

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut buku Landa (2014), desain grafis adalah representasi visual yang mengandalkan pembuatan, pemilihan, dan penyusunan elemen visual yang dirangkai menjadi ide. Jenis komunikasi visual ini digunakan untuk menyampaikan pesan dan data kepada masyarakat.

2.1.1 Elemen Desain

Landa (2011) menyatakan dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution* bahwa proses menciptakan karya visual yang efektif, terdapat prinsip-prinsip dasar elemen desain yang digunakan dalam penyampaian visual secara lebih komunikatif, kreatif, dan harmonis. Elemen desain tersebut dibagi menjadi empat kategori, diantaranya elemen garis, bentuk, warna, serta dan tekstur.

1. Garis

Garis merupakan kombinasi gerakan titik yang panjang. Alat yang dapat membuat garis termasuk pensil, perangkat lunak, stylus, atau benda yang dapat membuat tanda. (hlm.19).



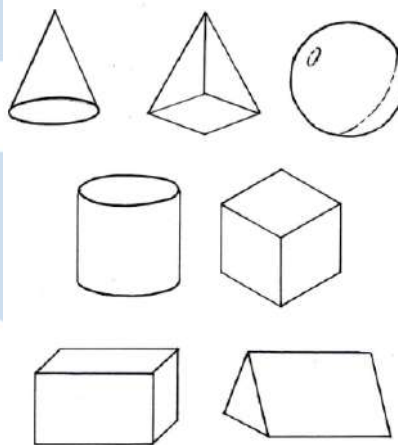
Gambar 2.1 Garis

Sumber : [behance.net/gallery/181883099/Line-art-icons](https://www.behance.net/gallery/181883099/Line-art-icons)

Garis juga dapat digunakan untuk membuat bentuk, garis tepi, dan wujud, serta untuk membuat gambar, huruf, dan pola. Mereka juga membantu mengatur komposisi visual, menciptakan persepsi, dan meningkatkan ekspresi artistik.

2. Bentuk

Tinggi dan lebar, permukaan bentuk berasal dari dasar segitiga, persegi, dan lingkaran yang kesesuaian dengan kubus, piramida, dan bola (hlm. 20-21)



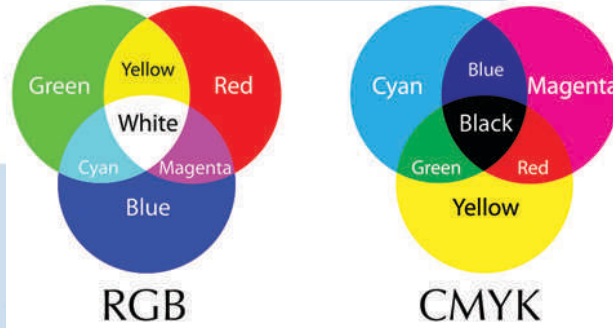
Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://tinyurl.com/4cvwkzym>

3. Warna

Warna merupakan komponen desain yang hanya dapat dilihat melalui cahaya. Warna merah, hijau, dan biru (RGB) adalah warna primer untuk warna digital berbasis lapisan, sedangkan warna primer subtraktif untuk percetakan adalah cyan, magenta, kuning, dan hitam (CMYK). Warna ini biasa digunakan untuk foto, ilustrasi berwarna, seni. Selain itu, elemen warna terbagi menjadi tiga kategori saturation yang menunjukkan intensitas tingkat kecerahan warna dan seberapa banyak atau sedikit warna gelap dan terang yang ada, lalu value yang merupakan gelap dan terangnya suatu warna dan dipengaruhi oleh pantulan cahaya terhadap warna, dan terakhir hue yang merupakan

nama warna. Ketiga komponen ini sangat penting dan memengaruhi tingkat gelap dan terang, suhu, dan mood.



Gambar 2.3 Warna
Sumber: <https://shorturl.at/NSVW3>

4. Tekstur

Tekstur adalah kualitas sentuhan suatu permukaan. Ada dua jenis tekstur yaitu sentuhan sensorik yang dapat dirasakan dan sentuhan visual, yang dibuat dengan tangan atau foto sehingga menghasilkan ilusi tekstur.



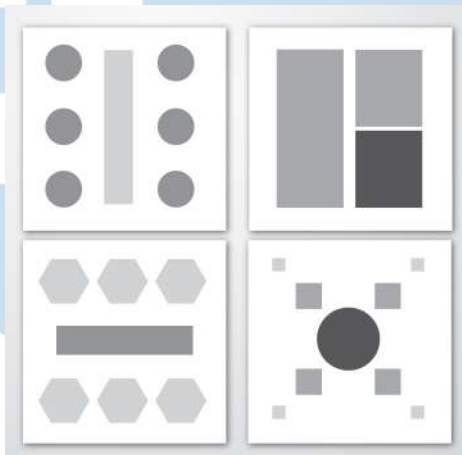
Gambar 2.4 Tekstur
Sumber: <https://shorturl.at/jnEK4>

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain memiliki landasan bergantung dan akan digunakan untuk menerapkan konsep, tipografi, visual, dan gambar. Menurut Landa (2014, hlm.29), ini akan digunakan sebagai bentuk dasar dalam penerapan prinsip desain. Konsep desain yang relevan termasuk :

1. *Balance*

Keseimbangan yang dihasilkan dari penyesuaian elemen visual dengan isi adalah keseimbangan. Prinsip keseimbangan menciptakan citra yang harmonis dan mempengaruhi pandangan penonton. Seimbang terdiri dari dua kategori : simetri dan asimetri. Keseimbangan simetri, juga dikenal sebagai simetri refleksi, adalah keseimbangan visual yang mencerminkan persamaan antara dua sisi pada pusat yang sama. Sebaliknya, asimetri adalah aspek visual yang sama yang terjadi ketika suatu elemen tetap seimbang tanpa menggunakan mirror refleksi (Landa 2014).



Gambar 2.5 *Balance*
Sumber: <https://shorturl.at/gmHM8>

2. *Visual Hierarchy*

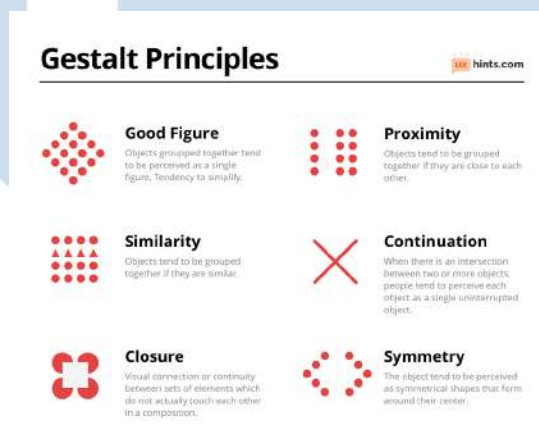
Organisasi gambar dan informasi melalui penekanan emphasis dikenal sebagai hierarki visual. Karena pentingnya rangkaian visual, penekanan pada elemen visual yang lebih dominan dikenal sebagai emphasis. Prinsip emphasis digunakan oleh para desainer untuk mengarahkan penonton ke grafis yang harus di tonjolkan (Landa,2014).

3. Ritme

Merupakan prinsip pengulangan yang konsisten dalam presentasi visual untuk memikat penonton untuk melihat hal desain. Ritme dapat diubah dengan mengubah elemen seperti warna, bentuk, jarak, posisi atau visual, tetapi tetap konsisten dengan gaya visual. Variasi ini dapat dilakukan tanpa menghilangkan kesatuan gaya visual.

4. *Unity*

Desain yang konsisten memerlukan elemen grafis yang saling terkait dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Komponen grafis tampak saling terhubung dengan gestalt. Struktur memberikan pemahaman tentang komposisi komponen.



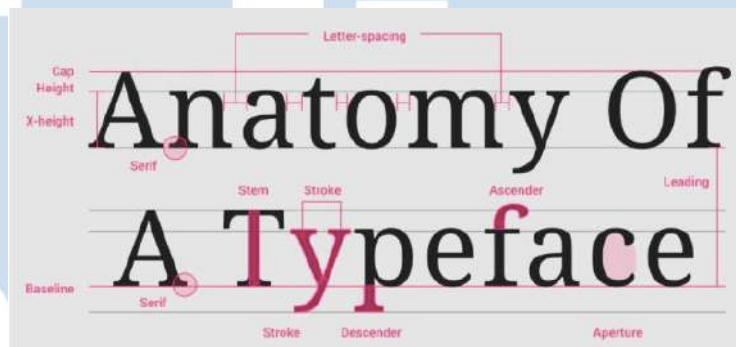
Gambar 2.6 *Unity*
Sumber: <https://shorturl.at/hzUV0>

2.1.3 **Tipografi**

Tipografi, menurut Sihombing (2015), merupakan representasi visual dari cara komunikasi verbal dilakukan. Tipografi juga merupakan alat visual yang penting dan efektif. Berkat nilai fungsional dan estetikanya, huruf dapat menyampaikan ekspresi yang melekat pada desain tipografi.

2.1.3.1 Anatomi Tipografi

Rustan (2011) mengatakan anatomi tipografi sama halnya dengan tubuh manusia, huruf mempunyai beberapa organ yang berbeda. Pengenalan visual yang dapat membedakan satu huruf dari yang lain adalah gabungan seluruh bagian huruf. Dibawah ini adalah terminology yang biasa digunakan untuk memberi nama komponen visual apa pun yang disusun berdasarkan huruf fisik.



Gambar 2.7 Anatomi Tipografi

Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/2021/03/tipografi.html>

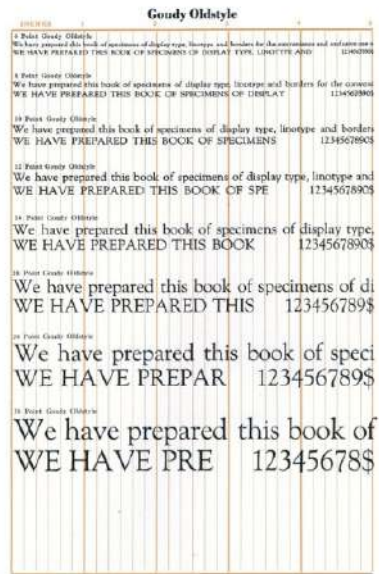
2.1.3.2 Jenis *Typeface*

Menurut Felici (2012) jenis *typeface* adalah kumpulan karakter, termasuk huruf, angka, symbol, tanda baca, dan sebagainya. *Font* menggunakan alfabet dan desain (hlm.29). *Typeface* memiliki kategori atau kategori unik, menurut Willen dan Strals (2009). Kategori ini menunjukkan waktu dan riwayat pembuatan *typeface*.

a. *Old Style*

Bentuk hurufnya, yang dibuat selama era Renaissance dan Baroque, masih menunjukkan elemen kaligrafi seperti sumbu diagonal dan serif yang meruncing seperti goresan pena. Misalnya : Adobe Garamond

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

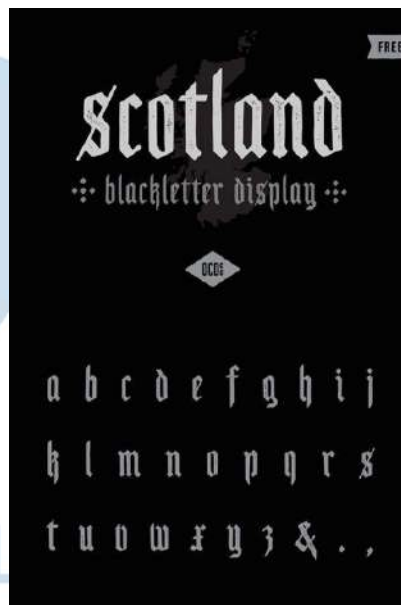


Gambar 2.8 *Old Style*

Sumber: <https://www.designspiration.com>

b. *Blackletter*

Nama huruf Gothic berasal dari tipografi yang ditemukan dalam dokumen yang ditulis pada abad ke-13 dan ke-15. *Blackletter* memiliki guratan yang lebih tebal dan huruf yang ringkas dengan lekukan diujungnya. Misalnya : Fraktur, Rotunda



Gambar 2.9 *Blackletter*

Sumber: <https://creativetacos.com/scotland-blackletter-display-font/>

c. Transitional Sans Serif

Dari bentuk memiliki kemiripan dengan versi serif, namun tampilan tulisan tangan sudah mulai hilang dan lebih fungsional. Misalnya : ITC Franklin Gothic



Gambar 2.10 Transitional sans-serif
Sumber: <https://www.designspiration.com>

d. Geometric Sans Serif

Typeface ini memiliki bentuk geometris yang menggabungkan elemen dasar seperti segitiga, garis lurus, dan lingkarang. Sebagai contoh : Futura.



Gambar 2.11 Geometric sans-serif
Sumber: <https://www.designspiration.com>

e. Modern/*Didone*

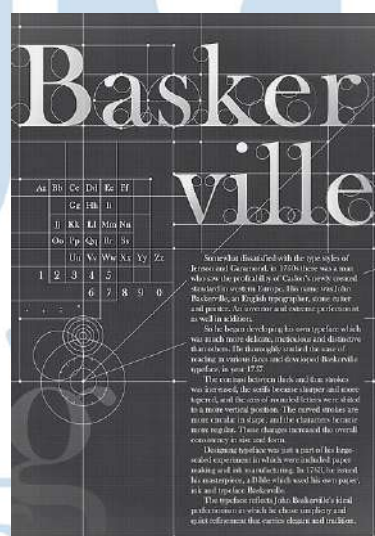
Typeface ini memiliki sumbu vertical, guratan kontras tinggi, dan serif keras yang terlihat seperti dibuat secara mekasis. Contoh : Didot



Gambar 2.12 Modern/*Didone*
Sumber: <https://www.designspiration.com>

f. Transitional/*Neoclassical*

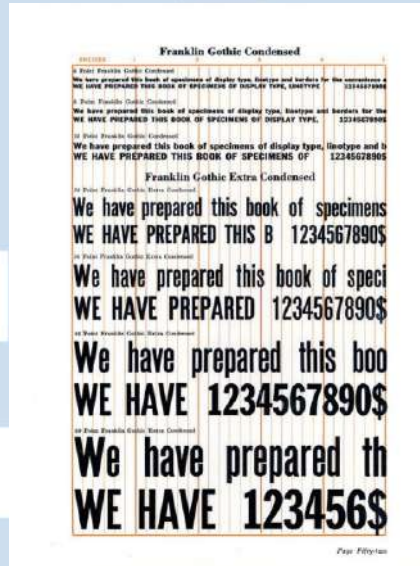
Dibandingkan dengan *font* lainnya, *Font* ini memiliki tampilan yang lebih terstruktur. *Font* ini memiliki sumbu vertical, kontras guratan yang jelas, dan serif simetris. Sebagai contoh : Baskerville



Gambar 2.13 Transitional/*Neoclassical*
Sumber: <https://www.designspiration.com>

g. Egyptian/*Slab Serif*

Adanya serif persegi dan guratan tebal. Misalnya : *Memphis*, *American Typewriter*



Gambar 2.14 Egyptian/ *Slab serif*
Sumber: <https://www.designspiration.com>

2.1.4 Ilustrasi

Menurut definisi yang diberikan oleh Alan Male dalam buku berjudul *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective* (2010), sebuah karya seni yang memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan konteks secara visual kepada audiens. Informasi cetak dan digital telah digunakan secara luas dalam media. Akibatnya, memiliki kemampuan untuk mengembangkan pengetahuan luas dan pandangan visual.

2.1.4.1 Fungsi Ilustrasi

Male (2010) juga mengatakan bahwa ilustrasi sangat penting untuk menyampaikan pesan yang disampaikan oleh baik visual maupun teks. Terdapat 5 fungsi ilustrasi, yang terdiri dari :

- 1) Dokumentasi, referensi dan instruksi

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media yang menampilkan peristiwa yang terjadi di dunia nyata. Mereka juga dapat digunakan sebagai referensi dari benda nyata (hlm.58).

2) Komentasi

Jika ilustrasi tidak dijelaskan melalui teks, ilustrasi dapat digunakan untuk menyampaikan emosi atau informasi yang sulit disampaikan (hlm.119)

3) *Storytelling*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai cara untuk membagikan alur cerita atau narasi sehingga pembaca tertarik pada visual (hlm. 138)

4) Persuasi

Di bidang periklanan dan kampanye, ilustrasi dapat digunakan sebagai alat ajakan (hlm. 164)

5) Identitas

Gambar dapat digunakan sebagai alat untuk menunjukkan fitur pada barang, buku, merek, music, dan sebagainya (hlm. 172).

2.1.4.2 Gaya Ilustrasi

Karena seorang ilustrator pasti memiliki karakteristiknya sendiri, Male (2010) menyatakan bahwa gaya ilustrasi dapat menghasilkan berbagai karakteristik.

1. *Conceptual Imagery*

Gambar dalam imajinasi terlihat nyata, tetapi tidak dapat digunakan. Ilustrasi ini dapat menimbulkan emosi dan membantu untuk memahaminya (hlm.54)

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 2.15 *Conceptual Imagery*
Sumber: <https://shorturl.at/pyzCQ>

2. *Diagram*

Gambar yang menunjukkan sistem dengan proses, struktur, dan urutan yang jelas. Diagram dapat digunakan sebagai alat deskripsi yang terstruktur sehingga menjadi mudah dipahami (hlm.58)



Gambar 2.16 *Diagram*
Sumber: <https://shorturl.at/dfxHI>

3. *Abstraction*

Bentuk yang digunakan untuk menampilkan tampilan gambar tidak menampilkan objek atau benda apa pun. Ada kemampuan untuk membawa tingkat imajinasi yang beragam. Selain itu, gambar dapat memberikan perspektif visual yang berbeda beda pesan yang disampaikan (hlm.60-61).



Gambar 2.17 *Diagram*
Sumber: <https://shorturl.at/juAN7>

4. *Pictorial Truths*

Tampilan gambar yang dapat meniru hal-hal yang mirip dengan benda atau objek nyata, seperti mengambil fotonya sehingga pesan yang disampaikan akan akurat (hlm.62-63)



Gambar 2.18 *Pictorial Truths*
Sumber: t.ly/x3huj

5. *Hyperrealism*

Tampilan gambar dibuat serupa dan nyata dengan objek aslinya. Namun, perbedaan dengan fotografi terletak pada pengaturan warna yang dapat diubah hingga makna yang lebih mendalam muncul (hlm.64).



Gambar 2.19 *Hyperrealism*
Sumber: t.ly,MUc-V

6. *Stylism Realism*

Gambar sebuah objek atau objek secara nyata, tetapi dapat ditambahkan elemen dekorasi atau aksesoris yang sesuai dengan sifatnya (hlm.68).

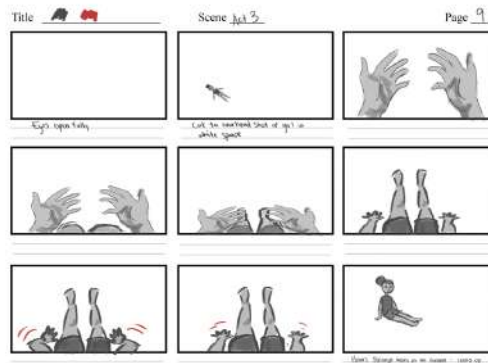


Gambar 2.20 *Stylism Realism*
Sumber: t.ly/gTIII

7. *Sequential Imagery*

Gambar yang dijadikan karikatur atau jauh dari figure benda atau objek nyata tetapi masih memiliki ciri khasnya ketika digabungkan dengan suatu cerita, tujuan ini hanyalah kumpulan ilustrasi (hlm.70)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 *Sequential Imagery*
Sumber: t.ly/zzeqq

2.1.5 *Layout*

Menurut Ambrose (2005), *layout* adalah penataan komponen desain pada suatu area sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh. Fungsi *layout* agar audiens memahami elemen visual dan tekstual dengan lebih mudah.

Dalam buku *Design School Layout* karya Richard Poulin (2018), komposisi *layout* adalah bagian ekspresi visual dan komunikasi yang ditentukan oleh penempatan karakter, gambar, warna, dan elemen desain lain yang relevan dalam *layout*. Cara pembaca memahami dan bertindak selama proses komposisi, penataan elemen visual, dipengaruhi oleh desain dasar yang digunakan dalam membuat komposisi *layout*, termasuk prinsip tata letak, ukuran, dan karakteristik untuk mengatur informasi pada halaman cetak atau digital.

2.1.5.1 *Grid*

Dalam buku Richard Poulin, *grid* adalah sekumpulan elemen berdasarkan penyelarasan yang berfungsi sebagai panduan pengorganisasian dan tampilan elemen visual. Dengan adanya *grid* untuk menyusun suatu elemen, sangatlah berguna untuk mengetahui cara menempatkan suatu elemen sehingga membentuk keseluruhan yang baik (2018)

Dibawah ini merupakan anatomi system *grid* :

a) *Margin*

Ruang negatif di tepi layout, menentukan luas elemen visual

b) *Kolom*

Gaya perataan vertikal yang menciptakan pemisahan vertikal antara area tata letak margin

c) *Modul*

Unit ruang individu dengan system grid yang terpisah secara teratur

d) *Spatial zones*

Sekelompok modul dalam sistem grid membentuk bidang tampilan informasi

e) *Markers*

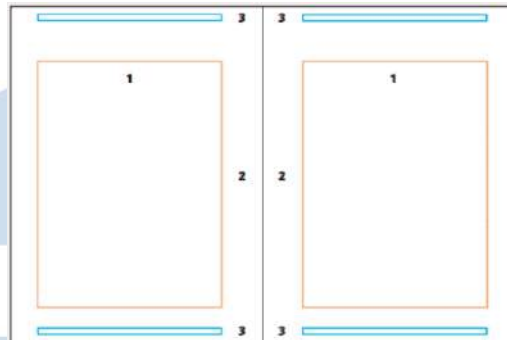
Penanda yang menyampaikan informasi pada halaman yang sama seperti informasi halaman

2.1.5.2 Sistem Grid

Richard Poulin, dalam bukunya "Design School Layout," menjelaskan bahwa sistem *grid* adalah pedoman yang terdiri dari batasan vertikal dan horizontal untuk menyusun dan menampilkan elemen visual dalam suatu tata letak. Ia menggambarkan sistem *grid* sebagai panduan yang mencakup batasan vertikal dan horizontal untuk penataan elemen visual dalam layout, dan menyatakan bahwa terdapat berbagai jenis sistem *grid*, salah satunya adalah *modular grid*. Richard Poulin menjelaskan bahwa terdapat 6 sistem *grid*, antara lain:

a) *Manuscript*

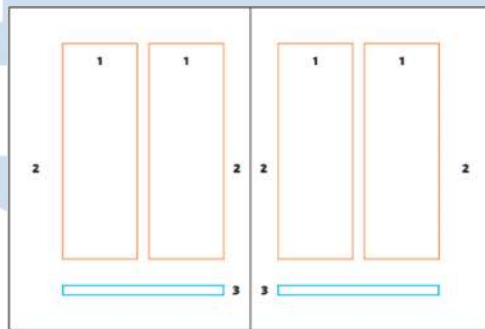
Manuscript Merupakan system paling sederhana dengan memfokuskan pandangan pada pusat



Gambar 2.22 *Manuscript*
Sumber: Richard Poulin (2018)

b) *Symmetrical*

Symmetrical merupakan grid untuk memberikan keseimbangan yang simetris, tata letak pada dasar terdiri dari tepi kiri dan kanan yang memiliki lebar yang sama.

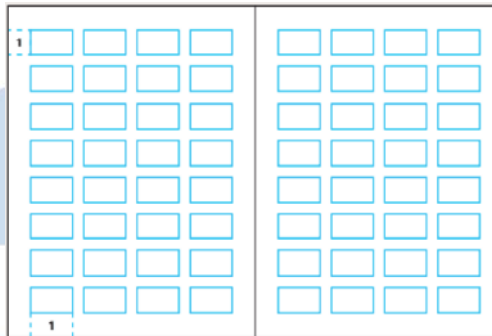


Gambar 2.23 *Symmetrical*
Sumber: Richard Poulin (2018)

c) *Modular*

Modular grid adalah sistem penataan grid yang membentuk bidang atau ruang melalui pembagian kolom dan baris hal ini bertujuan untuk menjaga keteraturan dan komposisi agar tetap teratur dan terstruktur.

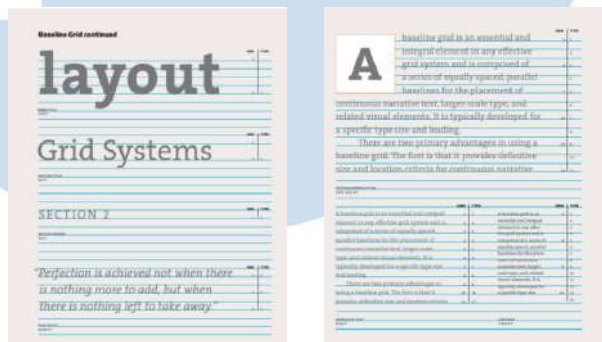
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.24 Modular
Sumber: Richard Poulin (2018)

d) *Baseline*

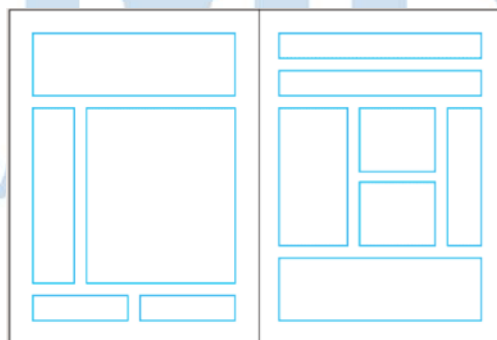
Dasar grid yang menggunakan sistem grid dengan rangkaian lebar spasi yang sama untuk mengatur teks naratif, elemen visual.



Gambar 2.25 Baseline
Sumber: Richard Poulin (2018)

e) *Hierarchical*

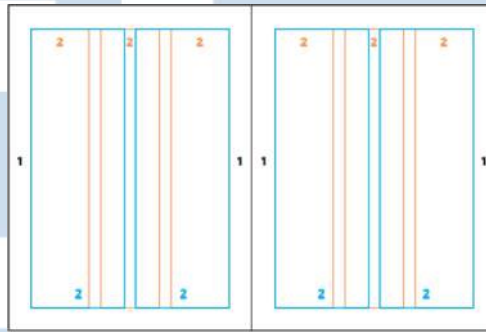
Ini merupakan bervariasi dan berubah dari satu halaman ke halaman lainnya.



Gambar 2.26 Hierarchical
Sumber: Richard Poulin (2018)

f) *Compound*

Dibuat seperti gabungan dengan mengintegrasikan lebih dari satu grid ke dalam multi grid yang terorganisir.



Gambar 2.27 *Compound*
Sumber: Richard Poulin (2018)

2.2 Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014, hlm.3), Memainkan penting dalam memfasilitasi proses penciptaan dan distribusi informasi. Informasi itu sendiri berasal dari data faktual yang telah dikumpulkan lalu dianalisis untuk membuat kesimpulan tentang orang, objek, tempat, atau peristiwa tertentu (hlm.71-72).

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat kita simpulkan bahwa media berita berfungsi sebagai alat atau medium untuk menciptakan pesan dan menyampaikan informasi faktual kepada orang yang menerimannya. Dengan demikian, media dapat membantu masyarakat menyebarkan informasi dengan efektif, membantu mereka lebih memahami dan mengetahui tentang suatu subjek tertentu

2.2.1 Tujuan Media Informasi

Menurut Joseph Turow (2014), secara umum ada 5 cara media digunakan, yaitu :

1) Media sebagai hiburan

Media hiburan bertujuan untuk memenuhi keinginan penggunanya dengan menyajikan konten yang menghibur dan menggembirakan. Salah satu kebutuhan dasar manusia adalah mencari hiburan dan kegembiraan dalam kehidupan sehari-hari.

Komedi, berita yang menarik, serial televisi, dan banyak jenis hiburan lainnya adalah contoh media hiburan.

Sementara komedi dapat memberikan informasi dan menghibur penonton, mereka juga dirancang untuk membuat mereka tertawa dan senang. Serial adalah jenis hiburan populer yang menampilkan cerita dramatis dengan elemen romans yang dapat membuat penonton beremosi. Media hiburan memainkan peran penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan hiburan dan memberi penontonnya pengalaman yang positif.

2) Media sebagai sahabat

Media ini berperan penting dalam memberikan tempat bagi orang yang merasa sendiri dan kesepian untuk merasakan persahabatan hangat dan ramah. Media bertindak sebagai teman setia dan terpercaya untuk mendukung orang-orang dalam situasi di mana merasakan terisolasi atau terasing dari interaksi sosial.

3) Media sebagai pengawasan

Berperan penting dalam meneliti dan menyampaikan informasi tentang peristiwa kehidupan masyarakat. Mengumpulkan, mempelajari, dan menyebarkan informasi terbaru adalah tujuan pengawasan ini.

4) Media sebagai penafsiran

Berfungsi sebagai tempat yang memungkinkan orang untuk meneliti dan menganalisis berbagai peristiwa yang terjadi. Ini sangat berperan penting untuk memberikan konteks dan interpretasi terhadap informasi yang disebarluaskan, yang membantu orang bernalar dan mengambil tindakan yang tepat.

5) Media sebagai kegunaan

Memiliki berbagai kegunaan dapat dilihat sebagai kombinasi atau kombinasi dari berbagai tujuan yang dapat dicapai melalui berbagai metode yang berbeda. Penggunaan ini tidak memiliki batas pada satu jenis media saja. Misalnya saja penggunaan media social yang dapat dipadukan dengan media cetak dan elektronik untuk mencapai tujuan pemasaran.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Media informasi dibedakan menjadi 3 jenis menurut Baer didalam buku *Information Design Workbook*, yaitu :

1. Printed Matter

Suatu jenis media yang membawa informasi yang dikumpulkan secara manual dalam bentuk cetakan yang mendorong orang untuk membaca dan mengkomunikasikan pesan dengan jelas dalam bahan cetakan, seperti buku, poster, dan brosur.

2. Screen Based

Media informasi berbasis layer yang memungkinkan pengguna menjelajahi konten dalam berbagai cara, seperti halaman web, aplikasi seluler.

3. Environmental

Pembawa informasi jenis ini berfungsi memberikan petunjuk arah menuju suatu lokasi tertentu. Banyaknya informasi yang terkandung dalam media ini harus diperhatikan agar pesan tersampaikan dengan baik, misalnya *signage*.

2.2.3 Media Informasi Cetak

Dalam buku “Media Today: An Introduction to Mass Communication (Turow,2008), diuraikan bahwa terdapat tiga kategori media cetak, yakni:

1. Buku

Menurut UNESCO (2008), buku dijelaskan sebagai media cetak dengan minimal empat puluh sembilan halaman, tidak termasuk sampul. Kategori – kategori buku mencakup *Education and Training Books*, *Outsourced Corporate Training Materials*, dan *Costumer Books*.



Gambar 2.28 *Education book, training books, costumer books*
Sumber : <https://journal.upi.edu/index.php/edulib>

2. Koran

Koran atau surat kabar adalah media cetak yang dirilis pada waktu tertentu, diterbitkan dan didistribusikan hanya pada wilayah geografis tertentu dalam jumlah besar. Informasi yang disajikan pada koran cenderung berita yang tidak mudah diakses oleh masyarakat umum.



Gambar 2.29 Koran Kompas
Sumber: <https://interaktif.kompas.id/baca>

3. Majalah

Kata “majalah”, yang berarti ‘gudang’ dalam bahasa Perancis, merujuk pada media cetak yang menggabungkan iklan, puisi, cerita, dan dapat menarik perhatian pembaca. Beberapa kategori

majalah termasuk *Business or Trade Magazines*, *Consumer Magazines*, dan *Literary Reviews and Academics Journals* serta *Newsletter*.



Gambar 2.30 Majalah Tempo

Sumber:<https://majalah.tempo.co/edisi/2674/2023-10-15>

2.2.4 Media Informasi Elektronik

Dalam buku “Media Today: An Introduction to Mass Communication” (Turow,2008), dijelaskan bahwa media informasi elektronik terdiri dari beberapa kategori, antara lain:

1. Rekaman

Rekaman adalah jenis media elektronik yang menyampaikan pesannya dalam bentuk suara dan video. Media rekaman mencakup berbagai format seperti kaset, audio DVD, video, super audio CD, dan platform digital.



Gambar 2.31 Rekaman Format Kaset

Sumber:<https://linimassa.id/mengenang-kaset-pita>

2. Radio

Radio merupakan media elektronik yang mentransmisikan pesan melalui transmisi nirkabel, hanya melibatkan suara. Radio terbagi menjadi radio internet dan radio satelit.



Gambar 2.32 Radio

Sumber: <https://www.detik.com/sejarah-di-balik-lahirnya-hari-radio>

3. Televisi

Televisi adalah bentuk media elektronik yang mengirimkan suara dan gambar melalui gelombang elektromagnetik. Televisi terbagi menjadi tiga jenis, yakni *TV Broadcasting*, *Cable Service*, dan *Satelit Service*.



Gambar 2.33 Televisi

Sumber: <https://www.kompas.com/mengenal-perbedaan-utama-tv-analog-dan-tv-digital?page=all>

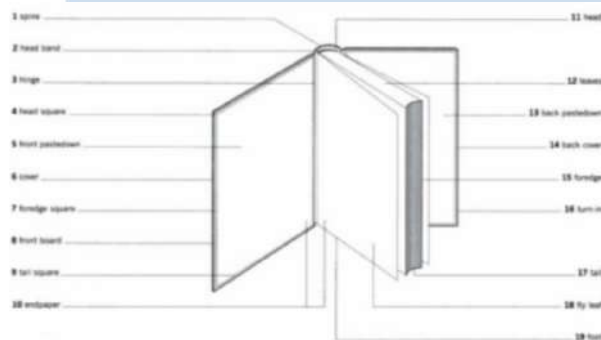
2.3 Buku

Buku, menurut Haslam (2006) dalam desain buku, adalah bentuk dokumentasi tertua yang berisi pengetahuan, konsep, dan kepercayaan. Kaum Mesir menulis dalam kolom dan memberikan ilustrasi pada gulungan mereka, yang merupakan perancang buku pertama.

Tulisan kaum Mesir tidak ditemukan dalam bentuk buku; sebaliknya, mereka dibuat menjadi gulungan dari kertas Papyrus yang dilapisi lem dari ujung ke ujung dan kemudian digulung (hlm. 6). Menurut Haslam (2006), buku adalah wadah yang mudah dibawa yang terdiri dari berbagai cetakan dan halaman yang terikat yang melestarikan, mengumumkan, menguraikan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan dalam bentuk literatur di mana pun dan kapan pun (hlm. 9).

2.3.1 Komponen Buku

Beberapa bagian buku memiliki nama teknis khusus yang digunakan sepanjang penerbitan. Bagian penting ini berupa *Book Block*, *page*, dan *grid*. Di dalam bagian penting ini, ada komponen tambahan yang diberi nama teknis khusus (hlm. 20) :



Gambar 2.34 *Book Block*
Sumber: (Haslam, 2006)

Book Block terdiri dari

- a. *Spine*
Spine merupakan bagian dari sampul buku yang menutupi ujung dari buku
- b. *Head band*,
Head Band merupakan pita kecil dari benang yang diikat ke bagian yang sering diwarnai untuk membuat pengikat cover yang sempurna
- c. *Hinge*,
Hinge merupakan lipatan dalam endpaper antara pastedown dan fly leaf
- d. *Head square*,

- Head Square merupakan pelindung kecil di bagian atas buku yang dibuat oleh cover dan papan belakang lebih besar dari daun buku
- e. *Front pastedown*
Front pastedown merupakan endpaper yang ditempel kedalam papan bagian depan buku
- f. *Cover*
Cover merupakan kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi book block
- g. *Foreedge square*
Foreedge square merupakan bagian depan dan belakang buku memiliki pelindung kecil di tepi depan buku
- h. *Front board*
Front Board merupakan papan cover di bagian depan buku
- i. *Tail square*
Tail Square merupakan pelindung kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh cover dan papan belakang dibuat lebih besar dari daun buku
- j. *Endpaper*
Endpaper merupakan kertas tebal yang mendukung engsel buku dan menutup bagian dalam papan cover
- k. *Head*
merupakan bagian atas buku
- l. *Leaves*
Leaves merupakan pengikat masing-masing kertas dari halaman bagian kanan dan kiri
- m. *Back pastedown*
Back pastedown merupakan *endpaper* yang ditempek didalam dari papan belakang
- n. *Back cover*
Merupakan papan cover bagian belakang
- o. *Tail*

merupakan bagian bawah dari buku

p. *Fly leaf*

Merupakan halaman berputar dari endpaper

q. *Forendge*

Merupakan bagian depan pojok dari buku

r. *Turn-in*

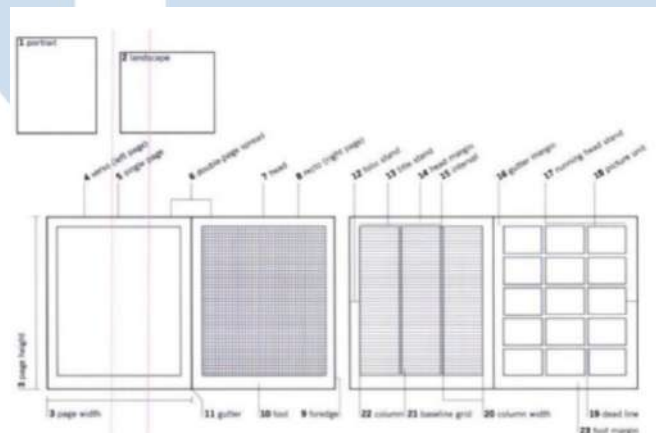
Merupakan kertas yang terlipat dari luar ke dalam *cover*

s. *Tail*

Merupakan bagian bawah buku

t. *Foot*

Merupakan bagian bawah dari halaman



Gambar 2.35 Page dan Grid

Sumber: (Haslam, 2006)

Namun, beberapa komponen termasuk di bagian *Page*, seperti :

- Portrait*, bentuk dimana tinggi halaman lebih besar daripada lebar halaman
- Landscape*, format yang memiliki halaman dengan lebar lebih besar daripada tinggi
- Verse*, bagian kiri halaman dari buku biasanya mengidentifikasi halaman genap
- Single page*, daun tunggal pembatas dari kiri

- e. *Double-page*, dua halaman yang saling berhadapan dimana materi berlanjut melewati gutter yang dirancang seperti satu halaman
- f. *Head*, bagian atas buku
- g. *Recto*, bagian kanan halaman dari buku yang biasa mengidentifikasi dengan halaman ganjil
- h. *Foreedge*, bagian depan pojok buku
- i. *Foot*, bagian bawah buku
- j. *Gutter*, pengikat batas dari buku

Selain itu, ada sejumlah element di bagian Grid, seperti :

- a. *Folio stand*, garis yang menunjukkan di mana nomor halaman berada
- b. *Title stand*, garis yang mengkonfirmasi posisi judul
- c. *Head margin*, bagian atas halaman
- d. *Interval/ column gutter*, ruang vertikal yang menghubungkan kolom satu sama lain
- e. *Gutter margins/ binding margin*, bagian dalam halaman dekat pengikat
- f. *Running head stand*, garis yang menunjukkan posisi grid dari running head
- g. *Picture unit*, garis dasar membentuk kolom grid, yang dipisahkan oleh garis yang tidak terpakai
- h. *Column width/ measure*, lebar kolom yang mengukur Panjang setiap garis
- i. *Baseline*, garis di mana tulisan berada
- j. *Column*, ruang persegi panjang di atas grid tempat tulisan diatur

2.3.2 Jenis Buku

Menurut Alan Male (2017), buku terbagi menjadi tiga kelompok utama jenis buku, yakni buku informasi, buku sasaran, dan buku warna.

1. Buku informasi, bertujuan sebagai sumber informasi yang membantu pembaca memahami topik yang dijelaskan dengan menyediakan informasi yang akurat dan mudah dipahami.



Gambar 2.36 Buku Pelajaran

Sumber: <https://pendidikan.id/news/buku-pelajaran-sekolah-buku-bse-terbitan-kemendikbud>

2. Buku sasaran, menggunakan ilustrasi sebagai alat persuasi atau promosi, namun ilustrator memiliki keterbatasan dalam menyampaikan pesan visual yang menarik dan informatif.



Gambar 2.37 *Catalog Books*

Sumber: [behance.net/gallery/146868581/Furniture-Catalogue-Noden](https://www.behance.net/gallery/146868581/Furniture-Catalogue-Noden)

3. Buku warna, menekankan penggunaan warna sebagai elemen desain utama, dimana pemilihan nuansa, nilai, dan saturasi yang tepat dapat menciptakan efek tertentu pada pembaca.



Gambar 2.38 Buku Ilustrasi Anak

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/156254503/Illustrations-for-childrens-books>

Buku juga terbagi menjadi beberapa jenis *variant* dan fungsinya masing-masing. Berikut ini adalah klasifikasi buku :

1. *Quality Non-Fiction*

Merupakan karya sastra fiksi yang dianggap memiliki kualitas tinggi, baik dari segi narasi, karakter, maupun pesan yang disampaikan, jenis karya sastra ini sering dianggap memiliki nilai estetika dan keunggulan dalam pengembangan cerita dan karakter.



Gambar 2.39 *Non-Fiction Book*

Sumber: <https://www.panmacmillan.com/blogs/general/best-non-fiction-books>

2. *Advertising*

“Advertising” merupakan kegiatan mempromosikan produk, jasa, ataupun gagasan melalui berbagai media dengan tujuan mempengaruhi perilaku atau pendapat audiens. Kegiatan ini melibatkan penggunaan gambar, teks, dan elemen-elemen visual lainnya untuk menciptakan pesan persuasif.



Gambar 2.40 *Advertising Book*

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/183937243/Kanara-Trading>

3. *Multimedia*

Buku multimedia merupakan materi informasi yang didalamnya terdapat unsur-unsur teks, gambar, audio, video, dan

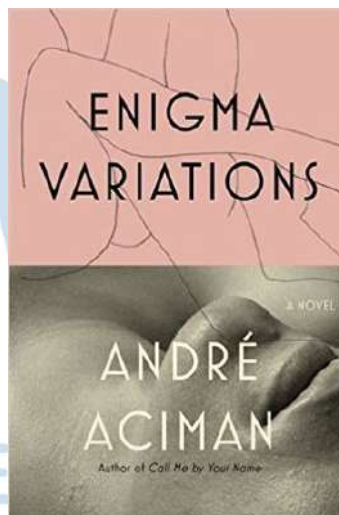
interaktivitas menggunakan teknologi multimedia. Meskipun dapat diterbitkan dalam format digital atau cetak, yang membedakannya adalah penggunaan elemen-elemen multimedia yang meningkatkan pengalaman pembaca.



Gambar 2.41 Ilustrasi *Ebook*
Sumber:<https://digitalmama.id/2022/12/ebook>

4. *General fiction*

General fiction, merupakan genre buku atau karya fiksi yang tidak terikat pada genre tertentu seperti *romance*, *science fiction*, *mystery*, atau *fantasy*. Buku *general fiction* cenderung mengeksplorasi kehidupan sehari-hari, hubungan antara karakter, dan tema-tema umum manusia tanpa adanya unsur-unsur genre khusus yang mendominasi cerita.



Gambar 2.42 *General Fiction Books*
Sumber:<https://www.seattletimes.com/entertainment/books/noteworthy-books-of-2017-general-fiction/>

5. *Design groups*

Buku *design groups* adalah panduan atau bahan referensi untuk kelompok atau tim yang bekerja dalam bidang desain, termasuk desain ruang kerja, desain industry, dan desain interior.

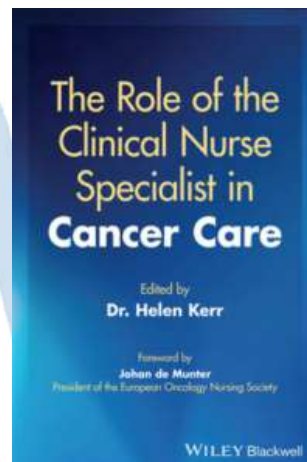


Gambar 2.43 *Design Group Books*

Sumber: <https://massdesigngroup.org/justice-is-beauty>

6. *Specialist*

Buku ini merujuk pada literatur yang spesifik atau terkait dengan bidang tertentu seperti ilmu pengetahuan, teknologi, seni, atau subjek khusus lainnya, dirancang untuk memberikan pengetahuan dalam bidang yang spesifik.



Gambar 2.44 *Specialist Book*

Sumber: <https://cancernurse.eu/the-role-of-the-clinical-nurse-specialist-in-cancer-care/>

7. *Children's book*

Buku anak-anak adalah jenis buku yang ditujukan khusus untuk pembaca anak-anak, membantu mereka

mengembangkan keterampilan membaca, pemahaman, dan imajinasi dengan menawarkan berbagai genre dan topik, termasuk cerita dongeng, buku ilustrasi, dan buku Pendidikan.



Gambar 2.45 Children books

Sumber: <https://www.panmacmillan.com/blogs/books-for-children/classic-children-s-books>

2.3.3 Buku Saku

Buku saku, menurut Setyono (2013), adalah buku yang ringan dan berukuran kecil yang dapat dimasukkan ke dalam saku sehingga memudahkan pembaca untuk membawa buku mereka ke mana saja dan dibaca kapan saja.



Gambar 2.46 Buku Saku

Sumber: <https://www.bookxcess.com/products/murderous>

Buku saku adalah salah satu sumber belajar dalam bentuk media cetak yang ditujukan untuk anak – dewasa. Isi materi dalam buku ini, terdapat materi-materi praktis yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan, minat, dan kecepatan belajar masing-masing pengguna. Buku saku bertujuan

memberikan informasi yang dapat diakses dengan mudah dan cepat, memfasilitasi pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik individual setiap pengguna.

2.3.4 Pendekatan Desain Buku

Desainer yang berpengalaman mengembangkan metode desain buku yang sudah umum dalam desain grafis. Metode-metode ini dibagi menjadi empat kelompok yaitu dokumentasi, analisis, konsep, dan ekspresi. Tidak berhubungan secara khusus, kategori ini tidak memungkinkan pekerjaan desain didasarkan pada keseluruhan kategori dalam satu cara (hlm.23).

1. Dokumentasi

Dokumentasi merekam dan menyimpan informasi melalui tulisan dan foto. Laporan singkat, naskah, fotografi, peta, rekaman suara, dan video adalah bagian penting dari desain grafis, ilustrasi, fotografi, dan bahkan setiap elemen buku. Tanpa dokumentasi, desain grafis, buku, majalah, berita koran, poster, dll tidak akan ada. Tidak ada satu pun dari mereka yang mempertahankan bahasa visual hanya sebagai gerakan (hlm. 23).

2. Analisis

Setiap desain buku menyertakan pemikiran analitis. Pembaca dapat membandingkan data dengan buku yang memiliki peta, grafik, diagram, soal table, pengindeksan kompleks, atau referensi silang. Tujuan analisis adalah untuk menemukan struktur dalam konten, data, atau dokumentasi (hlm. 25).

3. Ekspresi

Visualisasi perasaan pengarang atau desainer mendorong pendekatan ekspresi. Dengan menggunakan tanda, warna, dan simbolisme, hal ini diharapkan dapat memengaruhi pembaca. Ketika mereka menyerap konten, pembaca memilih dari posisi emosional yang ditentukan oleh desain. Jarang sekali desain ekspresif memiliki tujuan tersurat, tetapi seringkali memiliki tujuan tersirat. Tujuannya bukan

untuk menyampaikan arti kepada pikiran, tetapi lebih untuk mengundang pertanyaan dan refleksi (hlm. 26).

4. Konsep

Pada desain grafis, pendekatan konsep digunakan untuk menemukan konsep utama. Pemikiran konseptual adalah dasar dari periklanan, kartun, promosi, dan *branding*. Metode ini sering disebut sebagai ide grafis dan didasarkan pada pendekatan reduktif daripada ekspansif, seperti ide kompleks yang disaring mejadi lebih ringkas, inti visual, judul, atau premis pemasaran (hlm. 27).

2.4 Infeksi Saluran Pernapasan Akut (ISPA)

Menurut Dr. Debby (2023) berpendapat bahwa kondisi lingkungan yang buruk dan cuaca yang tidak menentu seperti saat ini dapat melemahkan daya tahan tubuh pada anak. Anak-anak rentan terhadap influenza hingga infeksi saluran pernapasan akut (ISPA), yang mengganggu pernapasan normal. Beberapa penyakit merupakan bagian dari infeksi pernapasan seperti, pilek, sinusitis, radang amandel dan radang tenggorokan. Infeksi ini sangat berbahaya jika menyerang anak-anak.

Infeksi saluran pernapasan dibedakan menjadi Infeksi Saluran Pernapasan Atas atau *Upper Respiratory Tract Infections* (ISPA/URTI) yang dapat terjadi pada rongga hidung, sinus atau tenggorokan, dan Infeksi Saluran Pernapasan Bawah atau *Lower Respiratory Tract Infections* (LRI/LRTI) yang terjadi pada bronkus, bronkiolus, atau paru-paru (alodokter.com).

dr. Pitoyo (2020) menyatakan bahwa pasien paling sering mengajukan masalah ini ke dokter. ISPA memiliki gejala yang tidak menyenangkan dan merupakan alasan utama anak putus sekolah. Penyakit ini dapat muncul kapan saja. Namun demikian, infeksi ini paling umum terjadi pada musim dingin. Virus penyebab ISPA memang berkembang biak pada subuh di tempat dengan kelembaban rendah di musim dingin.

2.4.1 Penyebab ISPA pada Anak

Berdasarkan laman halodoc menyatakan bahwa banyak virus berbeda yang dapat menyebabkan ISPA. *Rhinovirus*, *virus Influenza*, *Enterovirus*, *Adenovirus* adalah beberapa virus yang dapat menyerang anak-anak. Namun, bakteri juga dapat menyebabkan penyakit ini, beberapa hal umum yang juga menjadi penyebab umum ISPA pada anak-anak diantaranya adalah:

1. Virus

Sebagian besar ISPA pada anak-anak disebabkan oleh infeksi virus seperti *virus influenza*, *virus respiratori sincitial (VRS)*, *rhinovirus*, dan lainnya.

2. Bakteri

Beberapa jenis bakteri juga dapat menyebabkan ISPA pada anak-anak seperti bakteri *Streptococcus pneumoniae* dan *Haemophilus influenzae*.

3. Faktor lingkungan anak/sosial/polusi

Lingkungan tempat anak tinggal dan berinteraksi dapat mempengaruhi risiko ISPA. Misalnya, paparan asap rokok, polusi udara, dan kepadatan penduduk yang tinggi dapat meningkatkan risiko ISPA.

4. Kontak langsung dengan penderita

Anak-anak yang tidak mengetahui dan berinteraksi dengan anak yang menderita ISPA, terutama jika tidak menjaga kebersihan dan mengikuti langkah-langkah pencegahan, dapat lebih rentan terhadap infeksi.

5. Kebiasaan ataupun kebersihan

Anak-anak, khususnya bayi dan balita, memiliki sistem kekebalan yang belum sepenuhnya berkembang, sehingga mereka lebih rentan terhadap infeksi.

Dan penularan dapat meningkat saat banyak anak berkumpul dan juga dapat meningkat karena kondisi lain dan kondisi lingkungan yang sangat tidak mendukung seperti polusi yang sangat tidak bersahabat dapat memicu ISPA pada anak.

2.4.2 Gejala ISPA pada Anak

Racun yang dilepaskan oleh patogen dan respon peradangan yang dihasilkan oleh sistem kekebalan tubuh untuk memerangi infeksi adalah dua faktor utama yang sering menyebabkan gejala ISPA, menurut Medicine Net (2020). Anak-anak yang menderita ISPA mungkin mengalami gejala berikut:

a. Hidung tersumbat

Hidung tersumbat dikarenakan banyak lendir di hidung.

b. Pilek

Pilek, dimana kondisi ketika hidung mengeluarkan ingus atau lendir.

c. Perubahan warna cairan hidung (dari bening menjadi putih kehijauan)

Perubahan warna cairan hidung, dikarenakan adanya infeksi bakteri atau virus.

d. Bersin

Reflek yang mengeluarkan semburan udara atau lendir secara tiba-tiba yang keluar dari mulut dan hidung.

e. Tenggorokan sakit atau gatal

Tenggorokan sakit atau gatal disebabkan oleh infeksi virus dan bakteri dibagian tenggorokan.

f. Nyeri saat menelan

Nyeri yang timbul akibat terjadinya peradangan pada saluran pernafasan.

g. Batuk

Batuk terjadi karena bakteri ataupun virus sehingga munculnya lendir dibagian tenggorokan.

h. Demam

Demam dimana kondisi meningkatnya suhu tubuh diatas 37,5C.

Selain itu, ISPA juga dapat menimbulkan gejala yang kurang umum, tetapi tidak semua gejala ditemukan pada setiap anak yang menderita ISPA:

- a. Penurunan kemampuan penciuman
Dikarenakan banyak lendir dihidung.
- b. Sakit kepala
Gejala penyerta pada demam
- c. Kesulitan bernapas.
Dikarenakan lendir yang terlalu banyak dan anak yang mempunyai riwayat asma .
- d. Nyeri sinus
Dikarenakan adanya penumpukan lendir dirongga sinus dan anak yang mempunyai riwayat sinusitis.
- e. Mata gatal dan berair
Timbul karena ada lendir dihidung.
- f. Mual
Terjadinya penurunan fungsi pencernaan pada anak yang mengalami ISPA.
- g. Muntah
Terjadinya penurunan fungsi pencernaan pada anak yang mengalami ISPA.
- h. Diare
Terjadinya penurunan fungsi pencernaan pada anak yang mengalami ISPA.
- i. Nyeri badan
Kondisi dimana seseorang merasakan perasaan yang tidak nyaman pada tubuh dikarenakan sedang terjadinya infeksi bakteri maupun virus.

Gejala ISPA biasanya berlangsung antara 3 sampai 14 hari dan dapat bertahan lebih dari 14 hari.

2.4.3 Dampak ISPA pada Anak

Paparan ISPA pada anak juga mengganggu perkembangannya. Menurut dr. Atika (2020), ISPA menyerang saluran pernapasan bagian atas dan jarang kambuh, pada dasarnya tidak berhubungan dengan gangguan perkembangan. Berbeda halnya jika infeksi menyerang saluran pernapasan bagian bawah. Jika infeksi lebih serius, kronis, misalnya ditandai dengan diare atau radang paru-paru (pneumonia), maka dapat menimbulkan gangguan pada tumbuh kembang anak. Sebab infeksi yang parah dapat menyebabkan masalah pada status gizi anak. Misalnya, asupan makan anak menjadi turun.

Jika anak terus-menerus sakit, tentu saja berat badannya tidak akan bertambah. Padahal, pada masa tumbuh kembang, berat badan anak kerap mengalami peningkatan. Efek jangka panjang dari ISPA kronis pada anak-anak menyebabkan kondisi yang lebih serius, seperti masalah penyerapan (absorpsi) nutrisi di usus.

2.4.4 Penanganan ISPA pada Anak

Secara medis oleh dr. Karlina (2022), untuk membantu pemulihan, berikut beberapa hal yang dapat dilakukan :

1. Berikan cukup cairan

Jika terkena ISPA , pastikan anak minum cukup cairan untuk menghindari risiko dehidrasi. Dan juga memberikan air untuk mengencerkan dahak agar mudah dikeluarkan saat batuk sehingga memudahkan pernapasan.

2. Istirahat yang cukup

Pastikan anak dapat istirahat yang cukup agar dapat cepat pulih.

3. Mengonsumsi obat-obatan

Obat mungkin juga diperlukan untuk meredakan gejala ISPA pada anak. Pastikan untuk mengikuti petunjuk penggunaan yang benar. Obat ISPA pada anak sabiknya digunakan sesuai ajuran dokter, karena jika tidak digunakan dengan hati-hati maka tidak akan efektif.