font Slab Serif*

Sumber: <https://br.pinterest.com/pin/235172411776455224/?send=t>

5) *Sans Serif*

Tipe huruf yang tidak berekor, namun memiliki garis yang tebal dan tipis. Huruf ini diperkenalkan pada awal abad ke-19 seperti Futura, Helvetica.

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZÀÅ  
abcdefghijklmnopqrs  
tuvwxyzàåéîõøü&12  
34567890(\$£.,!?)

Gambar 2.14 Contoh dari Font *Sans Serif*  
Sumber: <https://fontsnetwork.com/futura-font-free-download/>

6) *Blackletter*

Jenis huruf ini berlandaskan pada huruf tulisan tangan, nama lainnya Gothic. Huruf ini memiliki ciri khas garis yang kuat dan jarak antar huruf yang rapat dengan minimnya lengkungan kurva, seperti *texture*

ABCDEFGHIJKLMN  
OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrs  
nopqrstuvwxyz  
0123456789!?!#

Gambar 2.15 Contoh dari Font *Blackletter*  
Sumber: [https://www.fontriver.com/font/berry\\_rotunda/](https://www.fontriver.com/font/berry_rotunda/)

7) *Script*

Jenis huruf ini sangat mirip dengan tulisan tangan, dengan huruf tersambung dan miring antar huruf serta dituliskan menggunakan pena fleksibel, pena runcing, atau kuas, seperti *Brush Script* dan *Shelley Allegro Script*.

THE QUICK BROWN  
FOX JUMPED OVER THE  
LAZY DOG. the quick brown fox  
jumped over the lazy dog. 0123456789

Gambar 2.11 Contoh dari *Font Script*

Sumber: <https://www.fontsplace.com/shelley-allegro-bt-free-font-download.html>

8) *Display*

Jenis huruf ini biasanya digunakan untuk *headline*, karena memiliki ciri khas rumit, penuh hiasan, dan *handmade*. Huruf ini dirancang untuk digunakan pada media yang berukuran besar.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
0123456789 (!#\$%&/ .!\*'@` .?::)

**PENULTIMATE**  
THE SPIRIT IS WILLING BUT THE FLESH IS WEAK  
**SCHADENFREUDE**  
3964 ELM STREET AND 1370 RT. 21  
THE LEFT HAND DOES NOT KNOW WHAT THE RIGHT HAND IS DOING.  
MAIL @EXAMPLE.COM HTTP://WWW.CUFONFONTS.COM

Gambar 2.17 Contoh dari *Font Display*

Sumber: <https://www.cufonfonts.com/font/droidiga>

### 2.1.3.2 Prinsip Tipografi

Menurut Sihombing (2003) dalam Ricardoe (2014) menyampaikan bahwa prinsip tipografi terbagi menjadi empat antara lain:

1) *Legibility*

*Legibility* merupakan tingkat keterbacaan yang ada pada huruf. Pada karya desain tentunya ada kemungkinan terjadinya beberapa hal seperti *cropping*, *overlapping*, dan

lainnya yang mengakibatkan tingkat keterbacaan dari huruf menurun. Sehingga, penting bagi desainer untuk dapat mengenali karakter dari bentuk huruf dengan baik.

### 2) *Readability*

Pada proses penggunaan huruf pada karya desain, penting untuk memperhatikan hubungan huruf dengan lainnya agar dapat terlihat jelas. Salah satunya seperti penggunaan spasi antar huruf yang tepat untuk memberikan keterbacaan informasi yang tepat.

### 3) *Clarity*

*Clarity* merupakan kemampuan penggunaan sekumpulan huruf dalam suatu desain yang dapat dibaca serta dipahami oleh pembaca. Suatu karya desain harus memiliki kemampuan berkomunikasi yang baik agar audiens dengan mudah memahaminya.

### 4) *Visibility*

Penting bagi huruf, kata, maupun kalimat untuk memiliki keterbacaan pada jarak tertentu. Contohnya, penggunaan *font* yang digunakan pada media iklan seperti *billboard* berbeda dengan *headline* pada brosur.

## 2.1.4 Psikologi Warna

Warna merupakan objek yang berasal dari keberadaan energi pancaran cahaya yang dipantulkan dan terlihat oleh mata. Setiap warna memiliki arti psikologis dan berguna sebagai komponen pendukung untuk memvisualisasi pesan yang ingin disampaikan, dalam bentuk gambar atau tulisan. Hubungan perasaan, budaya, dan peristiwa pribadi, yang menimbulkan emosi personal yang dapat dilihat melalui warna. Berikut adalah warna primer yang melambangkan emosi:

- 1) Merah: memunculkan adrenaline, dapat mendorong rasa lapar dan melakukan hal yang impulsive.

- 2) Biru: warna ini mengingatkan orang akan langit dan laut, melambangkan ketenangan dan memunculkan rasa aman.
- 3) Ungu: melambangkan kesan magis dan emosi yang misterius.
- 4) Abu-abu: warna ini dinilai tidak memiliki perasaan, dimana warna ini juga paling natural.
- 5) Hijau: melambangkan kesan energik karena berbubungan dengan warna alam dan melambangkan rasa relaksasi.
- 6) Oranye: memberikan kesan hangat dan implusivitas.
- 7) Kuning: melambangkan rasa hangat dan kebahagiaan.
- 8) Coklat: seperti dengan warna tanah menimbulkan rasa aman dan tenang.

### **2.1.5 Ilustrasi**

Alan Male (2017) menjelaskan bahwa desainer menciptakan ilustrasi untuk hiburan dengan mendeskripsikan kisah di dalamnya disebut dengan ilustrasi. Sebuah ilustrasi baru dapat dikatakan sebagai ilustrasi apabila memiliki makna baik sehingga dapat mempengaruhi secara pikiran maupun emosi, tidak hanya sekedar digunakan untuk memenuhi kepentingan dan kesenangan desainer saja.

Selain itu, menurut Materi (2021) menjelaskan bahwa ilustrasi memberikan penjelasan pada audiens mengenai gambaran mengenai suatu fenomena secara menyeluruh. Ilustrasi juga dapat mengekspresikan ide atau pemikiran melalui gambar dan menambahkan nilai estetika agar lebih mudah untuk memahami pesan yang ingin disampaikan. Ilustrasi juga digunakan sebagai hiburan agar pembaca tidak mudah bosan dan menambahkan rasa penasaran saat membaca sebuah tulisan dengan ilustrasi.

#### **2.1.5.1 Jenis Ilustrasi**

Soedarso (2014), bahwa ilustrasi terbagi menjadi beragam, antara lain sebagai berikut.

### 1) Ilustrasi Naturalis

Jenis ilustrasi ini memiliki komposisi yang sesuai dengan wujud nyata (realis) tanpa adanya pengurangan dan penambahan dari segala sisi, baik dari bentuk dan warna.



Gambar 2.18 Contoh Ilustrasi Naturalis

Sumber: <http://www.atlasobscura.com/articles/why-19th-century-naturalists-didnt-believe-in-the-platypus>

### 2) Ilustrasi Dekoratif

Berfungsi sebagai gambar yang menghiasi bentuk, dengan disimplifikasi atau dilebih-lebihkan melalui suatu gaya tertentu.



Gambar 2.19 Contoh Ilustrasi Dekoratif

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/14917969/Screen-print-2013>

### 3) Ilustrasi Kartun

Ilustrasi ini menggunakan memiliki ciri khas tertentu yang lucu. Pada umumnya kartun digunakan untuk media yang ditujukan pada anak-anak seperti komik, buku cerita, majalah anak atau buku anak.



Gambar 2.20 Contoh Ilustrasi Kartun

Sumber: [https://www.freepik.com/premium-vector/illustration-angry-man\\_4852059.html](https://www.freepik.com/premium-vector/illustration-angry-man_4852059.html)

### 4) Ilustrasi Karikatur

Jenis ilustrasi ini merupakan gambar ilustrasi yang mengandung kritik atau sindiran kepada penyimpangan dengan memodifikasi pada ukuran tubuh seseorang.

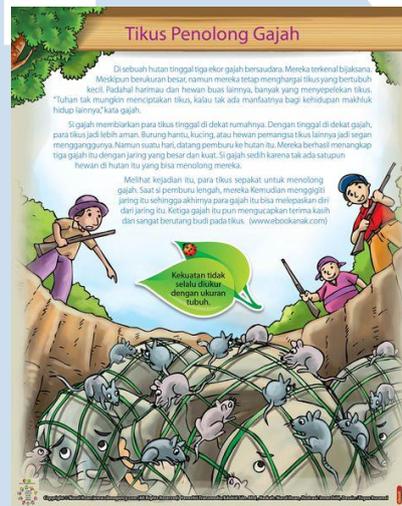


Gambar 2.21 Contoh Ilustrasi Karikatur

Sumber: <https://twitter.com/pinterpolitik/status/1017959391021207552>

## 5) Ilustrasi Bergambar

Merupakan jenis ilustrasi dengan teks yang dibuat dengan membagikan berbagai sudut pandang penggambaran yang menarik. Contohnya komik



Gambar 2.22 Contoh Ilustrasi Bergambar

Sumber: <https://id.pinterest.com/aseng999riyanto/cerita-bergambar/>

## 6) Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini bertujuan untuk menjelaskan suatu peristiwa melalui teks dan gambar secara ilmiah. Umumnya merupakan foto, gambar natural, dan lainnya.



Gambar 2.23 Contoh Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: <https://seputarlampung.pikiran-rakyat.com/pendidikan/pr-972258211/kunci-jawaban-kelas-6-tema-1-sd-halaman-58-59-60-61-subtema-1-tumbuhan-sahabatku?page=4>

## 7) Ilustrasi Khayalan

Pada umumnya ilustrasi yang bersifat khayalan dapat ditemukan pada cerita, novel, komik yang merupakan hasil dari imajinatif atau khayalan.



Gambar 2.24 Contoh Ilustrasi Khayalan

Sumber: <https://www.gamelab.id/news/1318-mengenal-jenis-jenis-ilustrasi-dalam-dunia-desain-grafis>

## 2.2 Media Informasi

Joseph Turow (2014) menyampaikan bahwa media merupakan sarana yang diciptakan untuk mengirimkan pesan (hlm.3). Sedangkan Turow (2014) informasi merupakan sebuah data objektif dengan mengungkapkan realitas dunia. Apabila informasi sudah terkelompokkan menjadi berkaitan dan menghasilkan sebuah kesimpulan mengenai segala hal yang berhubungan dengan orang, tempat, atau peristiwa (hlm.71-72). Dengan demikian, media informasi digunakan untuk mengumpulkan dan menyampaikan segala informasi yang konkret dengan ditujukan kepada penerima dari pembuat pesan.

### 2.2.1 Tujuan Media Informasi

Media memiliki lima peran yang dapat dibagi berdasarkan kebutuhan penggunaannya (Joseph Turow, 2014), yaitu:

#### 1) Media sebagai hiburan

Media digunakan untuk memuaskan kebutuhan manusia dalam menghibur dan memberikan kebahagiaan. Contohnya termasuk *reality show*, film, musik, acara komedi.

## 2) **Media sebagai rekan**

Bagi orang yang sedang merasa kesepian atau sedang sendiri, media juga dapat menjadi teman dengan menyampaikan pesan.

## 3) **Media sebagai bahan pemantau**

Media digunakan sebagai alat untuk memantau situasi sekitar kita setiap harinya, seperti menonton berita untuk mengetahui daerah yang terkena banjir.

## 4) **Media sebagai Penafsiran**

Media digunakan untuk memahami alasan di balik banyak hal yang terjadi di sekitar kita, termasuk penyebab, pelaku, dan tindakan yang harus diambil untuk menangani situasi tersebut.

## 5) **Media dengan banyak kegunaan**

Media dapat memenuhi berbagai kebutuhan manusia, termasuk hiburan, teman, pemantau, dan pemahaman, yang semuanya dapat ditemukan dalam satu media.

### 2.2.2 **Peran Ilustrasi**

Sofyan Salam (2017) menjelaskan bahwa Ilustrasi memiliki beberapa peran sesuai dengan yang disampaikan di antaranya sebagai berikut.

1. Ilustrasi digunakan untuk menjelaskan ide yang terkandung dalam teks atau naskah melalui representasi visual yang naturalistik atau dalam bentuk grafik.
2. Menyampaikan pesan edukatif dalam buku, poster, atau *game*.
3. Menggambarkan suatu kejadian yang dituangkan pada komik atau cerita bergambar.
4. Menyuarakan pendapat dalam melalui media publikasi seperti majalah, koran, atau televisi yang membahas konflik, kritikan, atau dukungan.
5. Memperingati sebuah kejadian penting, seperti olimpiade atau kejuaraan dunia.
6. Mendokumentasikan kejadian penting yang digambarkan melalui karya ilustrasi.

### 2.2.3 Jenis Media Informasi

Pada bukunya berjudul “*Media Today: An Introduction to Mass Communication (7<sup>th</sup> Edition)*”, Turow (2020) menyapaikan beberapa jenis media untuk menyampaikan informasi, seperti:

#### 2.2.3.1 Media Cetak

Berikut beberapa jenis media informasi cetak sesuai yang disampaikan oleh Turow (2020):

##### 1) Buku

UNESCO mengungkapkan dalam *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (2020) bahwa buku adalah jenis media publikasi cetak yang tidak diterbitkan berkala dan memuat minimal 49 halaman, tidak termasuk sampulnya. Ada beragam jenis buku, yaitu buku pembelajaran yang berfokus pada pelatihan dan menggunakan objek pembelajaran serta soal pertanyaan diskusi sebagai materi pembelajaran (hlm.272), buku pelatihan perusahaan yang berfungsi sebagai panduan materi pelatihan untuk karyawan (hlm.274), dan buku konsumen yang menargetkan luas kalangan publik terdiri dari beberapa jenis antara lain buku cerita imajinatif, bersifat keagamaan, dan beragam lain.

##### 2) Koran

Media cetak yang melakukan produksi dalam jumlah besar dan memiliki jadwal terbit harian atau mingguan.

Koran harian diterbitkan minimal lima kali seminggu, sementara koran mingguan diterbitkan setiap sebulan sebanyak empat kali. Konten pada koran mingguan cenderung lebih spesifik terkait geografis.

### 3) Majalah

Majalah diartikan sebagai kumpulan materi yang menarik perhatian masyarakat melalui cerita, iklan, atau puisi. Ada beberapa kategori untuk majalah, termasuk majalah tabloid, bisnis dan lainnya.

#### 2.2.3.2 Media Digital

Berikut beberapa jenis media informasi digital sesuai yang disampaikan oleh Turow (2020):

##### 1) Radio

Radio merupakan sebuah salah satu media informasi yang mentransmisikan siaran berita maupun musik tanpa kabel. Saat ini radio konvensional sudah semakin maju menghasilkan teknologi baru seperti radio satelit dan internet. Proses pada radio satelit dimana pesan dikirim melalui satelit dan disiarkan melalui radio. Sementara radio internet adalah pemutaran audio yang dapat didengar pada situs web atau internet, namun tidak bisa di *download* (hlm 453).

##### 2) Televisi

Media televisi menggunakan gelombang elektromagnetik untuk menyampaikan informasi dalam bentuk audio visual, yang kemudian diubah menjadi informasi audio visual saat diterima oleh penerima. Berikut kategori televisi modern saat ini, yaitu TV saletit, TV *broadcasting*, dan *cable TV*.

##### 3) Video Games

Salah satu media hiburan yaitu *video games*, dimana menggunakan monitor untuk memberikan tantangan berupa pengalaman dan interaksi dengan pengguna. Berikut merupakan berbagai kategori dan tema yang dapat dimainkan seperti *action games*, olahraga,

berpetualangan, simulasi strategi, dan permainan sederhana.

## 2.3 Buku

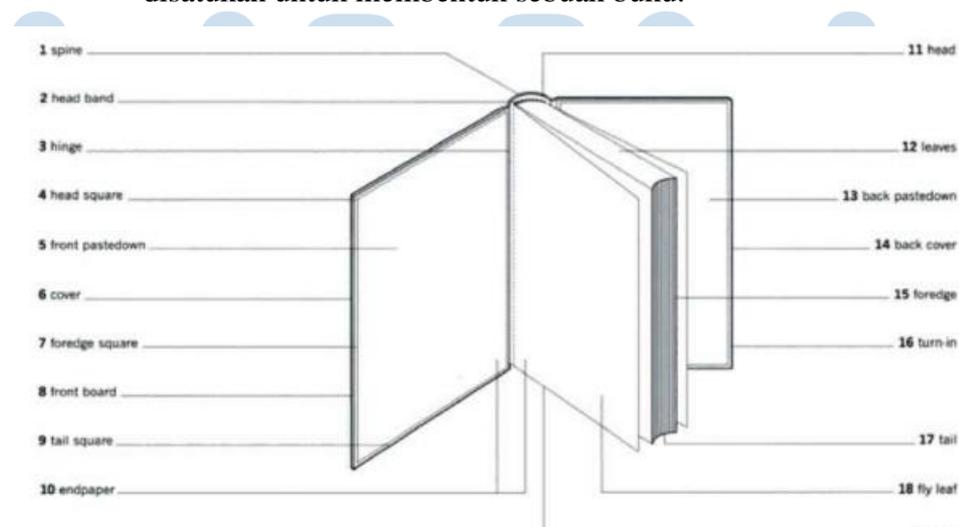
Menurut Haslam (2006) dalam buku *Book design*, buku sebagai bentuk dokumentasi yang sudah ada sejak dulu mengandung wawasan, ide, dan kepercayaan agar dapat dibaca kapan saja. Dalam buku *The Academic Book of the Future*, Lyons dan Rayner (2015) bahwa buku akan selalu digunakan oleh pembaca sebagai pilihan utama untuk sumber ilmu walaupun teknologi akan semakin maju. Sebab, buku merupakan media cetak yang memiliki value dalam mendapatkan informasi yang beragam.

### 2.3.1 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) buku terdiri dari 20 komponen penting, yaitu:

1. *Spine* adalah lapisan pada bagian luar buku yang fungsinya melindungi bagian dalam isi buku.
2. *Headband* adalah sekumpulan benang yang diikat pada halaman buku sebagai pelengkap penjilidan buku.
3. *Hinge* adalah lipatan pada *endpaper* yang digunakan untuk menyatukan halaman sampul dan isi buku, letaknya ada di antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Headsquare* terletak di bagian atas *front pastedown* dan sebagai sisa lampiran pelindung buku karena sampul dan papan belakang lebih besar dari *endpaper*.
5. *Front pastedown* adalah *endpaper* yang menempel pada bagian dalam *front board*.
6. *Cover* adalah lapisan pelindung buku terbuat dari kertas tebal yang menempel pada bagian depan.
7. *Foreedge square* adalah tepi pelindung di bagian depan buku yang terbentuk oleh sampul dan bagian belakang buku.
8. *Front board* adalah papan sampul yang terletak di bagian depan buku.

9. *Tail square* adalah bagian pada sampul dan bagian belakang buku, yang ukurannya lebih besar dari halaman buku.
10. *End paper* adalah kertas yang lebih tebal terletak di bagian belakang sampul dan *hinge* sebagai pelindung.
11. *Head* adalah buku bagian atas.
12. *Leaves* adalah halaman yang terdiri dari dua sisi dan saling terikat di dalam buku (dijilid).
13. *Back pastedown* adalah kertas terakhir yang ditempelkan pada bagian dalam *backboard*.
14. *Back cover* adalah *cover* belakang buku
15. *Foredge* adalah tepi buku pada bagian depan
16. *Turn-in* adalah tepi kertas yang melapisi sampul buku baik sisi dalam maupun luar.
17. *Tail* adalah bagian bawah pada buku.
18. *Fly leaf* adalah halaman kosong pada *endpaper* yang dapat dibalik.
19. *Foot* adalah bagian bawah dari halaman.
20. *Signature* adalah kumpulan halaman kertas yang disusun dan disatukan untuk membentuk sebuah buku.



Gambar 2.25 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

### 2.3.2 Penjilidan Buku

Menurut Ratmono et al. (2013) penjilidan adalah teknik dan proses untuk mengikat bahan kepustakaan agar terlindungi dari kerusakan (hlm.7). Sedangkan menurut Ambrose dan Harris (2009) penjilidan merupakan berbagai teknik yang digunakan untuk menggabungkan beberapa bagian halaman menjadi satu kesatuan buku, majalah, brosur, atau media cetak lainnya (hlm.163). Selain berfungsi untuk melindungi bahan kepustakaan dari kerusakan, penjilidan juga dapat digunakan sebagai kegiatan pemeliharaan untuk memperbaiki bahan kepustakaan yang rusak agar kembali ke bentuk aslinya. Ambrose dan Harris juga memaparkan beberapa jenis penjilidan yang ada (hlm.165).

1. *Perfect Binding*

Teknik ini dengan menyatukkan *kattern* buku bagian belakang dengan perekat *fleksible* yang menyatukan halaman sampul ke punggung buku dan tepi buku dipotong secara merata.

2. *Case binding*

Teknik ini biasanya digunakan pada buku dengan sampul *hard cover*. Dimana kateren pada buku dijahit menjadi satu dan perataan *spine*. *Hard cover* akan berperan sebagai sendi pada ujung sampul.

3. *Canadian Binding*

Teknik penjilidan dengan menggunakan *wiro-bound*.

4. *Comb dan Spiral Binding*

Penjilidan menggunakan plastik berbentuk sisir untuk mempermudah proses penjilidan sehingga dokumen mampu dijilid dengan rata. Sedangkan *spiral binding* menggunakan kawat besi yang dimasukkan secara bersamaan ke dalam lubang pada bagian punggung buku.

5. *Open Binding*

Teknik jilidan pada buku tidak memiliki sampul. Punggung buku tidak didukung oleh apa pun.

#### 6. *Belly Band*

Teknik jilid menggunakan penyangga pita untuk mengikat halaman-halaman di dalam buku.

#### 7. *Saddle Stitch*

Teknik jilid dimana katern dalam buku dijahit pada setiap *centerfold*.

#### 8. *Singer Stitch*

Teknik jilid dengan menjahit seluruh bagian *kattern* dalam buku menggunakan satu tali secara berulang.

#### 9. *Clips dan Bolts*

Penjilidan dengan menggunakan klip sebagai alat bantu dan diaplikasikan pada lubang buku.

Dalam proses penjilidan buku, *cover* menjadi bagian penting yang akan berperan untuk melindungi dan menarik perhatian calon pembaca.

### 2.3.3 *Layout*

Ambrose & Harris (2016), *layout* dapat membantu menciptakan karya yang rapi dan konsisten dengan mengatur format, jarak, dan peletakan elemen visual pada area desain. Dalam menentukan *layout*, perlu memperhatikan area aktif dan pasif. Umumnya untuk memberikan informasi yang jelas kepada pembaca, elemen utama perlu ditempatkan di area aktif yang berada di bagian kiri atas hingga kanan bawah, karena pembaca akan membaca informasi dari daerah tersebut.

### 2.3.4 *Grid*

Anggarini dan Nathalia (2014), menjelaskan bahwa *grid* merupakan serangkaian garis horizontal dan vertikal (hlm.78). Tondreau (2019) menjelaskan bahwa *grid* merupakan suatu sistem yang mengatur tata letak dan memfasilitasi komunikasi dengan mengatur susunan elemen-elemen dalam desain.

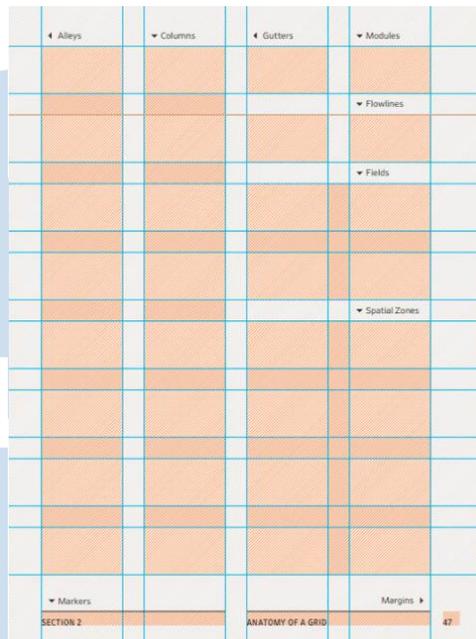
#### 2.3.4.1 *Anatomi Grid*

Menurut Tondreau (2019), menjelaskan bahwa elemen utama yang dimiliki *grid* antara lain:

- 1) *Margin* adalah area kosong di sekitar konten yang berfungsi untuk memusatkan perhatian pembaca pada konten, serta dapat digunakan untuk menambahkan informasi pendukung seperti catatan atau keterangan.
- 2) *Columns* adalah susunan modul vertikal yang digunakan untuk menampung berbagai jenis konten dan gambar. Jumlah dan lebar kolom pada setiap halaman bervariasi sesuai dengan jenis konten yang terdapat didalamnya.
- 3) *Marker* adalah tanda letak nomor halaman yang membantu pembaca dalam menavigasi dokumen.
- 4) *Flowlines* merupakan salah satu komponen yang berguna untuk memandu pembaca dalam mencermati halaman bentuknya ruangan yang terbagi menjadi beberapa bidang oleh garis horizontal dan vertikal.
- 5) *Spatial zone* adalah bentuk area spesifik seperti gambar, iklan dan informasi lainnya yang terkumpul dalam modul tertentu.
- 6) *Modules* adalah unit individu yang terpisah dengan jarak tertentu dan jika digunakan secara berulang akan membentuk kolom dan baris pada tata letak.

U M M N

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. 26 Anatomi *Grid*  
 Sumber: Poulin (2018)

### 2.3.4.2 Jenis – Jenis *Grid*

Tondreau (2019) menjabarkan beberapa jenis *grid* yang dapat digunakan dalam perancangan buku, yaitu:

1) *Single - Coloumn Grid*

Diaplikasikan untuk teks yang berjalan terus contohnya esai, laporan, dan buku.

2) *Two-Coloumn Grid*

Pada umumnya *grid* ini berfungsi untuk mengatur kumpulan teks atau menyediakan berbagai jenis informasi pada kolom yang terpisah. Jenis *grid* ini dapat diatur dengan kolom yang lebarnya tidak sama.

3) *Multicoloumn Grid*

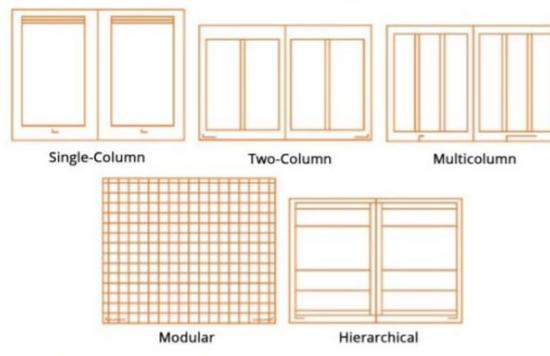
*Grid* jenis ini memberikan kebebasan yang lebih besar dengan menggabungkan beragam dan berguna untuk diterapkan pada majalah.

#### 4) *Modular Grid*

Jenis ini paling tepat untuk mengatur beragam jenis informasi yang rumit, seperti surat kabar. Jenis ini menyatukan kedua kolom vertikal dan horizontal sehingga membentuk ruang yang lebih kecil.

#### 5) *Hierarchical Grid*

Dimana, memisahkan halaman menjadi beberapa bagian. Contohnya seperti pada majalah yang mengatur halaman kontennya secara horizontal sehingga menjadi mudah terbaca dan memberikan efisiensi ruang.



Gambar 2.27 Jenis *Grid*  
Sumber: Tondreau (2019)

## 2.4 Tradisi *Fang Sheng*

Tradisi *Fang Sheng* berasal dari ajaran Buddha Mayahana Tiongkok. Terdapat tiga agama yang menjalani tradisi *Fang Sheng* yakni Buddha, Taoisme, dan Konghucu. Kata *Fang Sheng* berasal dari bahasa Mandarin, dimana kata “*Fang*” berarti melepaskan dan “*Sheng*” memiliki arti makhluk hidup, sehingga jika dimaknai secara keseluruhan *Fang Sheng* merupakan praktik melepas makhluk hidup dari kehidupan yang terbelenggu, didalam konteks ini adalah hewan. Tujuannya untuk memberikan kesempatan kepada hewan yang nyawanya terancam agar dapat kembali ke habitatnya masing-masing dan mendapatkan kembali kehidupan yang bebas dan bahagia. Hewan yang dilepas antara lain seperti burung, ikan, penyu, kura – kura, atau hewan yang nyawanya terancam. Tidak ada patokan

hewan secara khusus, namun diharapkan tidak berasal dari pedagang langganan yang dipesan secara khusus (Tusakdiyah et al., 2023).

#### **2.4.1 Makna Tradisi *Fang Sheng***

Semangat *Fang Sheng* Buddha dharma merupakan ajaran yang menghargai kehidupan, bahwa sekecil apapun makhluk itu, sama berharganya dengan kita, dan apapun alasannya, tidak ada seorangpun yang berhak untuk mengakhiri kehidupan makhluk lain. (Nagaseba, n.d.). Tradisi *Fang Sheng* ini dilakukan untuk mengajarkan welas asih kepada sesama makhluk hidup. Dalam ajaran agama Buddha, setiap manusia memiliki sifat-sifat luhur yang patut dikembangkan melalui cara bertindak dan bersikap benar, sifatnya universal terhadap semua makhluk dan tidak berpihak pada apapun. (Nyanaponika, 2006, hlm.2). Sifat luhur tersebut yaitu *mettā-karuṇā*, yang termasuk dalam sifat *brahmavihāra*. *Mettā* dapat didefinisikan sebagai cinta kasih tanpa batas atau universal, sedangkan *karuṇā* yakni belas kasih kepada makhluk yang menderita. Dengan mempraktikkan tradisi *Fang Sheng*, maka dapat melatih dua sifat luhur diatas. (Surya, 2020).

#### **2.4.2 Tata Cara Pelaksanaan Tradisi *Fang Sheng***

Dalam menjalankan tradisi *Fang Sheng* tentunya perlu memperhatikan beberapa hal agar *Fang Sheng* benar-benar memberikan manfaat dan tidak merusak ekosistem. Berikut merupakan tata cara pelaksanaan tradisi *Fang Sheng*:

##### **1. Motivasi Bajik**

Tujuan melakukan tradisi *Fang Sheng* salah satunya untuk mengurangi penderitaan hewan-hewan di kehidupan sekarang ini.

Dalam menjalankannya tradisi ini, yang pertama penting untuk membangkitkan tekad dengan melakukan pelepasan hewan ini dapat menolong makhluk lain untuk terbebas dari penderitaan, dapat terlahir kembali di alam bahagia. Hal ini juga dapat membantu kita dalam mencapai kebuddhaan sehingga dapat membantu mengakhiri penderitaan semua makhluk.

## 2. Hewan

Dalam mempraktikkan tradisi *Fang Sheng*, orang-orang akan membeli hewan yang terperangkap di sangkar pedagang dan dilepaskan kembali ke alam liar. Hewan yang akan dilepaskan antara lain ikan, burung, kura-kura dan hewan lainnya yang nyawanya terancam. Hewan yang akan dilepaskan pun tidak di pesan secara khusus kepada pedagang, namun berupaya untuk mencari hewan yang butuh ditolong, seperti berkeliling ke pasar-pasar ataupun membeli hewan secara langsung. Sebelum dilepaskan, hewan-hewan tersebut perlu ditempatkan di wadah yang memadai agar tidak berdesak-desakan dalam satu wadah dan menyebabkan kematian. Keamanan dan kenyamanan hewan-hewan tersebut selama perjalanan menuju lokasi pelepasan harus diperhatikan dengan baik dalam menjalankan tradisi *Fang Sheng*.

## 3. Tempat

Lokasi dan kondisi lingkungan tempat pelepasan hewan juga perlu diperhatikan, tentunya harus sesuai dengan habitat aslinya agar hewan-hewan yang dilepaskan dapat bertahan hidup dan kembali bebas. Selanjutnya jika menemukan hewan langka dan buas, tentunya perlu menghubungi pakar seperti komunitas pencinta hewan dan alam untuk membantu dalam menangani dan mencari habitat yang sesuai untuk hewan tersebut.

## 4. Membacakan *Paritta*

Pada saat melakukan tradisi *Fang Sheng*, dianjurkan untuk membaca *karaniyametta sutta* atau khotbah mengenai cinta kasih, dan apabila kondisi tidak memungkinkan cukup mengucapkan dalam batin “*sabbe satta bhavantu sukhitatta*” yang memiliki arti “semoga semua makhluk berbahagia” secara berulang-ulang.