

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis adalah sarana atau media komunikasi visual yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan informatif kepada target yang ingin dituju. Desain grafis ini bersifat sebagai gambaran visual dari suatu konsep yang didasarkan pada proses karya cipta, seleksi, dan pengaturan elemen-elemen visual (Landa, 2010).

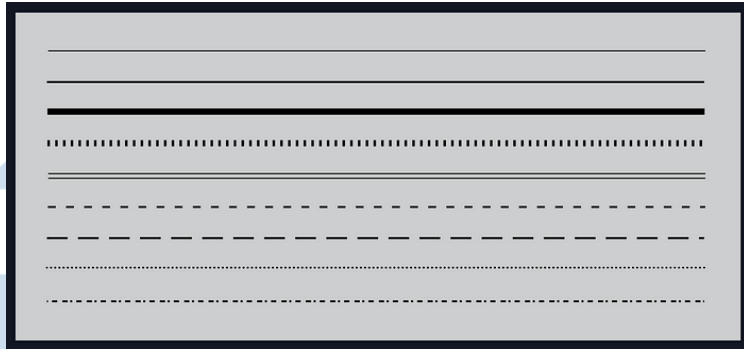
2.1.1 Elemen Desain

Dalam karya Landa (2010), dijelaskan bahwa elemen-elemen formal dalam desain dua dimensi meliputi garis, bentuk, warna, dan tekstur, serta memiliki peran unik dan digunakan dengan berbagai cara untuk optimal.

2.1.1.1 Titik

Titik, juga dikenal sebagai *dot*, adalah unit terkecil dari garis. Dalam konteks gambar berbasis layar digital, titik merupakan piksel cahaya individu yang berbentuk kotak, bisa berwarna atau tidak. Garis, pada dasarnya, adalah titik yang diperpanjang dan dianggap sebagai jejak yang dihasilkan oleh pergerakan titik. Garis muncul ketika alat visual, seperti pensil, kuas, pena, stylus, atau berbagai objek lainnya, digunakan untuk membuat jejak pada suatu permukaan. Untuk dianggap sebagai garis, jejak tersebut harus memiliki panjang yang lebih besar daripada lebar.

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

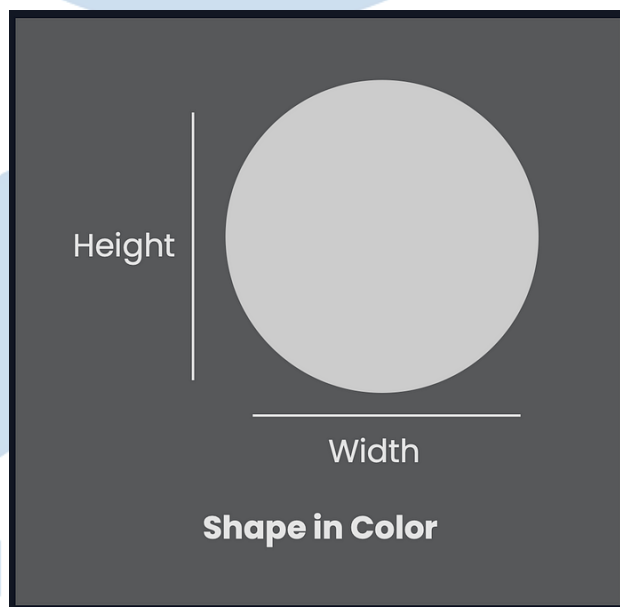


Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://medium.com/@jamil226/line-as-a-visual-element-of-graphic-design-8b2b348dec06> (2023)

2.1.1.2 Bentuk

Bentuk merupakan garis yang terhubung membentuk suatu area terisolasi atau memiliki dua ujung yang saling berhubungan. Dalam esensinya, bentuk merupakan objek datar yang tinggi dan lebarnya dapat ditakar. Bentuk dapat diciptakan dengan penggunaan tiga bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran.



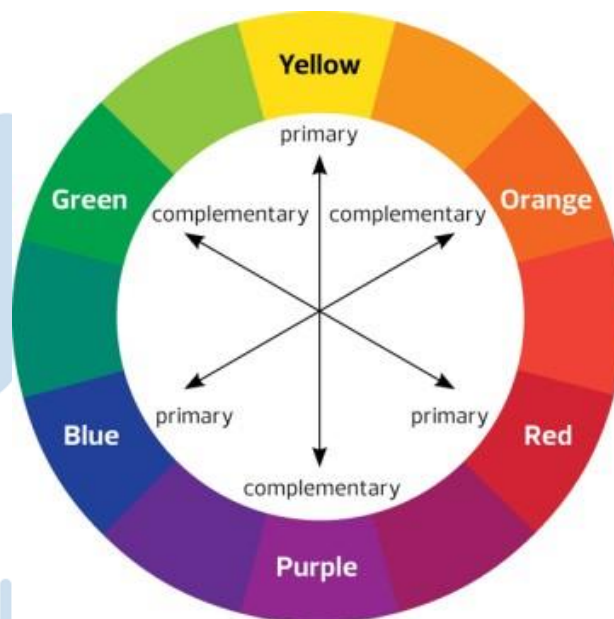
Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: <https://medium.com/@jamil226/shape-as-a-visual-element-of-graphic-design-212b5f412c52> (2023)

Foreground merupakan istilah ruang positif dan negatif dalam persepsi visual. Konsep dari *foreground* ini merujuk pada hubungan antara bentuk dan juga latar belakang pada permukaan yang datar. Bentuk gambar ini terlihat jelas dan mudah diidentifikasi. Dalam bentuk tipografi seperti huruf, angka, dan tanda baca pun tetap dianggap sebagai bentuk.

2.1.1.3 Warna

Warna dapat terlihat dengan hadirnya suatu cahaya. Warna yang muncul pada suatu objek dari hasil pantulan cahaya, merupakan hasil cahaya yang diserap oleh objek. Warna dapat diklasifikasikan menjadi tiga kategori utama dalam penggunaannya, diantaranya yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. Warna merah, hijau, biru, dan oranye dapat disebut sebagai *hue*. Tingkat kecerahan atau gelapnya suatu warna disebut sebagai *value*, sedangkan tingkat jernih atau kusam suatu warna disebut sebagai *saturation*.

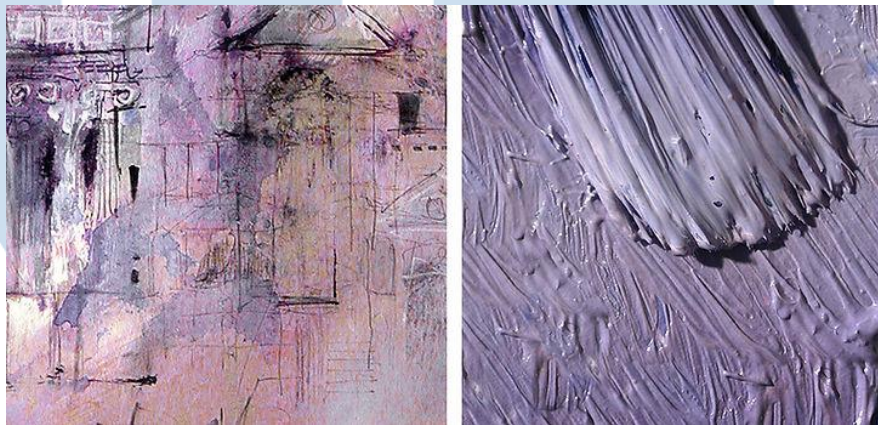


Gambar 2.3 Warna

Sumber: <https://isdi.in/blog/importance-of-colour-theory/>

2.1.1.4 Tekstur

Pada seni visual, terdapat dua jenis tekstur yang dikenal penggunaannya, diantaranya yaitu tekstur fisik dan juga tekstur visual. Tesktur fisik yaitu tekstur yang sifatnya dapat disentuh dan dirasakan secara fisik, sedangkan untuk tekstur visual hasil tekstur yang ada merupakan hasil penciptaan ilusi yang dibuat menggunakan teknik seperti menggambar, melukis dan juga media gambar lainnya.



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber: <https://www.johnlovet.com/texture>

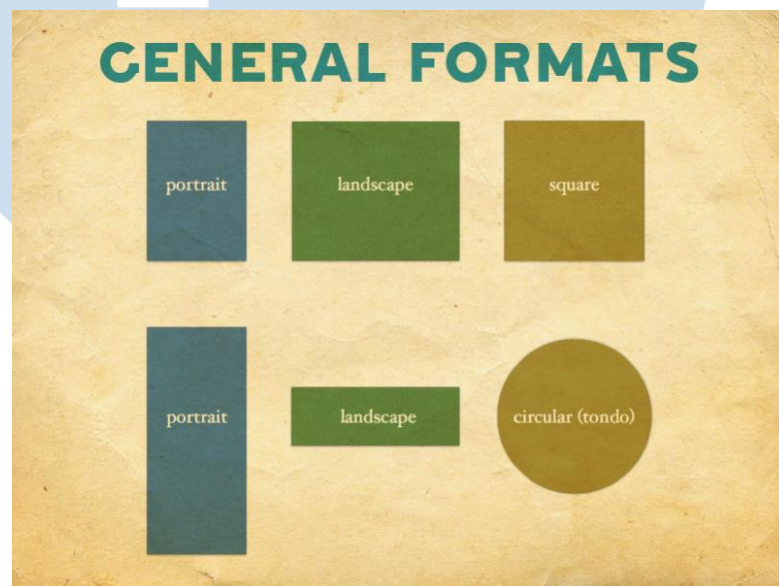
2.1.2 Prinsip Desain

Menjadi suatu hal yang digunakan sebagai acuan dalam proses pengaturan suatu komposisi pada visual. Hal ini melibatkan penggabungan ide dan konsep, tipografi, *imagery*, visualisasi, dan unsur formal lainnya sebagai suatu elemen yang membentuk keseluruhan tampilan. (Landa, 2014). Yang menjadi prinsip fundamental dan utama dalam desain itu sendiri yaitu untuk menghasilkan suatu keseimbangan, dimana keseimbangan berguna untuk menciptakan harmoni pada komposisi desain yang dibuat. Prinsip-prinsip dalam desain meliputi:

2.1.2.1 Format

Format mencakup keseluruhan aspek luar atau kerangka dari suatu desain, seperti yang terlihat pada kertas atau papan

reklame. Format terdiri dari dua jenis, yaitu *single-format* dan *multi-page format*. *Single-format* digunakan dalam proses pembuatan poster dan juga *out of home media* seperti *billboard*. Sedangkan *multi-page format* digunakan dalam proses perancangan brosur, situs web, laporan, surat kabar, katalog, dan lain sebagainya. Kelangsungan informasi dan juga tampilan elemen visual menjadi perhatian khusus dalam *multi-page format*, hal ini dengan tujuan untuk mempertahankan konsistensi kesatuan aliran visual serta harmonisasi pada format.



Gambar 2.5 Format

Sumber: <https://schwittek.com/teaching/resources/gdep/graphic-design-principles/format>

2.1.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan, atau dalam bahasa Inggris disebut sebagai "*balance*," mengacu pada distribusi yang merata dari berat visual di seluruh elemen dalam sebuah komposisi. Keseimbangan yang optimal dalam suatu desain menghasilkan tampilan yang serasi dan mengkomunikasikan kesan stabilitas kepada penonton. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada keseimbangan, termasuk

berat visual, posisi, dan susunan. Berat visual mengukur tingkat ketertarikan yang dimiliki oleh suatu elemen, serta sejauh mana elemen tersebut menonjol atau memberikan tekanan dalam komposisi. Setiap elemen juga memiliki dampak yang memberikan kekuatan, tekanan, atau berat tertentu. Faktor-faktor yang mempengaruhi berat visual melibatkan ukuran, bentuk, nilai, warna, dan tekstur dari elemen tersebut.



Gambar 2.6 Keseimbangan
Sumber: <https://www.kimp.io/balance-in-design/>

2.1.2.3 Hirarki Visual

Menjadi suatu *tools* yang berguna dalam mengkomunikasikan pesan dan informasi melalui elemen visual. Penggunaan hirarki visual bertujuan sebagai suatu *guidance* bagi target audiens agar visual yang ditampilkan dapat dilihat secara terstruktur dan berurutan. Penekanan pada suatu visual berguna untuk menampilkan elemen atau informasi yang dominan, sehingga terbentuk komposisi yang terstruktur. Hal ini meliputi posisi, ukuran, bentuk, arah, warna (*hue*), dan nilai (*value*).



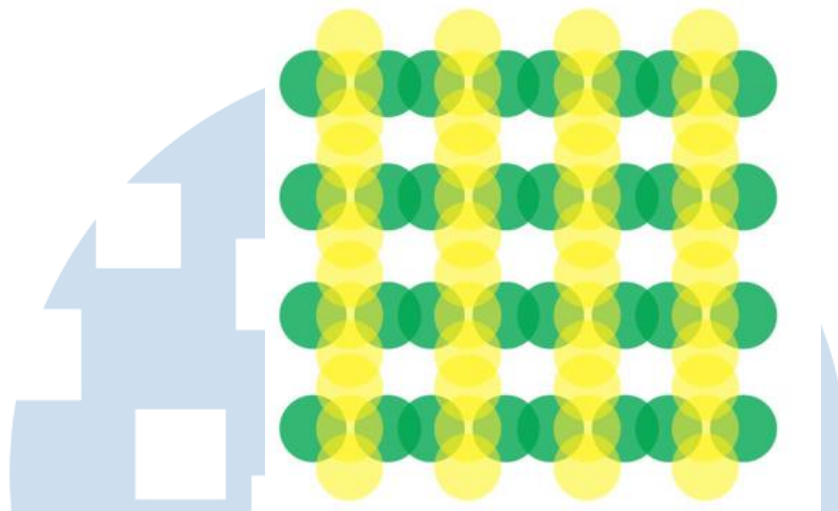
Gambar 2.7 Hirarki Visual

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

2.1.2.4 Kesatuan

Kesatuan menjadi salah satu prinsip fundamental dalam proses merancang suatu keseluruhan komposisi visual yang terintegrasi. Dalam kesatuan terdapat suatu konsep korespondensi bagaimana desainer mengatur elemen-elemen desain agar hasil yang dibuat dapat menghasilkan suatu bentuk yang memiliki kesamaan, keselarasan, serta satu bentuk visual yang tepat.

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 Kesatuan

Sumber: <https://www.educba.com/unity-principle-of-design/>

2.1.3 Tipografi

Tipografi merupakan serangkaian karakter yang memiliki ciri-ciri yang sama dan penggunaannya juga konsisten. Tipografi sendiri tersusun dan berdiri atas huruf, angka, simbol, tanda baca, dan aksen. Berikut beberapa klasifikasi dari tipografi, diantaranya yaitu:

2.1.3.1 *Old Style or Humanist: Roman Typefaces*

Tiap huruf dari karakter tipografi ini dilukiskan dengan menggunakan pena bermata lebar agar hasil tulisan yang dibentuk menghasilkan bentuk *serif* yang tegas.

2.1.3.2 *Transitional: Serif Typefaces*

Karakteristik dari tipografi *transitional* menggambarkan proses transisi gaya lama ke era baru, untuk menampilkan karakteristik desain *old style* ke *style modern*.

2.1.3.3 *Modern: Serif Typefaces*

Tipe karakteristik dari jenis tipografi ini memiliki bentuk yang lebih geometris daripada jenis huruf *old style*, dengan perbedaan *stroke* yang signifikan dalam ketebalan serta tekanan vertikal yang kuat, sehingga lebih tersusun rapih dan simetris.

2.1.3.4 *Slab: Serif Typefaces*

Dengan ciri-ciri yang kuat dan memiliki bentuk yang *cursive*, jenis tipografi ini muncul pada awal abad kesembilan belas dan terbagi menjadi dua subkategori, yaitu *Egyptian* dan *Clarendon*.

2.1.3.5 *Sans Serif*

Sans serif tidak memiliki bentuk tajam atau *cursive* pada ujung hurufnya seperti *serif*, penggunaannya seringkali untuk menandakan sesuatu yang bersih, minimalis, dan juga modern.

2.1.3.6 *Blackletter*

Karakteristik tipografi ini mencakup huruf yang tebal dengan lengkungan yang khas, ditandai oleh tekstur yang padat serta huruf besar dengan bentuk yang sempit, dan memiliki sapuan dari tebal ke tipis yang dramatis.

2.1.3.7 *Script*

Tipografi ini menampilkan bentuk penulisan yang sangat menyerupai tulisan tangan manusia, dan bisa meniru berbagai bentuk tulisan yang dibuat dengan beragam jenis pena atau kuas.

2.1.3.8 *Display*

Penggunaannya diimplementasikan pada judul atau teks dengan skala ukuran besar. Bentuknya sendiri bersifat eksploratif dan penuh hiasan, dan dapat masuk ke dalam berbagai klasifikasi yang berbeda karena tingkat kesulitannya jika digunakan pada *body-text* dimana ukurannya lebih kecil.

2.1.4 *Grid*

Grid adalah tatanan terstruktur yang diciptakan dengan memanfaatkan garis vertical dan horizontal menjadi suatu kolom dan pinggir sebagai acuan pembuatan perancangan desain. Pembuatan *grid* ini membantu seorang desainer dalam penyusunan elemen visual pada suatu

desain, agar desain yang dihasilkan memiliki komposisi terstruktur hingga target audiens memiliki kemudahan untuk mencerna informasi.

2.1.4.1 Single-Column Grid

Dikenal juga sebagai *manuscript grid*, tersusun atas satu kolom yang dikelilingi oleh area batas, berfungsi sebagai suatu kerangka proporsional dan terstruktur untuk area visual. Dalam penggunaannya, *single-column grid* memiliki dua jenis, yaitu *even margin* dan juga *asymmetrical margin*.

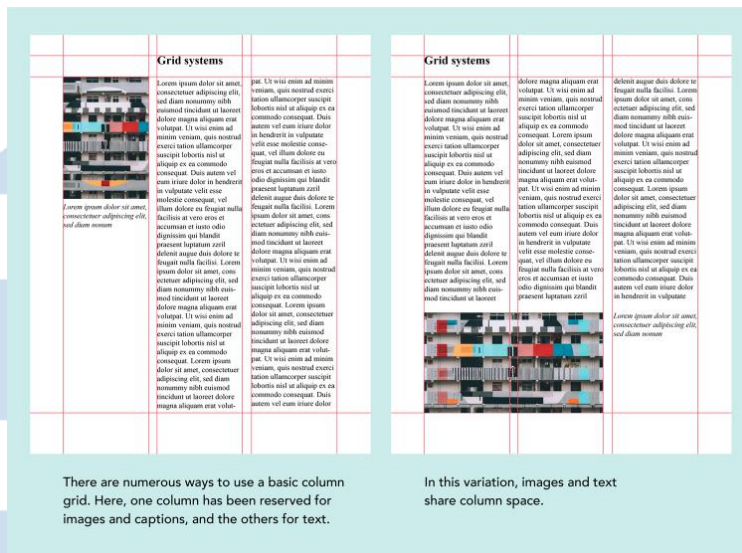


Gambar 2.9 Single Column Grid

Sumber: <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/how-to-use-grids-in-web-design/>

2.1.4.2 Multi-Column Grid

Seringkali digunakan dengan tujuan untuk mempertahankan keselarasan visual secara menyeluruh. *Grid* ini membantu desainer dalam merancang tatanan atau susunan visual sehingga tercipta satu visual yang selaras, seimbang, dan memiliki alur yang konsisten dari halaman ke halaman lainnya.

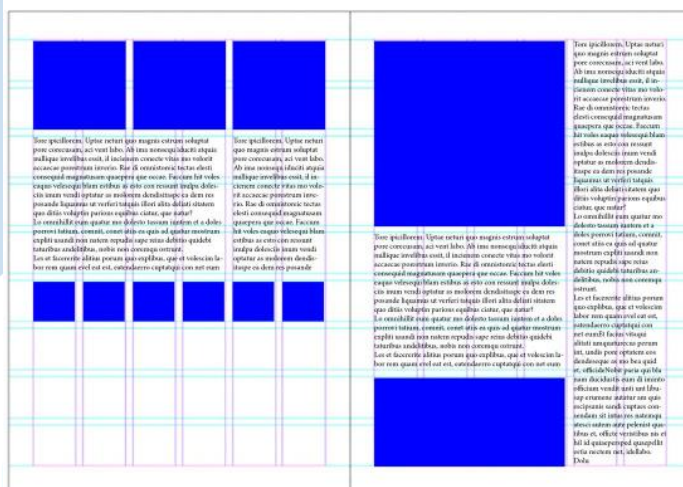


Gambar 2.10 Multi-Column Grid

Sumber: <https://visme.co/blog/layout-design/>

2.1.4.3 Modular Grid

Merupakan komposisi baris dan kolom yang membentuk suatu ruang pada visual. Penggunaan *grid* ini dapat dimanfaatkan dalam membagi konten informasi dengan visual menjadi beberapa kelompok yang terpisah pada area desain yang ada, hal ini menjadi suatu fleksibilitas dari *modular grid*.



Gambar 2.11 Modular Grid

Sumber: <https://designshack.net/articles/layouts/modular-design-the-complete-primer-for-beginners/>

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Male (2017) ilustrasi sendiri adalah bentuk visual yang bertujuan untuk merepresentasikan atau mengekspresikan suatu konteks dari suatu pesan kepada masyarakat yang luas. Pesan tersebut disampaikan melalui penggambaran visual yang memungkinkan dalam bentuk abstrak serta konseptual namun tetap dapat dipahami oleh audiens. Penerapan ilustrasi ini dapat ditemukan dalam media digital dan juga media cetak. Salah satu keunggulan dari ilustrasi sendiri yaitu ilustrasi dapat membuat pembaca atau audiens yang melihat untuk mengeksplor imajinasi mereka secara luas, menggambarkan emosi dan juga perasaan yang tidak dapat diungkapkan melalui kata-kata. Oleh karena itu ilustrasi memiliki peranan yang sangat berpengaruh sebagai bahasa visual.

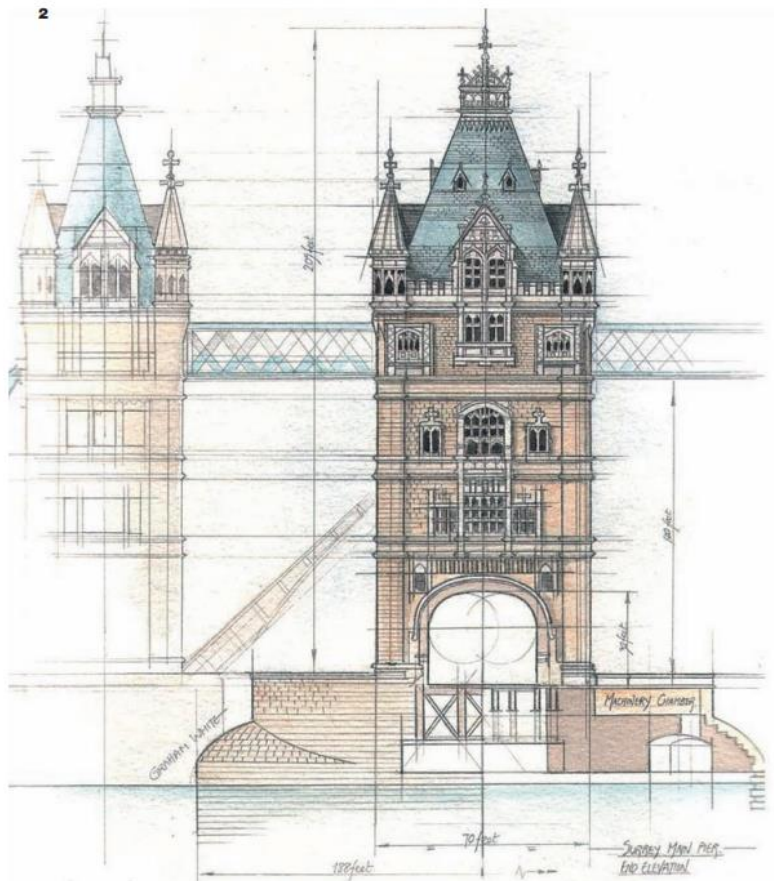
2.1.5.1 Peran Ilustrasi

Di dalam buku “*A Theoretical & Contextual Perspective*” yang ditulis oleh Male (2017), penggunaan ilustrasi terbagi ke dalam beberapa peran yang dominan, diantaranya yaitu:

4) Dokumentasi, Referensi, & Instruksi

Pada peranan ini ilustrasi terdiri dari beberapa topik dengan konteks yang luas, berfungsi untuk memberikan penjelasan berupa referensi, edukasi, dan juga instruksi dengan berbagai tema dan objek yang beragam. Penyampaian yang digunakan juga beragam, dengan penggunaan bahasa visual yang meliputi penyampaian rektoral, literal, piktoral, serta perumpamaan sedang hingga yang berat.

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 Ilustrasi Tradisional Sejarah dan Struktur Arsitektur oleh Graham White

Sumber: Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective

5) Penafsiran

Ilustrasi dengan interpretasi dan penggunaan simbolisme dalam menggambarkan isi konten dapat ditemukan dalam jenis media editorial, seperti koran dan juga majalah. Berita utama yang paling sering diterbitkan dalam media cetak seringkali dibawa dengan pendekatan yang dramatis dan berlebihan guna untuk menarik perhatian pembaca. Ilustrasi yang digunakan untuk menggambarkan kesan dramatis tersebut cenderung bersifat menghasut dan menimbulkan kontroversi. Namun masih terdapat juga ilustrasi yang menggunakan pendekatan yang literal dan santai dalam menyampaikan informasi, ilustrasi

tersebut dapat ditemukan dalam artikel yang berupa buku panduan, tips, fakta, edisi harian, dan sebagainya.



Gambar 2.13 Ilustrasi Mengenai Potensi Bahaya dari Flu Burung oleh Gemma Robinson

Sumber: Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective

6) Sebagai *storytelling*

Masih sering ditemukan anggapan bahwa ilustrasi pada *storytelling* merupakan suatu prasyarat dalam merepresentasikan visual berbentuk fiksi naratif. Ilustrasi dalam bentuk narasi fiktif ini dapat dijumpai dalam buku cerita anak, grafis novel, komik, dan publikasi yang berisi cerita mitologi, dongeng, dan juga fantasi. Walaupun cerita yang dibawakan sederhana dan ringan, penggambaran visual dari fiksi naratif cenderung dibawa dengan kesan yang megah dan penuh, untuk menghindari penggambaran yang literal dalam menyampaikan pesan.

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 2.14 Ilustrasi Skenario Interaksi Suatu Kelompok Figur oleh Levi Pinfold

Sumber: Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective

7) Untuk Persuasi

Ilustrasi dalam industri komersial bersifat persuasi. Konsep dalam pembuatan iklan komersial ataupun kampanye dilakukan oleh suatu *brand* untuk menyampaikan pesan serta mengenalkan nilai yang ada dari *brand* tersebut kepada target audiens. Dari segi profesionalitas, hal ini dapat berpotensi memberikan ilustrator honorarium tertinggi, terutama apabila klien yang didapat memiliki status dan nilai jual yang tinggi. Dalam hal ini, ilustrasi memiliki peranan penting untuk merepresentasikan ide serta konsep tersebut ke dalam suatu visual yang dapat diterima oleh audiens secara luas.



Gambar 2.15 Ilustrasi Promosi Perekrutan Guru Baru oleh David Young
Sumber: Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective

8) Identitas

Secara umum ilustrasi dalam bidang identitas berkaitan erat dengan pembuatan media kolateral yang biasa ditemukan pada suatu *brand*. Media kolateral tersebut berupa desain pada kemasan dan juga identitas visual dari *brand*. Pada pembuatan suatu identitas, ilustrasi berperan untuk meningkatkan kemudahan pengenalan dari suatu *brand*, dengan mengimplementasikannya pada desain kolateral serta identitas

dari *brand* tersebut. Dari segi bisnis dan juga praktik secara professional, hal ini dapat dikaitkan dengan konsep kolaborasi desain grafis bagi ilustrator, dengan sejumlah proyek komersial yang didapati sebagian besar dari suatu kelompok desain dan juga studio.



Gambar 2.16 Ilustrasi Branding Untuk Kiss Radio Oleh Richard Duckett

Sumber: <https://dribbble.com/shots/6262988-Maurice-Blackburn>

2.1.5.2 Jenis Ilustrasi

Arntson (2011) menjelaskan bahwa terdapat dua jenis ilustrasi yang memiliki fokus serta tujuan berbeda dalam penerapannya. Dua jenis ilustrasi tersebut diantaranya yaitu *advertising illustration* dan *editorial illustration*. Dalam *advertising*

illustration, gaya visual yang digunakan pada ilustrasi cenderung diimplementasikan dengan penggunaan efek dramatis pada cahaya dan juga tekstur, guna untuk menarik konsumen terhadap penjualan produk atau jasa yang ditawarkan. Sedangkan *editorial illustration* memiliki fokus dalam menyampaikan suatu pesan dengan pendekatan emosional. Oleh karena itu gaya visual yang dibawa cenderung lebih eksploratif serta eksperimental, hal ini dapat dieksekusi melalui permainan elemen grafis. Berikut beberapa macam implementasi menurut Arntson (2011):

1) *Recording & Book*

Ilustrasi seringkali ditemukan dalam media rekaman music atau film dengan bentuk sampul CD dan DVD. Tidak hanya itu, ilustrasi juga ditemukan dalam bentuk sampul buku dan juga isi buku, terutama pada buku cerita anak.

2) *Magazine & Newspaper*

Majalah dan koran menggunakan ilustrasi dengan tujuan untuk meningkatkan daya tarik kepada pembaca. Dalam hal ini, penggunaan ilustrasi harus selaras dengan informasi yang disajikan agar pesan dapat tersampaikan secara baik dan sesuai.

3) *Fashion*

Penggunaan ilustrasi dalam bidang tata busana merupakan spesialisasi dari *advertising illustration*. Dalam hal ini ilustrasi digunakan dalam penggambaran suasana dengan melakukan observasi terhadap model.

4) *In-house Projects*

Ilustrator yang bertugas di dalam suatu institut bertugas dalam pembuatan hasil karya sesuai dengan kebutuhan dari lingkup audiens internal. Proyek ilustrasi ini biasanya berupa kalender dari suatu korporat, laporan tahunan, dan media kolateral lainnya seperti brosur dan poster.

5) *Greeting Card & Retail*

Produk seperti pakaian, mainan, kartu ucapan, dan poster menjadi salah satu media yang sering menggunakan ilustrasi. Beberapa hasil ilustrasi merupakan hasil rancang dari ilustrator internal dari suatu perusahaan, namun ada juga yang menggunakan jasa ilustrator eksternal.

6) *Medical & Technical*

Secara umum ilustrator medis merupakan ilustrator yang memiliki dua gelar sekaligus, gelar di dalam bidang seni dan juga pra-kedokteran. Ilustrasi medis fokus terhadap tingkat efektivitas dan akurasi dari suatu visual, untuk itu diperlukan wawasan yang luas pada dunia sains serta kedokteran. Untuk ilustrasi teknik, hasil perancangan akan berupa subjek yang bersifat ilmiah dan teknis, dengan memfokuskan akurasi tinggi pada pengetahuan mengenai mesin, struktur geologi, dan juga reaksi kimia.

7) *Animation & Motion Graphics*

Ilustrasi pada bidang ini digunakan secara perluas dalam bentuk animasi dan grafis bergerak. Dalam implementasinya, bidang ini menggunakan ilustrasi dengan format cetak dan juga digital.

2.2 Media Informasi

Turow (2017) menjelaskan bahwa media menjadi sebuah wadah atau alat yang digunakan untuk menyalurkan suatu pesan secara luas dan menyeluruh, sedangkan informasi sendiri merupakan data konkrit berdasarkan fakta yang ada mengenai suatu realitas pada suatu lingkup tempat atau kejadian. Tujuan dari media informasi sendiri yaitu untuk mengolah serta mengembangkan informasi yang sudah dikumpulkan menjadi suatu informasi yang berisikan data konkrit untuk disebar secara luas dan diterima oleh masyarakat luas.

2.2.1 Fungsi Media Informasi

Berikut beberapa fungsi dan kegunaan dari media sesuai dengan kebutuhan dari penerimanya:

1) *Enjoyment*

Penggunaan media sebagai hiburan dan sumber kebahagiaan juga dapat dijadikan sebagai bahan diskusi dalam lingkup sosialisasi.

2) *Companionship*

Media juga dapat digunakan sebagai medium bagi seseorang yang merasa kesepian dan sangat membutuhkan pendamping atau teman.

3) *Surveillance*

Media dapat dimanfaatkan untuk mencari tahu situasi atau kejadian yang sedang terjadi di sekitar pengguna, bahkan hingga seluruh dunia.

4) *Interpretation*

Tidak hanya untuk sekedar mendapatkan informasi mengenai situasi atau kejadian yang sedang terjadi, tapi juga untuk memahami alasan serta aksi yang bisa dilakukan terhadap situasi yang sedang terjadi tersebut.

2.2.2 Jenis Media Informasi

Berikut beberapa jenis media informasi yang diungkapkan oleh John Turow dalam bukunya:

2.2.2.1 Media Cetak

Di bawah ini terdapat beberapa jenis media cetak sesuai dengan yang dijelaskan oleh Turow (2020):

1) Buku

Definisi dari buku sendiri menurut UNESCO yaitu merupakan jenis media cetak yang dipublikasikan secara tidak bertahap dengan total halaman sebanyak 49 halaman di luar dari halaman sampul. Buku memiliki bagian fundamental yang membedakannya dari media lain, diantaranya yaitu buku hasil akhirnya dicetak, dibuat dengan menggunakan mesin, dengan

salinan yang banyak. Di industri zaman sekarang terdapat berbagai macam jenis buku, diantaranya yaitu buku sebagai materi edukasi dan pembelajaran, yang memuat fitur-fitur seperti tujuan pembelajaran, rekap bab, pertanyaan untuk diskusi, dan sejenisnya. Lalu buku konsumen yang menargetkan target mereka secara *general* atau umum dengan buku yang bersifat sejarah, keagamaan, dsb.

2) **Koran**

Koran merupakan produk cetak yang dibuat secara berskala dalam sehari-hari atau dalam skala mingguan dengan salinan yang banyak. Koran mingguan yang kini sukses dan berhasil menjangkau audiens banyak memiliki cakupan topik yang menonjol. Topik tersebut diantaranya yaitu membahas geografis seperti lingkungan di dalam kota dan juga luar kota.

3) **Majalah**

Merupakan sekumpulan material seperti cerita, iklan, puisi, dll yang hingga sekarang dipercayai oleh editor dari setiap majalah dapat menarik perhatian audiens mereka. Banyak dari pengiklan produk yang tertarik untuk menjadikan majalah sebagai wadah untuk melakukan promosi untuk menjangkau target audiens secara meluas hingga nasional. Dengan menyajikan berita yang sensasional mengenai permasalahan yang sedang terjadi di suatu lingkup kehidupan sosial dikemas melalui cerita yang menghibur dan berisi pesan nasihat.

2.2.2.2 **Media Digital**

Di bawah ini terdapat beberapa jenis media digital sesuai dengan yang dijelaskan oleh Turow (2020):

1) **Radio**

Merupakan salah satu media informasi yang menyebarkan berita dan musik berupa suara tanpa menggunakan kabel. Radio satelit yaitu di mana ketika seorang konsumen menerima saluran musik atau pembicaraan ke penerima khusus. Radio *internet* adalah audio yang bisa didengar namun tidak dapat diunduh.

2) **Televisi**

Televisi memindai gambar visual dan mentransmisikannya secara elektris, umumnya dengan suara yang mendampingi, dalam bentuk gelombang elektromagnetik yang, saat diterima, dapat dikonversi kembali menjadi gambar visual, merupakan tugas yang lebih sulit untuk diwujudkan.

3) **Video Games**

Menjadi media penghibur yang memanfaatkan monitor untuk memberikan *user experience* berupa interaksi terhadap audiensnya.

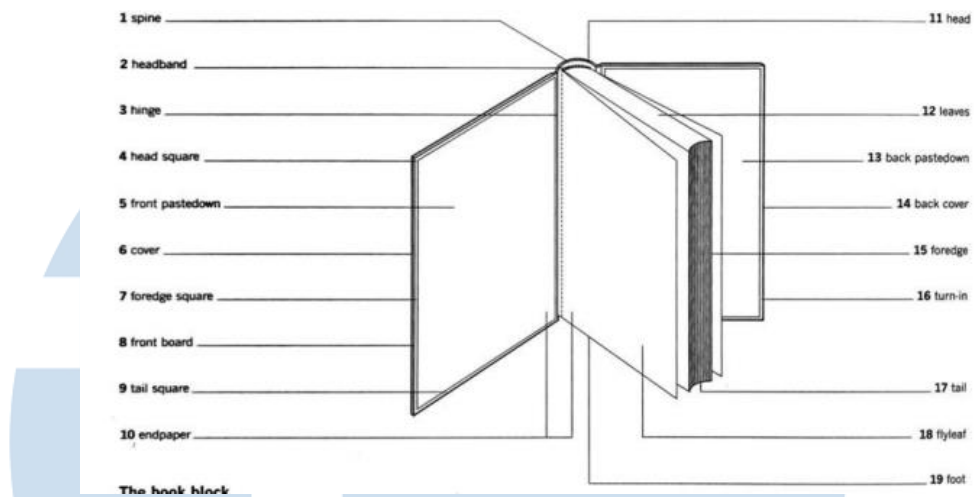
2.3 **Buku**

Haslam (2006) memaparkan bahwa buku menjadi satu media atau wadah dokumentasi yang berisikan informasi mengenai ide, gagasan, pengetahuan, serta kepercayaan.

2.3.1 **Komponen Buku**

Berikut beberapa struktur komponen buku sesuai dengan yang dijelaskan oleh Haslam (2006):

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.17 Anatomi Buku

Sumber: Haslam (2006)

1) ***Spine***

Merupakan bagian terluar dari buku yang berfungsi sebagai pelindung dari keseluruhan isi buku.

2) ***Headband***

Serangkaian benang yang diikat pada halaman buku guna untuk membantu proses penjilidan buku.

3) ***Hinge***

Terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*, merupakan lipatan pada kertas sampul yang menggabungkan halaman sampul dengan isi dari buku.

4) ***Headsquare***

Terdapat pada bagian atas *front pastedown* berfungsi menjadi sisa lampiran pelindung buku.

5) ***Front Pastedown***

Bagian akhir kertas yang mengikat pada bagian dalam dari *front board*.

6) ***Cover***

Lapisan pelindung buku yang bersifat tebal dan menempel pada bagian terdepan dari buku.

7) Foredge Square

Merupakan pelindung pada bagian tepi pada depan buku yang diselimuti oleh sampul depan dan belakang buku.

8) Front Board

Papan sampul pada bagian paling depan buku.

9) Tail Square

Bagian depan dan belakang dari sampul buku yang memiliki ukuran lebih besar daripada halaman buku.

10) End Paper

Bagian belakang sampul tertutup dengan hinge dan kertas yang lebih tebal.

11) Head

Bagian paling atas dari buku.

12) Leaves

Halaman dengan dua sisi yang terikat di dalam buku.

13) Back Pastedown

Bagian kertas di belakang yang menempel pada sampul.

14) Back Cover

Sampul bagian belakang dari buku.

15) Foredge

Sisi samping buku pada bagian depan.

16) Turn-in

Sisi tepi sampul kertas yang dikaitkan pada bagian belakang sampul.

17) Tail

Bagian paling bawah dari buku.

18) Fly Leaf

Pembatas antara halaman isi buku.

19) Foot

Bagian paling bawah dari halaman.

20) *Signature*

Halaman-halaman terlipat yang dapat digabungkan membentuk jilid buku.

2.3.2 Jenis-jenis Buku

Menurut Bambang Trim (Chaniago, 2018), buku dapat dikelompokkan ke dalam 11 kategori, yang meliputi:

1) **Novel**

Merupakan karya fiksi tertulis dengan panjang sekitar 4.000 kata, yang mengandung cerita yang dirancang dan memiliki kompleksitas lebih tinggi daripada cerpen.

2) **Ensiklopedia**

Merupakan buku yang berisi penjelasan ilmu pengetahuan yang diatur berdasarkan kategori atau abjad.

3) **Antologi**

Merangkum karya sastra seperti pantun, syair, puisi, dan sejenisnya.

4) **Biografi dan Autobiografi**

Merupakan buku yang menceritakan kisah perjalanan hidup seseorang.

5) **Catatan harian**

Berisi informasi sehari-hari tentang seseorang.

6) **Buku panduan**

Berisi langkah-langkah atau cara untuk melakukan sesuatu.

7) **Buku fotografi**

Berisi kumpulan foto yang diambil menggunakan kamera.

8) **Atlas**

Berisi kumpulan peta.

9) **Komik**

Merupakan susunan gambar-gambar dengan teks yang membentuk cerita.

10) Dongeng

Berisi cerita fiksi yang menyampaikan pesan, moral, dan memberikan hiburan.

11) Cergam

Serupa dengan komik, berisi kumpulan gambar yang membentuk suatu cerita.

2.4 *Restless Legs Syndrome*

Sindrom kaki gelisah atau disebut juga dengan *restless legs syndrome* dikenal sebagai penyakit Willis-Ekbom, pertama kali dijelaskan pada tahun 1672 oleh Sir Thomas Willis sebagai kondisi dengan gejala berupa kegelisahan yang hebat dan memiliki dorongan ekstrem untuk menggerakkan kaki yang tak tertahankan, seringkali disertai sensasi tidak nyaman seperti rasa nyeri dan menusuk. Menurut Klingelhofer (2016), ciri dari *restless leg syndrome* antara lain sebagai berikut:

- 1) Kebutuhan atau keinginan untuk menggerakkan kaki biasanya disertai atau disebabkan oleh sensasi tidak nyaman atau tidak menyenangkan di kaki.
- 2) Gejala akan muncul atau memburuk selama periode ketidaktifan seperti saat sedang istirahat.
- 3) Sebagian atau seluruh gejala dapat terasa lega dengan gerakan, seperti berjalan atau meregangkan, setidaknya selama aktivitas berlangsung.
- 4) Gejala umumnya memburuk atau muncul secara eksklusif pada malam hari atau selama malam.

Definisi klinis *RLS* telah berkembang selama bertahun-tahun, tetapi fitur-fitur utamanya tetap sama seperti yang digambarkan oleh Willis. Dr. IGN Budiarsa menjelaskan bahwa berkurangnya kualitas hidup dari penderita *restless legs syndrome* setara dengan penderita osteoarthritis, gagal jantung kongestif, depresi, dan juga stroke.

Menurut Ekbom (2009) berkurangnya kualitas hidup dari penderita *restless legs syndrome* diakibatkan oleh sensasi tidak nyaman yang dirasakan dari dalam kaki yang dapat berlangsung selama periode waktu yang lama, dan pada beberapa penderita, sensasi tidak nyaman ini dapat muncul di waktu-waktu yang sangat mengganggu seperti pada jam dua hingga empat pagi, dimana sangat mengganggu waktu tidur penderita tersebut. Untuk meringankan sensasi tidak nyaman tersebut, banyak penderita yang harus jalan untuk beberapa waktu untuk meringankan sensasi tersebut. Phenomena ini disebut dengan “*Night-walker's syndrome*”.

Kekurangan tidur yang disebabkan oleh *restless legs syndrome* merupakan konsekuensi yang cukup berdampak negative kepada penderita karena dampak dari kekurangan tidur sangatlah buruk bagi kesehatan fisik, maupun mental. Menurut *National Institute of Health* kekurangan tidur memiliki dampak buruk bagi Kesehatan seperti komplikasi jantung, tekanan darah tinggi, komplikasi hati, diabetes, stroke, obesitas, dan lain-lain. Sedangkan dari segi dampak mental, kekurangan tidur dapat menyebabkan perubahan *mood* drastis, sulit untuk konsentrasi, sulit untuk mengingat, kecemasan berlebih atau *paranoia*, hingga depresi.

Penyebab dari *restless legs syndrome* itu sendiri belum ada penyebab yang jelas namun secara umum, studi mengatakan bahwa penyebab *restless legs syndrome* dikategorikan menjadi dua yaitu primer dan sekunder (Winkelman et al., 2020). Penyebab primer adalah keturunan keluarga atau genetik, bahwa merupakan kelainan syaraf CNS (*Central nervous system*) yang bersifat genetik di keluarga. Penyebab sekunder dari *restless leg syndrome* yaitu adalah komplikasi kesehatan, yaitu seperti berikut:

- 1) Defisiensi zat besi
- 2) Penyakit ginjal tahap akhir
- 3) Diabetes melitus
- 4) Penyakit rematik
- 5) Kegagalan pembuluh darah vena
- 6) Neuropati perifer

- 7) Defisiensi folat atau magnesium
- 8) Amyloidosis
- 9) Radikulopati lumbosakral
- 10) Fibromialgia
- 11) Penyakit celiac
- 12) Obat-obatan

Restless legs syndrome belum ada obat yang terbukti dapat menghilangkan kondisi tersebut, namun ada beberapa *treatment* atau obat-obatan yang dapat mencegah penyebab utama kondisi tersebut terjadi, seperti Obat-obat 'Dopamin', seperti levodopa, rotigotine, ropinirole, dan pramipexole. Obat-obat 'GABA', yang merupakan obat yang digunakan untuk beberapa jenis nyeri, seperti gabapentin dan pregabalin. Obat-obat jenis opioid, seperti obat yang diresepkan untuk nyeri, seperti oksikodon-nalokson.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA