

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Turow (2020, hlm. 3) menjelaskan bahwa media adalah platform atau kendaraan yang telah diciptakan dan dikembangkan untuk menyalurkan pesan. Pesan tersebut dapat berupa informasi, yakni fakta yang disebarakan kepada dunia. Informasi tersebut dapat disebarakan melalui media, atau biasa disebut sebagai media informasi. Media informasi merupakan tempat yang efektif untuk menyampaikan pesan dan komunikasi massa. Jenis media informasi terbagi menjadi dua, yaitu cetak dan digital. Beberapa contoh dari media digital adalah televisi, radio, dan *website*. Sedangkan beberapa contoh dari media cetak adalah buku, koran, dan majalah. Pada perancangan ini, penulis fokus pada pembahasan media cetak buku yang digunakan sebagai perancangan media informasi.

##### 2.1.1 Buku

Menurut Turow (2020, hlm. 200) buku di industri saat ini masih menjadi salah satu bisnis yang besar. Terdapat dua jenis buku yang paling umum, yakni edukasi/profesional dan buku konsumen. Buku edukasi dan profesional berfokus pada pelatihan yang meliputi pengetahuan dan latihan-latihan soal atau keterampilan. Sedangkan buku konsumen menargetkan kehidupan pribadi audiensnya, seperti buku-buku agama, memasak, novel fiksi dan sebagainya.



Gambar 2.1 Buku  
Sumber: Turow (2020)

Buku memiliki sampul, komponen, format, imposisi, serta jenis jilid, berikut adalah penjelasannya:

### 2.1.1.1 Sampul

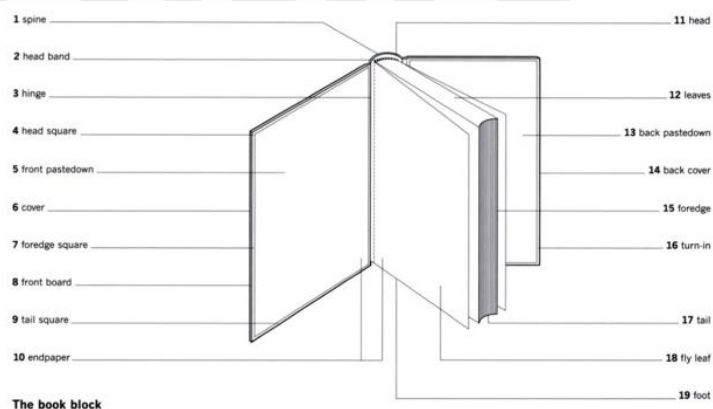
Sampul pada buku umumnya merupakan kombinasi antara teks dan gambar. Secara visual, teks dan gambar pada sampul dapat menceritakan subjek/isi dari buku. Bahkan seseorang dapat tergerak untuk membeli buku hanya dari tampilan visualnya saja (Landa, 2014, hlm. 213).



Gambar 2.2 Contoh Sampul Buku  
Sumber: Polya Bulba di Behance (2024)

### 2.1.1.2 Komponen

Berdasarkan teori dari Haslam (2006, hlm. 20), buku terdiri dari tiga bagian komponen, yaitu anatomi buku, halaman, dan *grid*. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing komponennya:

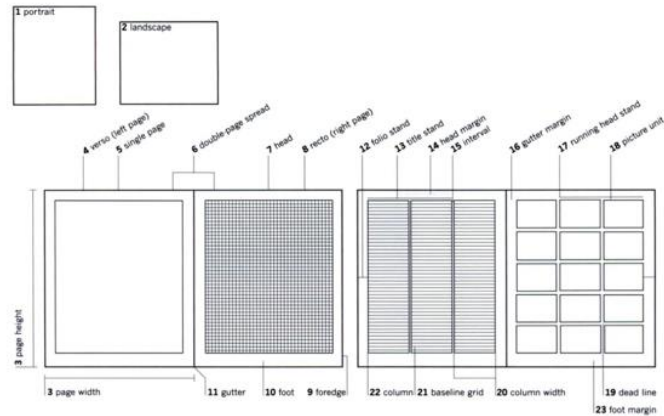


Gambar 2.3 Anatomi Buku  
Sumber: Haslam (2006)

1. **Spine:** bagian dari sampul buku yang melapisi tepi jilid.

2. **Headband:** pengikat berbentuk benang yang berada di bagian atas dan bawah sisi blok buku yang disatukan untuk menyimpulkan seluruh blok buku.
3. **Hinge:** lipatan kertas antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. **Head square:** pinggiran bagian atas buku pada sampul yang memiliki fungsi untuk melindungi buku.
5. **Front pastedown:** kertas bagian dalam yang direkatkan pada sampul depan.
6. **Cover:** papan atau kertas tebal yang memiliki fungsi untuk melindungi seluruh blok buku.
7. **Foreedge square:** pinggiran sisi samping buku pada sampul yang memiliki fungsi untuk melindungi buku.
8. **Front board:** papan sampul pada bagian depan buku.
9. **Tail square:** pinggiran bagian bawah buku pada sampul yang memiliki fungsi untuk melindungi buku.
10. **Endpaper:** kertas tebal bagian dalam buku yang memiliki dua sisi untuk menutupi bagian dalam sampul buku sebagai perekat. Sisi yang menempel disebut *pastedown* dan sisi lainnya disebut *fly leaf*.
11. **Head:** bagian atas buku.
12. **Leaves:** lembar pada sisi blok buku.
13. **Back pastedown:** kertas bagian dalam yang direkatkan pada sampul belakang.
14. **Back cover:** papan atau kertas tebal di bagian belakang yang memiliki fungsi untuk melindungi seluruh blok buku.
15. **Foreedge:** sisi samping depan buku.
16. **Turn-in:** kertas sebagai selimut yang dilipat untuk menutupi sampul dari bagian luar ke dalam.
17. **Tail:** bagian bawah buku.

18. **Fly leaf:** salah satu sisi lipatan kertas tebal pada sampul buku yang tidak menempel.
19. **Foot:** bagian bawah halaman.



Gambar 2.4 Anatomi Halaman dan Grid  
Sumber: Haslam (2006)

1. **Portrait:** format halaman yang memiliki ciri-ciri ukuran tinggi lebih besar dibandingkan ukuran lebarnya.
2. **Landscape:** format halaman yang memiliki ciri-ciri ukuran lebar lebih besar dibandingkan ukuran tingginya.
3. **Page height and width:** ukuran sebuah halaman.
4. **Verso:** bagian kiri halaman buku yang pada umumnya diidentifikasi oleh halaman genap.
5. **Single page:** satu lembar sebuah halaman. **Double-page spread:** dua lembar halaman yang terbentang.
6. **Head:** bagian atas halaman.
7. **Recto:** bagian kanan halaman buku yang pada umumnya diidentifikasi oleh halaman ganjil.
8. **Foredge:** bagian samping atau tepi luar halaman.
9. **Foot:** bagian bawah halaman.
10. **Gutter:** ruang atau area kosong di bagian dalam antara dua halaman.
11. **Folio stand:** garis yang menandakan posisi nomor halaman.
12. **Title stand:** garis yang menandakan posisi *grid* untuk judul.

13. **Head margin:** ruang atau area kosong di bagian atas halaman.
14. **Interval/column gutter:** area vertikal yang menegaskan jarak antar kolom.
15. **Gutter margin/binding margin:** ruang atau area kosong di bagian dalam halaman.
16. **Running head stand:** garis yang menandakan posisi *grid* pada bagian atas halaman (*head*).
17. **Picture unit:** pembagian *grid column* yang dipisahkan oleh *baseline* menjadi bentuk persegi/unit dan dipisahkan oleh *dead line*.
18. **Dead line:** jarak garis antar *picture unit*.
19. **Column width/measure:** lebar kolom yang menentukan panjang garis.
20. **Baseline:** garis pada teks.
21. **Column:** area persegi panjang (posisi: *portrait*) pada teks.
22. **Foot margin:** ruang atau area kosong di bagian bawah halaman.

### 2.1.1.3 Format

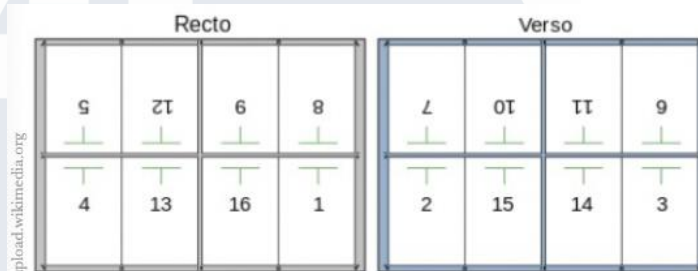
Format sebuah buku ditentukan dari tinggi dan lebar buku tersebut. Buku pada umumnya dibuat dalam tiga format, yakni *portrait*, *landscape*, dan *square*. Tidak ada ketentuan format bagi sebuah buku, tetapi desainer perlu memperhatikan format yang digunakan agar pembaca mendapatkan pengalaman membaca yang menyenangkan (Haslam, 2006, hlm. 30).



Gambar 2.5 Format Buku  
Sumber: Haslam (2006)

#### 2.1.1.4 Imposisi

Halaman buku memiliki susunannya sendiri pada saat ingin dicetak yang disebut sebagai imposisi. Maka ketika kertas dilipat, urutan pada halaman akan membentuk susunan yang urut (Anggarini, 2021, hlm. 24). Lipatan pada buku disebut sebagai kateren. Umumnya, satu kateren adalah kelipatan 16, setengah kateren adalah kelipatan 8 (delapan), dan seperempat kateren adalah kelipatan 4 (empat).



Gambar 2.6 Kateren  
Sumber: Anggarini (2021)

#### 2.1.1.5 Jenis Jilid Buku

*Binding* atau penjilidan adalah proses finalisasi dari pembuatan media cetak seperti buku. Secara umum, jilid dibagi menjadi tiga jenis, yakni *saddle stitch binding*, *perfect binding*, dan *wire binding*. Berikut penjelasannya menurut Anggarini (2021, hlm. 25):

##### 1. *Saddle stitch binding*

Jenis jilid ini dilakukan dengan cara menjahit di bagian tengah lipatan buku. Jahitan pada buku tidak selalu memakai benang atau jarum. Apabila halamannya sedikit, jilid dapat dilakukan dengan stapler.

##### 2. *Perfect binding*

Metode jilid ini dapat disebut juga sebagai jilid lem yang menempelkan setiap lembar halaman buku pada selebar kain lalu pada sampulnya. Pada umumnya, jika

membaca buku menggunakan jilid ini harus dipegang dan sulit untuk diletakkan terbuka.

### 3. *Wire binding*

Jenis jilid ini disebut juga sebagai jilid spiral sehingga buku dapat dibuka lebar dengan sempurna. Masing-masing halaman akan dilubangi dengan jarak yang konsisten agar kawat spiral dapat masuk dan mengikat setiap halaman hingga membentuk satu kesatuan.



Gambar 2.7 Jenis Jilid Buku  
Sumber: Anggarini (2021)

## 2.2 Desain Buku

Berdasarkan teori Landa (2014, hlm. 1), desain grafis adalah bentuk komunikasi pesan dalam bentuk visual yang dirancang untuk memberikan dan mengembangkan informasi, persuasi, dan motivasi. Pada perancangan desain grafis buku, adanya visual representatif suatu ide yang berhubungan dengan elemen desain, prinsip desain, ilustrasi, warna, tipografi, *grid*, dan *layout*. Berikut adalah penjelasannya:

### 2.2.1 Elemen Desain

Landa (2014, hlm. 19) menjelaskan bahwa unsur atau elemen desain dua dimensi terbagi menjadi empat, yakni garis, bentuk, warna, dan tekstur. Elemen ini merupakan bagian dasar dari desain grafis yang digunakan ketika merancang sebuah buku.

#### 1. Garis

Elemen ini merupakan serangkaian titik yang membentuk sebuah jalur dan memiliki peran penting dalam penyusunan dan

komunikasi desain. Jenis garis bervariasi, yakni lurus, melengkung, dan bersudut. Selain itu, garis juga memiliki berbagai karakteristik seperti tebal, tipis, halus, atau putus.

## **2. Bentuk**

Bentuk merupakan gabungan garis yang membentuk jalur tertutup serta adanya dimensi (tinggi dan lebar). Elemen ini dapat berupa persegi dan segitiga, atau bervolume seperti kubus dan piramida.

## **3. Warna**

Warna merupakan salah satu elemen desain yang mampu mempengaruhi emosi pembacanya. Elemen ini terbagi menjadi *hue* (jenis warna), *value* (tingkat gelap atau cerah warna), dan *saturation* (tingkat cerah atau kusam warna). Warna primer RGB digunakan pada media berbasis layar, sedangkan CMYK digunakan dalam percetakan seperti buku.

## **4. Tekstur**

Tekstur adalah representasi dari permukaan yang terbagi menjadi tekstur visual dan taktil. Tekstur taktil dapat dihasilkan melalui teknik cetak seperti *embossing* atau *letterpress*, sementara tekstur visual dibuat melalui gambaran tangan, lukisan, atau fotografi.

### **2.2.2 Prinsip Desain**

Prinsip pada desain memiliki sifat saling melengkapi dan berkaitan. Terdapat beberapa jenis prinsip desain, seperti format, keseimbangan, hierarki, ritme, kesatuan, dan hukum organisasi perseptual, berikut adalah penjelasannya (Landa, 2014, hlm. 29):

#### **1. Format**

Format adalah bagian tepi luar yang menentukan ruang lingkup dari sebuah desain. Pada desain buku, format yang dimaksud adalah bidang atau struktur dari kertas. Komposisi pada desain mengikuti



batasan format tersebut dan ketika sedang merancang sebuah buku perlu diperhatikan fungsi pusat dan tepi bidangnya.

## **2. Keseimbangan**

Prinsip ini merupakan stabilitas dari visual yang disebar secara merata terhadap seluruh komposisinya. Pada buku, desain dapat terlihat harmonis ketika ada keseimbangan pada seluruh elemennya. Keseimbangan dibagi menjadi tiga jenis, yakni simetri, asimetri, dan radial. Pembagian bobot visual secara merata (antara bagian kanan dan kirinya) adalah simetri, sedangkan asimetri tidak perlu secara merata. Kemudian untuk radial, jenis ini merupakan simetri yang dibentuk melalui penggabungan sisi horizontal dan vertikal.

## **3. Hierarki**

Hierarki visual dalam prinsip desain buku berfungsi untuk mengorganisir informasi agar dapat menjadi panduan bagi pembacanya. Susunan pertama desain dapat dilihat berdasarkan penekanan elemen visual yang lebih utama dan terlihat dominan.

## **4. Ritme**

Ritme adalah pola yang diulang secara konsisten hingga membentuk suatu irama. Dalam membangun ritme, elemen visual pada buku dapat dibuat berulang secara konsisten ataupun dimodifikasi hingga membentuk desain yang bervariasi untuk memberikan kesan yang baru bagi pembacanya.

## **5. Kesatuan**

Prinsip desain ini menyatukan seluruh elemen grafis pada buku sehingga seluruh desain saling berkaitan atau koheren. Permainan komposisi dapat membentuk satu kesatuan dengan menempatkan elemen visual pada suatu objek untuk saling berdekatan agar terlihat menyatu.

## 6. Hukum Organisasi Perseptual

Prinsip terakhir ini terbagi menjadi enam jenis. Pertama adalah *similarity*, yakni elemen bersama dengan adanya kemiripan antara arah, tekstur, bentuk, atau pun warna pada desain buku. Kedua adalah *proximity* yang mana elemen tersebut saling berdampingan. Kemudian *continuity* adalah koneksi visual sebagai lanjutan sehingga menciptakan kesan gerakan. Selanjutnya adalah *closure*, yang merupakan penghubungan antar masing-masing elemen untuk menciptakan pola yang lengkap. Lalu *common fate* yang dapat disebut sebagai elemen kesatuan karena menuju ke arah yang sama. Terakhir, *continuing line* yakni jalur garis yang berdekatan, lurus, dan tidak terputus.



Gambar 2.8 Hukum Organisasi Perseptual  
Sumber: Matt W. Moore di Behance (2024)

### 2.2.3 Ilustrasi

Menurut Pihatmoko (2021, hlm. 4), ilustrasi adalah seni yang membentuk gambar dengan tujuan untuk menjelaskan dan memperjelas pesan atau naskah pada buku. Gambar ilustrasi dapat menjadi memori visual bagi pembacanya dalam menyampaikan konsep atau gagasan.

#### 2.2.3.1 Fungsi Ilustrasi

Ilustrasi berfungsi untuk mewakili suatu gagasan yang kompleks dan luas ke dalam ruang yang seadanya. Pihatmoko (2021, hlm. 5) membagi ilustrasi menjadi tiga fungsi, yaitu deskriptif, ekspresif, dan analitis. Berikut ini adalah fungsi-fungsi dari ilustrasi:

### 1. Deskriptif

Sebuah ilustrasi dapat mengantarkan tulisan naratif yang panjang sehingga dapat meminimalisir penggunaan ruang yang cukup banyak dan menarik perhatian pembacanya. Efektivitas ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk menggantikan deskripsi verbal menjadi lebih mudah untuk dicerna dan dipahami.

### 2. Ekspresif

Suatu suasana, situasi, emosi, maupun konsep yang bersifat abstrak dapat menjadi jelas dan nyata melalui penggambaran ilustrasi. Pembaca pun dapat memproses dengan tepat wujud dari ekspresi yang ingin disalurkan.

### 3. Analitis

Ilustrasi dapat mengelaborasi setiap elemen dari benda, sistem, atau proses secara rinci sehingga mudah untuk diinterpretasikan dibandingkan dengan narasi.

#### 2.2.3.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki jenis yang beragam, di antaranya adalah gambar, foto, dan grafik. Berikut adalah penjelasan dari jenis-jenis ilustrasi menurut Pihatmoko (2021, hlm. 6):

**1. Gambar Realis:** jenis gambar yang menggambarkan objek nyata dalam kehidupan sehari-hari tanpa dilebih-lebihkan.



Gambar 2.9 Contoh Gambar Realis  
Sumber: kibrispdr.org (2022)

2. **Karikatur:** sebuah gambar dengan tambahan isi yang dilebih-lebihkan dan secara tampilan adanya perubahan bentuk.



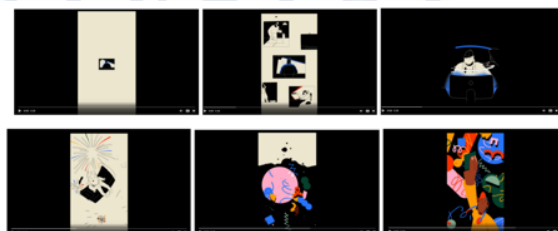
Gambar 2.10 Contoh Karikatur  
Sumber: Guyu Studios (2023)

3. **Kartun:** gambar yang ditampilkan dapat berbentuk manusia, binatang, tumbuhan, atau bentuk yang didistorsi dengan tujuan untuk menghibur.



Gambar 2.11 Contoh Kartun  
Sumber: Luisa Uribe di Behance (2014)

4. **Animasi:** berisikan rangkaian gambar dengan sejumlah *keyframe*.



Gambar 2.12 Contoh Animasi  
Sumber: Bulma Illustrates di Behance (2024)

5. **Foto:** penggambaran sesuatu yang nyata terjadi.



Gambar 2.13 Contoh Foto  
Sumber: Sofia Lago di Behance (2024)

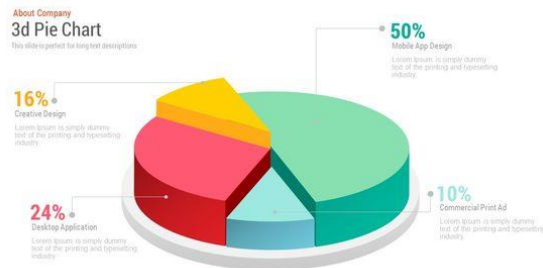
6. **Tabel:** penyusunan penyajian data yang berbentuk kolom dan baris.

**TABLE SLIDE**

	COLUMN 1	COLUMN 2	COLUMN 3	COLUMN 4	COLUMN 5
ROW 1	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to
ROW 2	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to
ROW 3	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to
ROW 4	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to
ROW 5	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to	Social media can enable companies to

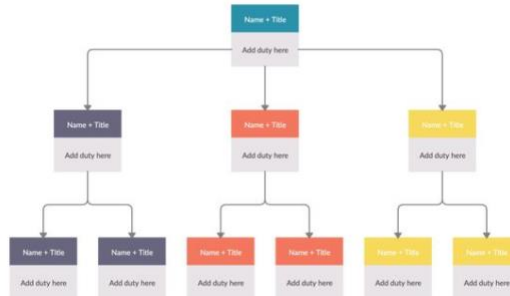
Gambar 2.14 Contoh Tabel  
Sumber: Biz Infograph (2024)

7. **Pie Chart:** suatu gambar lingkaran yang memiliki total komponen 3600.



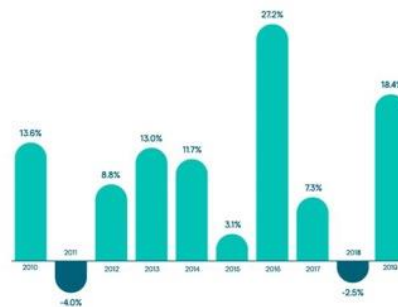
Gambar 2.15 Contoh *Pie Chart*  
Sumber: Slide Bazaar (2024)

8. **Organization Chart:** data yang disajikan dalam bentuk gambar struktur berdasarkan tingkatan.



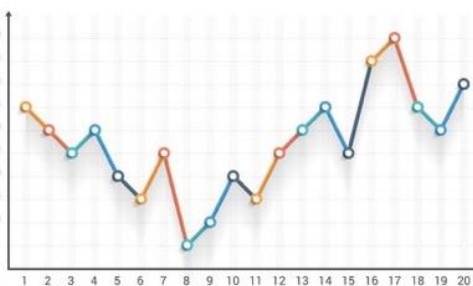
Gambar 2.16 Contoh *Organization Chart*  
Sumber: Creately (2024)

9. **Bar Chart:** penyajian gambar data yang didasari oleh waktu yang diamati.



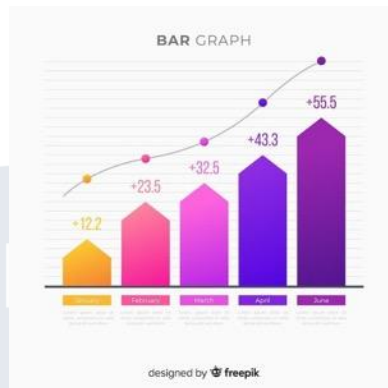
Gambar 2.17 Contoh *Bar Chart*  
Sumber: Money Box (2024)

10. **Graph Chart:** gambar sistem koordinat yang mewakili data kuantitatif.



Gambar 2.18 Contoh *Graph Chart*  
Sumber: Fluentify (2024)

**11. Combination Chart:** perpaduan antara dua jenis ilustrasi yakni *bar* dan *graph chart*.



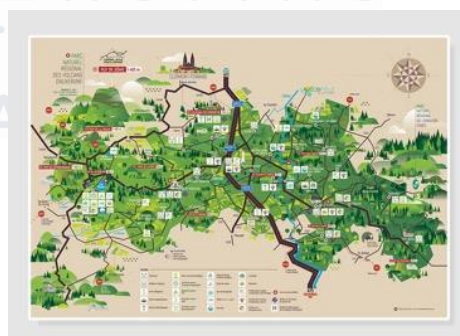
Gambar 2.19 Contoh *Combination Chart*  
Sumber: Freepik (2024)

**12. Flow Chart:** gambar atau ilustrasi yang menampilkan secara urut hubungan antara prosedur dan arahnya.



Gambar 2.20 Contoh *Flow Chart*  
Sumber: Creative Market (2024)

**13. Peta:** penggambaran bagian dari permukaan bumi (laut atau darat).



Gambar 2.21 Contoh Peta  
Sumber: Mickael Merley di Behance (2017)

### 2.2.3.3 Karakteristik Ilustrasi

Ilustrasi melewati berbagai proses perkembangan melalui kehadiran ilustrator muda, kemajuan teknologi, dan media yang bersedia menciptakan ruang untuk dunia ilustrasi. Berdasarkan penjelasan tersebut, Witabora (2012) menyimpulkan adanya berbagai karakteristik dari ilustrasi, berikut penjelasannya:

#### 1. Komunikasi

Ilustrasi dapat dimanfaatkan sebagai komunikasi pesan berupa opini maupun komentar suatu permasalahan.

#### 2. Hubungan antara Kata dan Gambar

Adanya interaksi antara teks dan gambar sehingga tercipta sebuah harmonisasi dan bukan hanya sekedar pelengkap.

#### 3. Faktor Menggugah

Keberhasilan ilustrasi dapat dilihat berdasarkan adanya keterikatan bagi orang yang melihatnya karena mampu menciptakan perasaan dan emosi melalui komunikasi visual yang dihadirkan.

#### 4. Produksi Massal dan Media Cetak

Hasil ilustrasi disampaikan melalui media untuk disalurkan agar pesannya tersampaikan. Teknik produksi memiliki kelebihan dan kekurangannya terhadap tampilan dari ilustrasi, serta perlu disesuaikan sesuai dengan strategi pemasarannya.

#### 5. *Display*

Ilustrasi biasanya tidak untuk dipamerkan karena efek cetak yang berbeda terutama dari segi skala gambar. Disarankan media terbaik untuk ilustrasi adalah buku atau medium lain yang mampu menampilkan konsep visual secara detail.



## 2.2.4 Warna

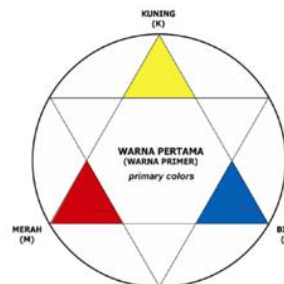
Pada bagian ini, adanya penjabaran warna berdasarkan tiga kategorinya, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation* atau intensitas warna. Kemudian dilanjutkan dengan penjelasan terkait psikologi warna. Said (2006, hlm. 91), menjelaskan bahwa dimensi warna dapat dikaji berdasarkan kategori tersebut, berikut adalah penjelasannya:

### 2.2.4.1 Hue Warna

Warna dapat diklasifikasikan menjadi lima kelas, yakni *primary colors*, *secondary colors*, *intermediate colors*, *tertiary colors*, dan *quaternary colors*. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing kelas:

#### 1. *Primary colors*

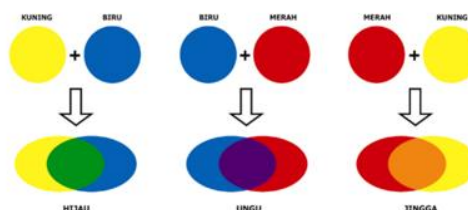
Warna primer adalah warna dasar seperti merah, kuning, dan biru yang tidak dicampur oleh warna lain.



Gambar 2.22 Warna Primer  
Sumber: Said (2006)

#### 2. *Secondary Colors*

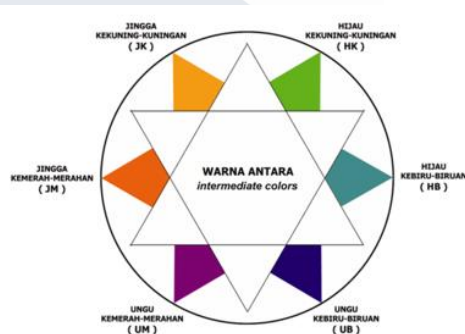
Warna sekunder telah dikombinasikan oleh dua warna primer. Warna-warna tersebut adalah hijau, ungu, dan jingga.



Gambar 2.23 Warna Sekunder  
Sumber: Said (2006)

### 3. *Intermediate Colors*

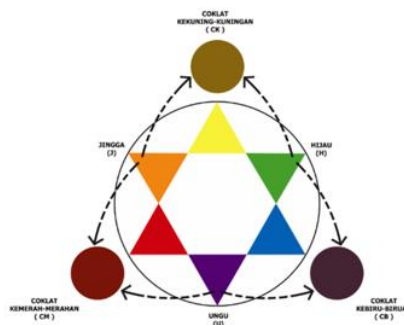
Warna intermedit atau warna tengah adalah warna yang dihasilkan oleh campuran warna primer dan sekunder. Jingga kekuningan, hijau kekuningan, hijau kebiruan, ungu kebiruan, ungu kemerahan, dan jingga kemerahan merupakan warna tengah.



Gambar 2.24 Warna Intermedit  
Sumber: Said (2006)

### 4. *Tertiary Colors*

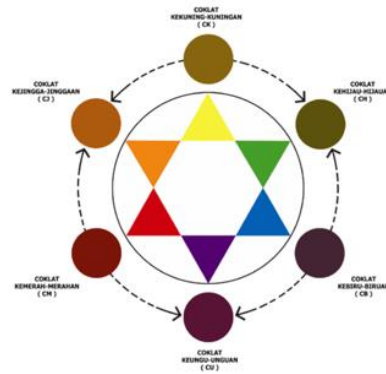
Warna ketiga merupakan percampuran dua macam warna sekunder. Warna-warna tersebut adalah coklat kekuningan, coklat kemerahan, dan coklat kebiruan.



Gambar 2.25 Warna Ketiga  
Sumber: Said (2006)

### 5. *Quaternary Colors*

Warna keempat dihasilkan setelah adanya percampuran dua macam warna ketiga. Warna-warna tersebut adalah coklat kejinggaan, coklat kehijauan, dan coklat keunguan.



Gambar 2.26 Warna Keempat  
Sumber: Said (2006)

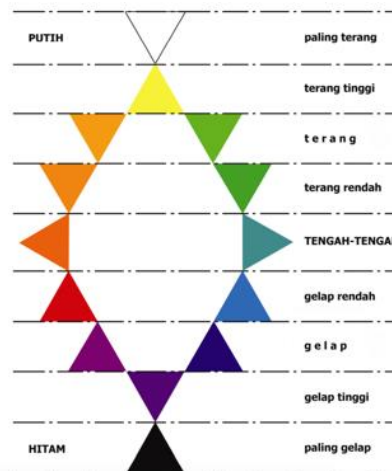
*Hue* warna juga memiliki kategori warna panas dan warna dingin. Warna panas meliputi merah, jingga kemerahan, jingga, jingga kekuningan, dan kuning. Kemudian warna dingin terdiri dari ungu kemerahan, ungu, ungu kebiruan, biru, dan hijau kebiruan. Warna hijau dapat dikatakan sebagai warna yang tidak panas ataupun dingin, namun apabila dicampur dengan warna kuning dan biru, hijau tersebut dapat menjadi warna panas dan dingin. Pengaruh dari kedua kategori warna ini adalah warna panas dapat memancarkan perasaan gembira, sedangkan warna dingin memancarkan perasaan tenang.

#### 2.2.4.2 *Value* Warna

Salah satu dimensi warna ini mendeskripsikan lebih dalam terkait terang dan gelapnya warna. Beberapa istilah tersebut disebut sebagai *tint*, *tone*, dan *shade*. Berikut adalah penjelasan terkait terang dan gelap warna menurut Said (2006, hlm. 102):

##### 1. Terang dan Gelapnya Warna

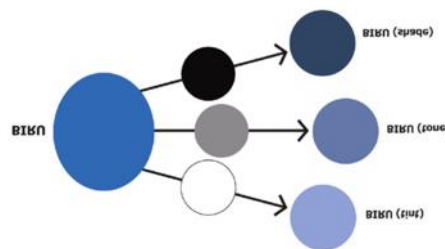
Warna memiliki sembilan tingkatan terang dan gelap. Putih merupakan warna yang paling terang, sedangkan hitam merupakan warna yang paling gelap.



Gambar 2.27 Tingkatan Terang dan Gelapnya Warna  
Sumber: Said (2006)

## 2. *Tint, Tone, dan Shade*

Terdapat warna-warna yang disebut sebagai warna netral, yakni putih, hitam, dan abu-abu. *Value* warna dapat terbentuk jika ada percampuran antara warna netral dengan warna murni. *Tint* merupakan value warna yang lebih terang dari warna murni, sedangkan warna yang agak gelap adalah *tone* dan paling gelap adalah *shade*.



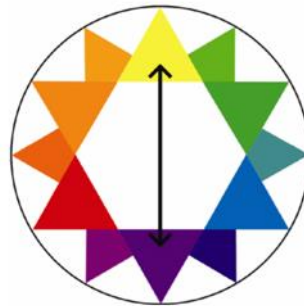
Gambar 2.28 Contoh *Tint, Tone, dan Shade*  
Sumber: Said (2006)

### 2.2.4.3 Intensitas Warna

Intensitas warna disebut juga sebagai *chroma*. Salah satu dimensi warna ini menjelaskan tentang karakteristik kecerahan suatu warna. Said (2006, hlm. 110) menjelaskan intensitas warna yang mencakup teori tentang warna komplement, cerah dan suramnya warna, dan perubahan intensitasnya sebagai berikut:

### 1. Warna Komplemen

Pada sebuah lingkaran warna, sepasang warna yang saling berhadapan disebut sebagai warna berkomplemen. Warna-warna tersebut berhadapan secara langsung dan mampu menciptakan warna kontras yang harmonis.



Gambar 2.29 Warna Komplemen  
Sumber: Said (2006)

### 2. Cerah dan Suramnya Warna

Warna cerah disebut sebagai ‘intensitas penuh’ karena belum tercampur oleh warna komplemennya. Sedangkan warna suram disebut sebagai ‘intensitas rendah’ karena sudah tercampur dengan warna komplemennya. Warna dengan intensitas penuh menimbulkan efek cerah/terang dan warna intensitas rendah memberikan efek lembut/tenang.

### 3. Perubahan Intensitas Warna

Perubahan intensitas warna dapat terjadi jika mendekatkan ataupun mencampurkan dua warna berkomplemen.

#### 2.2.4.4 Psikologi Warna

Warna dapat menampilkan kesan atau perasaan bagi manusia yang melihatnya. Sehingga secara psikologi, setiap warna memiliki maknanya masing-masing. Berikut adalah beberapa warna beserta penjelasannya (Sitoresmi, 2021):

1. **Merah:** memiliki kesan kekuatan, semangat, gairah, dan energi.
2. **Biru:** mampu memberikan kesan sejuk, rileks, dan meningkatkan konsentrasi.
3. **Kuning:** merupakan warna yang ceria, optimis, serta mengaktifkan pikiran dan mental.
4. **Hijau:** melambangkan kesuburan atau pertumbuhan, kesegaran, dan kedamaian.
5. **Hitam:** memberikan kesan warna yang atraktif dan elegan.
6. **Putih:** memiliki makna yang suci, bersih, dan terang.
7. **Coklat:** merupakan warna yang mencerminkan kehangatan dan stabilitas.

### 2.2.5 Tipografi

Tipografi biasa disebut sebagai *typeface/font* atau jenis huruf. Landa (2014, hlm. 44) mengatakan bahwa tipografi meliputi huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen. Pada pembuatan buku, tipografi sangat penting sebagai tulisan berbentuk pesan yang perlu dipahami oleh setiap pembacanya. Berikut adalah penjelasan mengenai prinsip, klasifikasi, *spacing*, *alignment*, dan *modular scale* pada tipografi:

#### 2.2.5.1 Prinsip

Pada tipografi, terdapat empat prinsip pokok yang bisa digunakan untuk merancang sebuah desain tipografi yang efektif, yakni *readability*, *legibility*, *clarity*, dan *visibility*. Berikut adalah penjelasan terkait masing-masing prinsip menurut Wijaya (2004):

##### 1. *Readability*

Prinsip ini memperhatikan hubungan penggunaan huruf dengan huruf yang lain agar dapat terlihat jelas. Dalam pengaturan huruf untuk membentuk suatu kata atau kalimat, perlu diperhatikan keseimbangan antar huruf-huruf tersebut,

terutama jarak atau spasi antar huruf. Spasi tidak dapat diukur secara matematis, namun hal ini dapat dirasakan secara visual. Kesalahan dalam spasi dapat mengurangi kemudahan membaca sebuah teks. Apabila ada penggunaan spasi yang kurang tepat, maka pesan komunikasi visual yang disampaikan kurang efektif.

## **2. *Legibility***

Prinsip *legibility* merupakan sifat yang membuat huruf dapat dengan jelas terbaca. Pada proses desain, pemotongan atau teks yang menumpuk dapat mengurangi legibilitas huruf. Maka memahami karakteristik dari bentuk huruf adalah hal yang penting bagi seorang desainer.

## **3. *Clarity***

Prinsip ini mengacu pada kemampuan huruf yang dapat dibaca dan dipahami oleh target audiens yang ingin dituju. Hal yang harus diperhatikan adalah hierarki visual, penggunaan warna, dan pemilihan jenis huruf agar pesan yang disampaikan mudah dimengerti dan komunikasi berjalan efektif.

## **4. *Visibility***

Prinsip *visibility* merujuk pada kemampuan huruf atau kalimat pada sebuah desain yang dilihat dalam jarak tertentu. Jenis huruf untuk judul pada buku akan berbeda dengan judul pada papan iklan. Hal yang perlu diperhatikan adalah pemilihan jenis huruf yang mudah terbaca jika dilihat dalam jarak tertentu sesuai dengan fungsi media tersebut agar komunikasi dengan audiensnya berhasil.

### **2.2.5.2 Klasifikasi**

Landa (2014, hlm. 47) membagi tipe tipografi ke dalam berbagai jenis, berikut penjelasannya:

### **1. *Old Style* atau *Humanist***

Tipografi romawi ini lahir pada akhir abad ke-15. Karakteristik huruf ini adalah serif bersudut.

### **2. *Transitional***

Tipe tipografi serif yang berasal dari abad ke-18. Jenis huruf ini mewakili transisi dari *old-style* ke *modern* karena menunjukkan karakteristik kedua jenis *font*.

### **3. *Modern***

Tipografi serif *modern* ini memiliki ciri-ciri goresan tebal-tipis dan tekanan vertikal, sehingga jenis ini merupakan jenis *font* yang harmonis dibandingkan semua tipografi roman.

### **4. *Slab Serif***

Tipografi serif terbentuk pada awal abad ke-19. Beberapa contoh *font* yang termasuk ke dalam jenis *slab serif* adalah *American Typewriter* dan *Memphis*.

### **5. *Sans Serif***

Jenis tipografi yang ditandai dengan tidak adanya ciri khas serif yang bersudut. *Helvetica* dan *Futura* merupakan contoh dari jenis *typeface* ini.

### **6. *Blackletter***

Tipografi dengan bentuk huruf manuskrip yang juga dikenal sebagai *font gothic*. Karakteristik dari *blackletter* adalah goresan tebal dan memiliki lengkungan.

### **7. *Script***

Jenis tipografi yang mirip dengan tulisan tangan. Umumnya, karakteristik dari *font* ini adalah miring dan bersambung.

### **8. *Display***

Tipe tipografi dalam ukuran yang besar dan biasanya digunakan pada judul atau sub-judul. *Font* ini terlihat



rumit, dihias, atau dibuat dengan tangan, sehingga jarang digunakan untuk *body text*.



Gambar 2.30 Contoh Tipografi *Display*  
Sumber: Jennifer Oliver di Behance (2023)

### 2.2.5.3 *Spacing*

Berdasarkan teori dari Landa (2014, hlm. 58), *spacing* atau jarak sering dilupakan pada saat sedang mengatur *font* dalam sebuah dokumen tulis seperti buku. Kelonggaran dan konsistensi jarak pada sebuah tulisan sangat penting untuk memberikan kenyamanan visual pada pembacanya. Jarak dapat diatur antar huruf, antar kata, dan antar dua baris teks. *Spacing* adalah transisi—dari huruf ke huruf, dari kata ke kata, dari baris ke baris, dari paragraf ke paragraf, dari halaman ke halaman, dan dari layar ke layar. Ada tiga jenis spasi yang paling mendasar, berikut penjelasannya:

1. **Letter spacing:** jenis spasi ini disebut sebagai *kerning*, yakni interval spasial pada setiap hurufnya.
2. **Word spacing:** jenis spasi ini merupakan jarak pada setiap katanya.
3. **Line spacing:** jenis spasi ini disebut sebagai *leading*, yaitu interval spasial antar dua baris vertical atau biasa disebut sebagai *baseline*.

### 2.2.5.4 *Alignment*

Pada perancangan desain, *alignment* digunakan untuk merapikan atau meratakan teks. Berikut merupakan tipe *alignment* yang sering digunakan menurut teori Landa (2014, hlm. 57):

1. **Rata kiri:** teks rata dengan *margin* kiri dan biasa disebut sebagai *left-justification*.

2. **Rata kanan:** teks sejajar dengan *margin* kanan dan biasa disebut sebagai *right-justification*.
3. **Justified:** tipe ini meratakan teks di sisi kiri dan kanan.
4. **Centered:** teks ditempatkan secara sentral dan fokus pada sumbu vertikal pusat imajiner.



Gambar 2.31 Tipe Alignments  
Sumber: Patriciazi Egonzalez di Behance (2023)

#### 2.2.5.5 Modular Scale

Pada tipografi terdapat istilah *modular scale*, yakni metode dalam menentukan ukuran yang baik dan tepat pada huruf atau teks (Pranata, 2020). Ukuran huruf dapat ditentukan menggunakan skala agar judul, sub-judul, dan *body text* memiliki nilai yang harmonis dan konsisten. Keseluruhan buku akan terlihat lebih nyaman untuk dibaca. Salah satu alternatif dalam menghitung skala ini dapat dilakukan melalui situs *modularscale.com*.

#### 2.2.6 Grid

*Grid* merupakan ‘kotak’ yang terbagi-bagi untuk mengatur tampilan dan jenis teks, serta visual di dalamnya. Menurut Landa (2014, hlm. 174), *grid* adalah panduan dalam mendesain dengan struktur komposisi yang terdiri dari vertikal dan horizontal, serta membagi format menjadi kolom dan *margin*. Fungsi dari *grid* adalah menyediakan kerangka pada teks, kesinambungan, kesatuan, konsistensi, kesejajaran, dan arus visual pada halaman cetak atau digital. Landa menjelaskan ada beberapa jenis *grid*, yakni *single column grid*, *multicolumn grid*, *modular grid*, dan *baseline grid*, berikut penjelasannya:

## 1. *Single Column Grid*

Struktur halaman dari *grid* ini adalah yang paling dasar dengan menunjukkan satu kolom. Struktur satu kolom atau blok teks dikelilingi oleh margin, serta ruang kosong di tepi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman cetak atau digital. Margin memiliki fungsi sebagai bingkai proporsional di sekitar elemen visual dan tipografi, serta memastikan bahwa seluruh konten tetap dalam format. Struktur satu kolom dapat digunakan dalam buku atau majalah.



Gambar 2.32 Contoh *Single Column Grid*  
Sumber: Jana Glatt di Tumblr (2019)

## 2. *Multicolumn Grid*

*Grid* ini merupakan satu kolom yang telah terbagi menjadi beberapa kolom. Kolom tersebut dapat dibagi secara simetris maupun asimetris. Fungsi dari *grid* ini adalah mempertahankan keselarasan dan memberikan batas agar isinya tetap teratur. Jumlah kolom ditentukan berdasarkan ukuran dan proporsi format. Kolom yang telah dibuat dapat digunakan khusus untuk teks besar atau kecil serta visual (ilustrasi, gambar, dan foto).



Gambar 2.33 Contoh Multicolumn Grid  
Sumber: Andy Rementer (2018)

### 3. Modular Grid

Jenis *grid* ini terdiri dari unit individu yang dibentuk oleh persimpangan kolom, dan garis. Satu atau lebih modul dapat menempatkan teks dan visualnya. *Modular grid* digunakan untuk membagi informasi menjadi modul individu atau mengelompokkannya ke dalam satu zona. *Modular grid* menawarkan fleksibilitas paling tinggi karena lebih variatif. Kemudian *grid* ini dapat digunakan dengan tetap memperhatikan tujuan, target komunikasi, jumlah gambar dan teks, serta audiensnya.



Gambar 2.34 Contoh *Modular Grid*  
Sumber: Camille Gressier (2021)

#### 4. Baseline Grid

*Baseline grid* merupakan garis *horizontal* yang menggunakan garis dasar (*baseline*) untuk menempatkan elemen teks maupun grafis sebagai panduan atau acuan. Fungsi dari *baseline grid* ini adalah untuk meratakan teks pada suatu halaman dan mengatur jarak antar baris. Penggunaan *grid* ini dapat membantu teks agar lebih mudah untuk dibaca karena garisnya yang sejajar dan konsisten.



Gambar 2.35 Contoh *Baseline Grid*  
Sumber: Josh Mitchell di Behance (2014)

### 2.2.7 *Layout*

Menurut Landa (2014, hlm. 378), *layout* atau tata letak merupakan penataan ruang, komposisi visual, dan teks pada halaman cetak atau digital. Elemen-elemen desain ditata dalam sebuah bidang hingga membentuk susunan artistik. Fungsi *layout* adalah untuk menampilkan elemen visual dan teks menjadi komunikatif dan efektif sehingga mempermudah audiens untuk menerima dan membaca informasi yang ditampilkan.



Gambar 2.36 *Layout* Buku “*I Am Grateful*”  
Sumber: Vikke Samson (2021)

### 2.3 *Self Empowerment*

Berdasarkan teori Helin (2014, hlm. 17), memiliki pemikiran untuk *self empowerment* atau pemberdayaan diri merupakan salah satu sikap yang dapat mengatasi kesulitan ketika ingin mencapai kesuksesan. Hal ini diiringi juga oleh keinginan dan tindakan dalam mengubah kebiasaan atau pola pikir ketika dihadapkan dengan situasi gagal, seperti belum mendapatkan pekerjaan yang diinginkan. Manusia memiliki kendali atas dirinya sendiri, terutama faktor internal yang dapat mengarahkan pikiran, bayangan visual, dan tindakan manusia dalam memperoleh keberhasilan kariernya. *Self empowerment* memiliki dimensi, nilai dan sikap, keterampilan, serta strategi yang dapat mempengaruhi seseorang ketika sedang menempuh perjalanan kariernya.

### 2.3.1 Dimensi

Whetten dan Cameron (2011, hlm. 447) memperkenalkan lima dimensi *self empowerment*, yakni *self efficacy*, *self determination*, *personal control*, *meaningfulness*, dan *trust*. Dimensi ini dibutuhkan agar dapat meningkatkan kualitas diri ketika sedang menempuh perjalanan berkarier. Berikut penjelasannya:

#### 1. *Self Efficacy*

Individu yang memilih keyakinan akan kemampuan dan kompetensi untuk melakukan segala tugas dengan maksimal. Hal ini dapat membantu seseorang dalam meningkatkan rasa percaya diri dan mau belajar untuk bertumbuh ketika berhadapan tentang adanya tantangan baru dalam berkarier.

#### 2. *Self Determination*

Dimensi ini mengacu pada perasaan bahwa setiap orang memiliki pilihan dalam bertindak dan bertanggung jawab atas pilihannya. Setiap individu mau mengambil inisiatif dan mandiri mengambil keputusan kariernya. Lalu tidak ada perasaan terasingkan ketika berada di industri kerja, lebih produktif, dan merasa lebih tenang.

#### 3. *Personal Control*

Setiap orang memiliki kontrol terhadap dirinya dan percaya bahwa setiap langkah yang diambil akan membuahkan hasil maupun konsekuensi. Dimensi *personal control* adalah memiliki keyakinan bahwa pada titik waktu tertentu kemampuan seseorang dapat mempengaruhi tujuan akhir karier yang diinginkan.

#### 4. *Meaningfulness*

Seseorang dengan sikap pemberdayaan diri mampu melihat makna dari segala tujuan dan aktivitas kariernya. Adanya keinginan untuk terus konsisten dan peduli terhadap kerja keras yang dihasilkan. Segala aktivitas yang dilakukan mampu menciptakan perasaan antusias dan semangat terhadap minat pekerjaannya. Hal

ini dapat mendorong seseorang untuk lebih inovatif dan memberikan pengaruh positif bagi orang lain.

### **5. *Trust***

Dimensi terakhir ini mengajarkan seseorang untuk tetap memiliki kepercayaan terhadap diri sendiri atas kegagalan yang terjadi. Setiap orang perlu memiliki rasa percaya bahwa akan ada perlakuan adil dan setara sekalipun sedang berada di titik terendah. Ketika seseorang belum mendapatkan pekerjaan, orang yang memiliki sikap pemberdayaan diri mampu memiliki rasa kepastian atau aman terhadap dirinya.

#### **2.3.2 Nilai dan Sikap**

Menurut Helin (2014, hlm. 102), pemikiran seseorang ditentukan oleh nilai dan sikapnya, yang kemudian dapat mempengaruhi seluruh tindakan dan pikiran. Kedua hal ini memiliki peran ketika seseorang sedang berada di perjalanan kariernya. Nilai adalah keyakinan yang mendasar, mengajarkan manusia untuk bermoral dan memilih jalan hidup antara benar atau salah. Nilai tersebut dapat didapatkan melalui orang tua, teman-teman, guru, maupun rekan kerja. Sementara itu, sikap adalah cara untuk menanggapi situasi dan orang lain berdasarkan nilai yang dipegang. Sikap tersebut datang dari kecenderungan genetik, pengamatan pribadi, atau dapat diperoleh dari orang lain seperti di lingkungan kerja. Nilai dan sikap ini dapat diubah dan menjadi fundamental untuk memiliki pola pikir *self empowerment* khususnya dalam perjalanan kariernya. Beberapa nilai dan sikap dasar yang dapat membantu seseorang menggunakan pola pikir pemberdayaan dalam membantu seseorang dalam menempuh perjalanan kariernya menurut Helin (2014, hlm. 102) adalah:

#### **1. *Kindness***

Kebaikan adalah salah satu nilai dasar yang dapat berfungsi sebagai jembatan penghubung. Energi positif melalui kebaikan yang dibagikan dan didapatkan dari orang lain dapat mendukung perkembangan diri ketika sedang berkarier.



## **2. *Integrity and Honesty***

Integritas dan kejujuran adalah dua nilai dasar yang dapat meningkatkan sikap kepercayaan serta menciptakan hubungan dan situasi yang berhasil dengan sesama pekerja.

## **3. *Perseverance***

Ketekunan adalah nilai dasar yang dapat dipegang agar terhindar dari keputusan ketika dihadapkan dengan kegagalan yang sifatnya hanya sementara, misal belum mendapatkan pekerjaan.

## **4. *Gratitude***

Rasa syukur adalah salah satu sikap dasar untuk mencapai kesuksesan dan kebahagiaan. Sadar akan berkat yang diterima dapat mengurangi stress kerja, kesehatan terjaga, menikmati hidup, mempertahankan sikap positif, dan menerima energi positif untuk diri sendiri.

## **5. *Humanity***

Rendah hati merupakan sikap dasar untuk lebih mudah berempati dan memiliki kasih sayang terhadap diri sendiri maupun orang lain. Sikap ini dapat mempertahankan perkiraan realistis tentang pentingnya menjaga diri agar terhindar dari perasaan terobsesi terhadap sesuatu, sehingga mampu menciptakan kehidupan yang lebih bermakna dan produktif.

## **6. *Trust***

Kepercayaan adalah sikap yang dapat meningkatkan peluang kesuksesan dan kebahagiaan dengan membangun hubungan yang lebih bermakna. Sikap ini dibangun antara keluarga, teman, dan rekan kerja.

## **7. *Strength of Minds***

Kekuatan pikiran adalah sikap mendasar yang dapat mendukung seseorang dalam menghadapi ketakutan dan kesulitan terutama dalam berkarier. Kegigihan dalam diri dapat memperkuat

aksi dalam mengejar cita-cita untuk pantang mundur dalam mengejar target kariernya.

### **2.3.3 Keterampilan**

Teori dari Helin (2014, hlm. 117) mengatakan bahwa kesuksesan seseorang dalam berkarier dapat dilihat dari keterampilan dan strateginya, seperti sikap keinginan untuk belajar, kerja keras, dedikasi, dan kemauan untuk bangkit dari kegagalan. Beberapa kata kunci keterampilan untuk memberdayakan diri adalah sebagai berikut:

#### **1. Prioritas**

Manusia tidak dapat melakukan segalanya dalam satu waktu. Seseorang dengan kemampuan untuk menyusun prioritas dapat memudahkan dirinya agar dapat lebih fokus untuk mencapai target kariernya. Aktivitas yang paling penting/krusial dapat didahulukan untuk mempermudah dalam mencapai suatu tujuan. Energi yang dimiliki dapat digunakan terlebih dahulu untuk hal yang diprioritaskan.

#### **2. Fokus**

Setelah menetapkan prioritas, keterampilan yang penting untuk dikuasai adalah memfokuskan diri terhadap tujuan karier yang ingin dicapai. Fokus terhadap hal tertentu dapat menyaring adanya gangguan serta memanfaatkan waktu dengan baik dan efisien. Belajar untuk membiasakan diri agar tetap fokus tentunya membutuhkan banyak latihan.

#### **3. Kedisiplinan**

Kedisiplinan adalah kemampuan seseorang untuk memiliki tekad serta aksi dalam menjalankan tugas-tugas yang diperlukan untuk mendapatkan pekerjaan impian. Disiplin diri dapat dipelajari di rumah, sekolah, ataupun melalui usaha yang mampu mengembangkan kemampuan dalam melakukan aktivitas secara berulang agar tujuan tercapai dalam jangka waktu yang panjang.

#### **4. Komunikasi**

Komunikasi adalah proses dua arah dengan melibatkan adanya partisipasi orang lain. Proses komunikasi tersebut mengajarkan seseorang untuk saling menghormati, berempati, dan memperhatikan perasaan dan makna dalam memahami konten emosional yang disampaikan. Selain itu, melalui komunikasi adanya hubungan untuk kerja sama yang sangat dibutuhkan dalam lingkungan kerja.

#### **5. *Win/win Perspective***

Penting untuk berpikir bahwa adanya peluang keberhasilan dalam menempuh karier yang selalu bisa didapatkan. Hal ini dapat mengoptimalkan segala peluang yang dapat terjadi dan pastinya menguntungkan karena berhasil membangun karakter yang optimis ketika sedang mencari pekerjaan.

#### **6. *Network***

Manusia sebagai makhluk sosial memiliki bakat dan keterampilan untuk membangun hubungan bersama orang lain. Seseorang dapat menggabungkan pengetahuan, pengalaman, dan jaringan mereka untuk bekerja secara kooperatif sehingga mereka mampu menciptakan sinergi yang saling menguntungkan.

#### **7. Literasi Finansial dan Pengaturan Keuangan**

Pentingnya memperbanyak literasi keuangan dan mempelajari manajemen keuangan untuk menghindari mengatasi masalah keuangan secara efektif, terutama ketika masih berada di proses pencarian kerja dan minim penghasilan.

#### **2.3.4 Strategi**

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Rhonda Schaller berjudul *Create Your Art Career* (2013, hlm. 92), rencana adalah hal yang perlu diperhatikan ketika sedang membangun karier. Sumber daya internal maupun eksternal manusia perlu diandalkan untuk membentuk sebuah strategi dan mewujudkan karier impian. Strategi adalah prioritas yang akan

dirumuskan menjadi langkah-langkah untuk diambil kedepannya. Kepribadian yang akan menentukan strategi mana yang akan berhasil untuk diri masing-masing. Schaller (2013, hlm. 92) memperkenalkan adanya elemen, *mindmap*, dan *timeline* sebagai strategi dalam menempuh karier, berikut penjelasannya:

#### **2.3.4.1 Elemen**

Schaller (2013, hlm. 92) menggunakan metafora dalam memperkenalkan empat elemen ini untuk melihat pendekatan strategi karier demi sebuah kesuksesan. Masing-masing manusia membutuhkan inspirasi dan kesempatan (api), kepraktisan dan nilai (tanah), fleksibilitas dan rasa ingin tahu (udara), serta aliran dan perawatan (air). Berikut adalah penjelasan dari masing-masing elemen:

##### **1. Api**

Elemen api merepresentasikan inspirasi dan kesempatan. Adanya antusiasme yang diciptakan ketika seseorang menerapkan elemen ini untuk mencari peluang baru. Peluang tersebut membuka mata dan pikiran terhadap apa yang sedang terjadi dan saling mendukung satu sama lain. Berpikiran terbuka berarti menginisiasi dan memulai hal-hal untuk eksplorasi. Maka apabila elemen api ini digunakan sebagai strategi, akan ada afirmasi positif yang dapat dilakukan sehari-hari seperti “Aku pasti bisa melakukannya”. Lalu meditasi tentang potensi kreatif yang mengelilingi diri juga dapat mendorong seseorang meraih mimpinya.

##### **2. Tanah**

Elemen kedua yang dapat digunakan sebagai strategi adalah bumi. Bumi mewakili sesuatu yang praktis dan nyata. Hal ini berarti ada sesuatu yang dipegang maupun dilakukan yang bersifat fisik. Contohnya adalah membuat

produk, buku, *website*, ataupun bentuk lain yang dapat berguna dan berharga bagi orang lain. Strategi bumi lebih lambat jika dibandingkan dengan elemen api, namun lebih praktis dan sifatnya nyata. Kemudian pada strategi ini, evaluasi diri terkait visi dan melakukan meditasi dapat memberikan inspirasi.

### **3. Udara**

Strategi ketiga adalah udara, yakni fleksibilitas dan komunikasi. Pemahaman intelektual dan persepsi diri menjadi kunci utama, seperti cara berbicara, mendengarkan, melakukan penelitian, belajar, dan berbagi. Pada strategi ini, bertemu dan bersosialisasi dengan orang lain dapat digunakan untuk mengembangkan jaringan sosial dan menyebarkan karya yang dimiliki. Contohnya adalah menghadiri pembukaan dan acara amal, serta mengikuti tren industri.

### **4. Air**

Strategi terakhir adalah air, yang mewakili aliran dalam berproses serta mempertahankan produktivitas dengan merawatnya. Air dalam arti lain berfungsi untuk menyiram benih-benih dalam diri agar tetap tumbuh dan berkembang di musim yang tepat. Lalu agar strategi ini berjalan secara efektif, perlu adanya fondasi emosional yang kuat sebagai dukungan, perawatan kreativitas dan ide sampai matang, serta sikap pantang menyerah.

#### **2.3.4.2 *Mindmapping***

*Mindmapping* adalah salah satu strategi dengan membuat peta. Pada strategi ini, tujuan-tujuan yang ingin dicapai dapat dibedakan antara tujuan kreatif, pribadi, bisnis, dan keuangan. Kemudian pada setiap kategori tersebut, detail dan tanggal untuk mencapai tujuan tersebut dapat ditulis. Lalu secara bebas tulis

langkah apa yang akan diambil. Setelah itu, pindahkan jenis strategi tersebut. Sebagai contoh, strategi praktis dan nyata mungkin paling baik dimanfaatkan untuk tujuan bisnis, tetapi yang dipilih adalah menggunakan strategi praktis untuk tujuan kreatif. Maka, tambahkan jenis strategi itu ke tujuan kreatif jika itu terasa tepat, dan kurangi yang tidak terasa tepat. Berikut adalah *template* kosong *mindmap* yang dibuat oleh Schaller (2013, hlm. 100):



Gambar 2.37 *Template Mindmapping*  
Sumber: Schaller (2013)

### 2.3.4.3 *Timeline*

*Timeline* adalah salah satu strategi yang dapat membantu untuk mengatasi penundaan dan gangguan. Susunan jadwal dan waktu dapat mendorong seseorang untuk menjadi lebih produktif. Visualisasi *timeline* disarankan dibuat lebih rapi, berwarna, dan diberi tekstur seperti kain atau flanel. Lalu buatlah waktu yang dapat dilakukan secara nyata dan realistis. Tidak jarang seniman menetapkan standar waktu terlalu tinggi dan terlalu cepat, dan kemudian menjadi depresi dan frustrasi. Tanggal mulai dan selesai yang realistis adalah hal yang penting dan dapat mendorong diri untuk terus maju. Maka, penting untuk meninjau langkah dan strategi yang dipecah menjadi langkah-langkah kunci yang lebih kecil dan lebih mudah dilakukan. Langkah yang kecil cenderung lebih jelas dan terukur, sehingga mudah untuk dilakukan dan penting untuk dicantumkan pada *timeline* yang ingin dirancang.