

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

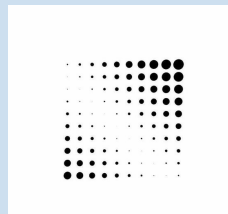
2.1 Desain Komunikasi Visual

Ricky W. Putra (2021) desain komunikasi visual adalah proses kreatif dengan cara menggabungkan teknologi dan seni untuk menyampaikan sebuah ide atau pesan.

2.1.1 Elemen Desain

Ricky W. Putra (2021) elemen desain adalah satu hal yang paling penting di sebuah desain, karena itu terwujudnya prinsip desain. Elemen desain adalah fondasi dari sebuah desain. Elemen desain terdiri dari titik, garis, ruang, dan warna.

2.1.1.1 Titik



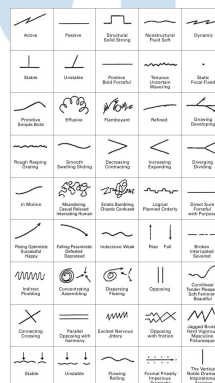
Gambar 2.1 Titik

Sumber :

<https://i.pining.com/564x/bc/6b/d0/bc6bd0fdbd87abdbf3c3a409646051b5.jpg>

Titik adalah elemen di bentuk yang wujud relatif kecil, dimensi yang lebar dan Panjang. Titik ditampilkan dengan bentuk kelompok seperti suasana.

2.1.1.2 Garis



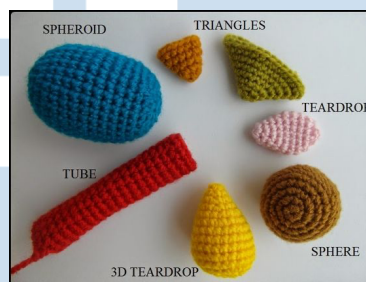
Gambar 2.2 Garis

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/90/e4/56/90e456560f889e0c53eef2b1968621e3.jpg>

Garis merupakan unsur desain yang terhubung dari satu titik ke titik lainnya. hingga terbentuk sebuah lengkung atau lurus. Garis dapat membuat garis teratur, mengarahkan pandang, memberi kesan ilusi optik dan memberi sebuah karakteristik.

2.1.1.3 Bidang



Gambar 2.3 Bidang

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/4e/cb/c8/4ecbc8a6e4fdd124072bf4f557ebdbbc.jpg>

Bidang adalah unsur visual yang berdimensi Panjang dan lebar. Dalam bidang dikelompokkan menjadi dua, yaitu bidang geometri dan bidang non geometri. Bidang geometri adalah bidang yang bentuk dapat di ukur luas bidangnya. sedangkan bidang non geometris merupakan bidang yang tidak bisa di ukur luasnya. bidang terbentuk dari susunan titik. garis dan pertemuan antara potongan goresan satu garis atau lebih.

2.1.1.4 Tekstur



Gambar 2.4 Tekstur

Sumber:

<https://i.pining.com/564x/01/7d/c2/017dc2f0b614a6fe9701c1ee4c47b385.jpg>

Tekstur adalah visualisasi dari permukaan yang dapat dilihat atau disentuh. tekstur dikategorikan sebagai corak dari permukaan bidang. tekstur juga dapat menambah sebuah dimensi dan membawa ke dalam emosi tertentu.

2.1.1.5 Ruang



Gambar 2.5 Ruang

Sumber:

<https://i.pining.com/564x/2d/1d/cd/2d1dcd03d3919b1f5bf33f38b9f9f3ec.jpg>

Ruang adalah jarak yang memisahkan sebuah benda. Ruang sering digunakan untuk memisahkan sebuah elemen *layout*. Ruang diidentifikasi menjadi dua unsur yaitu objek dan latar belakang.

2.1.1.6 Warna

Warna adalah simbolik terakhir dalam sebuah desain. Warna dibagi menjadi 2 *section* yaitu warna *RGB* yang ditimbulkan dari sinar dan warna yang terbuat dari tinta atau cat (*CMYK*). Dengan warna, seorang desainer dapat menunjukkan identitas atau menyampaikan pendapat dengan menarik perhatian orang.

1.) Klasifikasi Warna

1. Warna primer

warna primer disebut warna primer karena tidak dapat dibentuk dari warna lain. Disebut warna dasar karena Anda dapat mencampur warna dasar untuk mendapatkan warna lain.

Warna primer adalah sekelompok warna murni yang tidak dapat dihasilkan melalui campuran warna lainnya (Putra, 2021).

2. Warna Sekunder

warna sekunder adalah warna yang tercipta dari pencampuran dua warna primer. Warna sekundernya adalah jingga, ungu dan hijau (Putra, 2021).

3. Warna *Intermediate*

Warna *intermediate* adalah warna netral. Warna yang dicampur dengan warna primer dan warna sekunder. Warna netral adalah warna yang tidak dapat dibuat tanpa warna primer dan sekunder (Ricky w. Putra, 2021, hlm.27).

4. Warna Tersier

tersier adalah warna- warna yang lebih kompleks dan bervariasi dengan campuran dari warna sekunder yang menghasilkan berbagai nuansa warna yang lebih banyak (Putra, 2021).

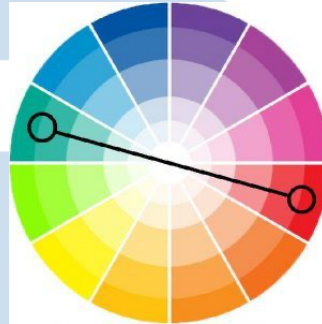
5. Warna Kuarter

Warna kuarter adalah hasil dari campuran dua warna tersier. Warna-warna yang termasuk dalam warna kuarterner adalah coklat-oranye, coklat-hijau, dan coklat violet (Putra, 2021).

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

2.) Jenis warna

1. Warna Komplementer



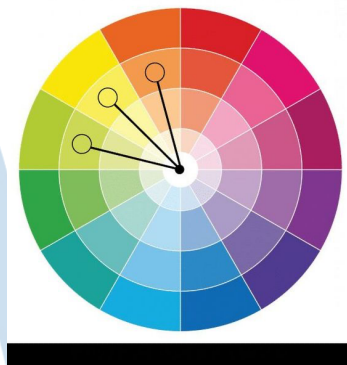
Gambar 2.6 Warna Komplementer

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/dd/95/5a/dd955a31e22cf1e1ec81a56bdcf172fa.jpg>

Warna komplementer yang saling berhadapan dan memiliki sudut 180 derajat pada roda warna, dua warna pada posisi kontras, dan warna komplementer merupakan kombinasi warna yang sangat khas (halaman 28).

2. Warna Analogus



Gambar 2.7 Warna Analogus

Warna komplementer

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/f3/f0/f0/f3f0f0152ee2198e07df3fb3863a3bc1.jpg>

Warna analogus adalah warna yang berdekatan satu sama lain pada roda warna. Skema warna serupa ini umum di alam dan

enak dipandang. Kombinasi ini menghasilkan warna cerah, cerah dan warna yang harmonis (hal.28).

3. Warna Triadik



Gambar 2.8 Warna Triadik

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/9c/5f/58/9c5f58276857796c5b4ea3b9262f0a40.jpg>

Warna triadik adalah segitiga sama sisi yang digambar pada roda warna, dan sudut kontak dengan tiga warna disebut warna triadik. Skema warna tradisional memiliki kombinasi tiga warna yang relatif sama pada roda warna.

4. Warna *Split* Komplementer



Gambar 2.9 Warna *Split* Komplementer

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/64/6c/99/646c99162dad467d9ae8795ba7c52b03.jpg>

warna *split* komplementer mirip dengan skema warna komplementer, tetapi dengan sedikit perubahan warna dan

menggunakan persamaan terbalik untuk mencapai harmoni warna.

5. Warna *Triadic (Rectangle)*



Gambar 2.10 Warna *Triadic (Rectangle)*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/14/d0/6c/14d06c885c5fe0bbc222ef4d52cb6bd>
b.jpg

Warna *triadic (rectangle)* adalah Empat warna hampir sama dengan warna komplementer, tetapi dengan sedikit perubahan warna. Gunakan rumus Y terbalik untuk mendapatkan warna yang harmonis.

3.) Psikologi Warna

Retno (2017) Psikologi warna adalah bidang ilmu yang menganalisis semua efek warna yang berbeda terhadap persepsi orang. Warna dapat memengaruhi perilaku, emosi, perasaan, reaksi dan saat mengambil keputusan.

Maitland Graves dari buku yang berjudul *the art or color* (1951) Warna panas adalah warna yang bersifat posesif, agresif dan merangsang, Sedangkan warna dingin adalah warna yang bersifat negatif, tenang, tersisih dan aman psikologi warna terdapat 10 warna yaitu:

a. Merah

Merah identik dengan semangat, kuat, kehangatan, nafsu dan cinta. Warna merah memiliki efek emosi yang tajam di banding dengan warna lain.

b. Oren

Warna oren identik dengan energi, keseimbangan dan kehangatan

c. Kuning

Kuning identik dengan optimis, harapan, pengkhianatan, khawatir

d. Hijau

Hijau identik dengan alam, kesehatan. Warna hijau biasa digunakan untuk mengangkat isu *global warming*.

e. Biru

Biru identik dengan rasa percaya, konservatif, keamanan teknologi, kebersihan. Biru sering di gunakan dalam logo bisnis seperti bank

f. Abu- abu

Abu- abu identik dengan intelek, futuristik, modis, kesenduan, merusak.

g. Ungu

Ungu identik dengan spiritual, misteri, keagungan, perubahan bentuk dan arogan.

h. Coklat

Coklat identik dengan rasa nyaman, dapat di andalkan, dan fondasi.

i. Hitam

Hitam identik dengan kekuatan, kemewahan, kematian, misteri , dan rasa duka.

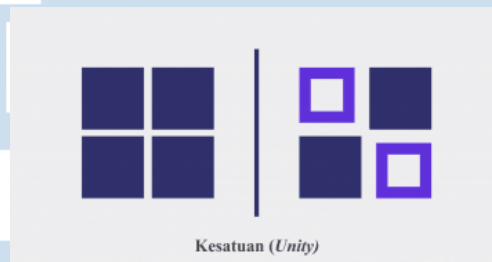
j. Putih

Putih identik dengan kemurnian, bersih, polos, sedih, dan anggun

2.1.2 Prinsip Desain

Prinsip desain adalah seperangkat pedoman dalam perancangan sebuah karya untuk menciptakan komposisi yang efektif dan menarik. Putra (2021) menjelaskan prinsip desain terdiri dari kesatuan, keseimbangan, ritme, penekanan, dan proposisi.

2.1.2.1 Kesatuan



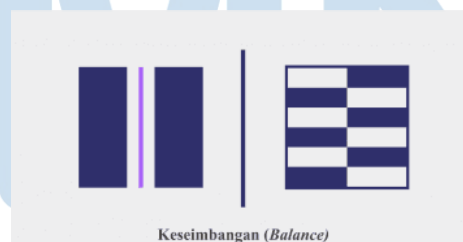
Gambar 2.11 Kesatuan

Sumber:

<https://www.evetry.com/static/d97e4d61f61e8d0b41ecc78f92c4e02c/e07d4/1.png>

Kesatuan adalah bergabungnya elemen- elemen desain yang membentuk sebuah desain yang harmonis. Untuk memperoleh desain yang harmonis harus terlihat menyatu. Dalam kesatuan terdapat satu pendekatan yang masih digunakan hingga sekarang yaitu prinsip Joshua Tree

2.1.2.2 Keseimbangan



Gambar 2.12 Keseimbangan

Sumber :

<https://www.evetry.com/static/e1b995c48252d8376464e9ed2cfff1e3/e07d4/3.png>

Keseimbangan adalah keseluruhan komponen desain yang di tampilkan untuk memunculkan sebuah keseimbangan dalam desain

dan tidak berat sebelah. Dalam sebuah desain keseimbangan sangatlah penting untuk menggabungkan sebuah warna, tulisan, gambar, sehingga tidak muncul kesan berat sebelah.

2.1.2.3 Ritme



Gambar 2.13 Ritme

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/a6/5b/1e/a65b1eca00bad112ec03bf14cfefac03.jpg>

Ritme adalah suatu desain yang dibuat dengan menyatukan irama. Irama dihasilkan dari berbagai sumber yang berbeda- beda dengan pola yang dibuat secara irama akan menghasilkan sebuah ritme yang konsisten.

1) Ritme Repetisi Murni

Ritme repetisi murni adalah pengulangan objek dengan alur yang sama.

2) Ritme Repetisi Alternatif

Ritme repetisi alternatif adalah pengulangan objek dengan alur yang diberi alternatif variasi.

3) Ritme Progres

Ritme progres adalah objek yang disusun dengan variasi perubahan komponen, ukuran dan warna.

4) Ritme Mengalir

Ritme mengalir adalah objek yang bergerak mengikuti arus.

2.1.2.4 Penekanan



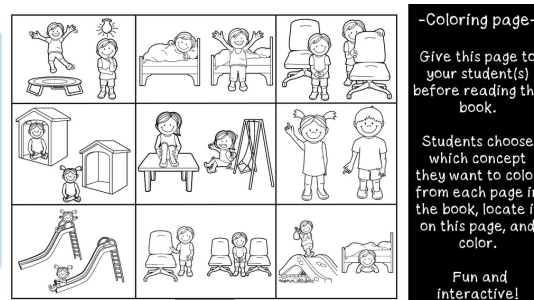
Gambar 2.14 Penekanan

Sumber:

https://media.penerbitbip.id/images/books/2770/Mini_Interactive_Book_Hello,_Giraffe_copy_1692171998.jpg

Penekanan dalam sebuah desain dilakukan untuk menonjolkan atau mengarahkan pandangan pembaca untuk membaca informasi terlebih dahulu. Jika dalam sebuah desain memiliki penekanan yang lebih dari satu maka desain tersebut akan terlihat ramai.

2.1.2.5 Proporsi



Gambar 2.15 Proporsi

Sumber: https://theelementaryslp.com/cdn/shop/products/prepositions-interactive-book-the-elementary-slp-materials-shop-123202_1024x1024.JPG?v=1551742841

Proporsi adalah perbandingan antara objek satu dengan objek lain, biasa diartikan dengan perubahan bentuk, ukuran dan gambar yang distorsi.

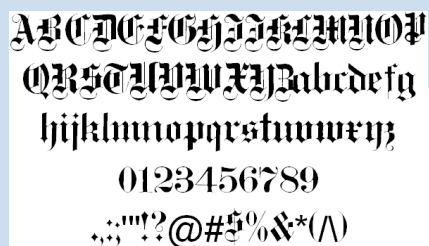
2.1.3 Tipografi

Tipografi adalah seni dan ilmu merancang, mengatur dan menata teks tertulis dalam bentuk visual agar lebih memudahkan pembaca untuk membaca, mudah mengerti dan memiliki tampilan yang estetik. Tipografi sebagai ilmu dan penata huruf yang sesuai dengan ruang yang tersedia untuk menciptakan kesan tertentu. Seni tipografi merupakan karya atau desain yang menggunakan penataan huruf sebagai elemen utama.

2.1.3.1 Klasifikasi *Typeface*

Ricky W. Putra (2021) menjelaskan beberapa klasifikasi *typeface* sebagai berikut (hal. 89):

- 1) *Black latter/ old English/ Fraktur*



Gambar 2.16 *Black Letter*

Sumber : <https://blogfonts.com/fonts/b/461/52461/img/slide-black-letter-0.png>

Black latter dibuat dari bentuk huruf tulisan tangan seperti gaya *gothic* dan gaya *celtic*. *Typeface* tersebut ditulis menggunakan pena yang berujung lebar hingga menghasilkan kontras tebal- tipis yang kuat.

- 2) *Humanist/Venetian*

centaur

a Humanist-inspired type designed by Bruce Rogers and based on Nicholas Jenson's roman type.

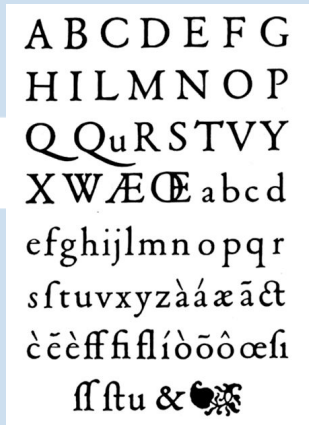
Gambar 2.17 *Centaur*

sumber : [https://us.v-](https://us.v-cdn.net/5019405/uploads/editor/sp/czhzl0mofsu7.png)

[cdn.net/5019405/uploads/editor/sp/czhzl0mofsu7.png](https://us.v-cdn.net/5019405/uploads/editor/sp/czhzl0mofsu7.png)

Typace humanist adalah goresan yang lembut dan natural seperti tulisan tangan, biasa disebut dengan nama *Vinetian*. Ciri dari jenis huruf *humanist* memiliki kaki, sirip, *serif* yang patah.

3) *Old Style/old Face/ Garalde*



Gambar 2.18 *old Style*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/a5/7d/91/a57d910eea165a545013903c9c2aee7b.jpg>

Old style merupakan *typeface* yang memiliki kesan lebih lancip, kontras, ringan dan jauh dari bentuk tulisan tangan. Ciri dan jenis huruf *old style* adalah kaki sirip.

4) *Transitional/Reeles*



Gambar 2.19 Transitional

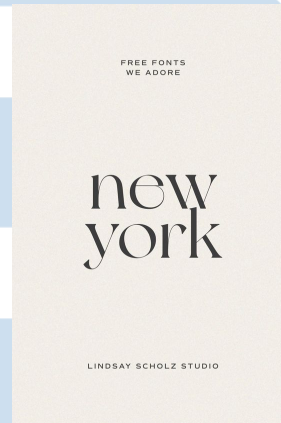
Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/f0/42/f9/f042f9d1e81d4d775c944ed3edc54428.jpg?articleLarge.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>

Typeface transitional adalah gaya baru yang dibuat dari perhitungan ilmiah dan prinsip – prinsip matematika dan

semakin jauh dari tulisan manusia. Ciri dari jenis huruf ini adalah memiliki kaki, sirip.

5) *Morderm/Didone*



Gambar 2.20 *Morderm*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/aa/39/37/aa39379c45a056a679b55e986012202e.jpg>

typeface pada akhir abad- 17, kelompok *typeface* ini hampir menghilangkan sifat ukiran atau tulisan tangan. Ciri khas dari huruf ini yaitu memiliki kaki, sirip, *serif*.

6) *Slab Serif/ Egyptian*



Gambar 2.21 *Slab Serif*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/51/54/d8/5154d88db1e9402abe939cdfd7720fff.jpg>

Kelompok bergaya *slab serif* muncul pada abad 19, pada awalnya digunakan sebagai *display* untuk menarik

perhatian pembaca poster atau *flyer*. Ciri dari jenis huruf ini adalah kaki, sirip, *serif* yang parah.

7) *Sans Serif*



Gambar 2.22 *Sans Serif*

Sumber : <https://cdnblog.picsart.com/2020/11/Artboard-6-780x520.png>

Typeface Sans Serif muncul di awal abad 20, *Sans Serif* dibagi menjadi 3 kelompok yaitu geometri, *grotesque* dan *humanist*.

8) *Script & Cursive*



Gambar 2.23 *Script*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/6c/50/35/6c5035108d217d53a05813c671fd52ce.jpg>

Script dan *cursive* menyerupai tulisan tangan, perbedaan *script* dan *cursive* terletak pada huruf kecil yang saling menyambung, sedangkan *cursive* tidak. Ciri dari jenis huruf ini adalah tidak memiliki kaki, sirip, *serif*.

9) *Display / Decorative*



Gambar 2.24 *Display*

Sumber :

<https://i.pinimg.com/564x/cc/71/ed/cc71ed5d048991646f849df8043cc36e.jpg>

Gaya *display* muncul di abad 19, *display type* dibuat dalam ukuran besar dan diberikan ornamen indah dan dekoratif.

2.1.3.2 *Psychology Font*

Berdasarkan dari situs designmodo yang dikutip Svaiko (2023), dari penelitian *British Psychological Society* tahun 1989 menemukan korelasi antara kata sifat dari berbagai *font* dari subjek penelitian. Subjek diperlihatkan dari berbagai jenis huruf dan nilai kualitas persepsi yaitu, berat, ringan, cepat dan lambat. Dari penelitian tersebut ditemukan korelasi tertinggi yaitu *font Times New Roman* dan *Helvetica* yang bersifat formal dan dapat dibaca.

1. *Serif*

serif berasal dari elegan memberikan nama unik dalam gaya font ini. *Serif* adalah font klasik dengan tradisi yang digunakan bertahun-tahun untuk lembaga penelitian resmi dan akademis, karena bersifat konservatif dan gaya *font* yang formal. Karakter yang menggambarkan *font serif* adalah

- Tradisional
- Formal
- Anggun
- Rumit

2. *Sans Serif*

Font sans-serif biasa digunakan secara efektif pada perangkat modern, karena *font sans-serif* memerlukan lebih sedikit ruang ketimbang *font serif*. *Font sans-serif* biasa ditampilkan secara bersih dan jelas.

Karakteristik yang menggambarkan *font sans-serif* adalah

- Modern
- Bersih
- Jelas
- Efektif
- *To the point*

3. *Script*

Script memiliki dua jenis yaitu kasual dan kreatif. *Script* sangat tidak cocok untuk menjadi badan teks, namun *script* sangat cocok untuk menampilkan sebuah pesan dari desain yang unik. *Font script* biasa digunakan untuk keperluan pribadi dan terlihat elegan, *font* ini umumnya digunakan untuk mempromosi pendekatan khusus.

Karakter dari *font script* adalah

- Elegan
- Kreativitas
- Keunikan
- Personal
- Emosional

4. *Decorative*

Font decorative dibuat secara unik dan Sebagian besar bertujuan untuk periklanan. Oleh sebab itu, gaya *font* ini tidak memiliki kategori resmi seperti gaya *font* lainnya. *Decorative* diambil dari elemen tipografi yang memadukan secara kreatif untuk menciptakan solusi yang unik.

Karakter dari *font decorative* adalah

- Kasual
- Kreatif
- *Original*
- Urban
- Fleksibel

2.1.4 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari kata latin yaitu *illustrate* yang berarti murni, ilustrasi adalah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberikan representasi secara visual. Ilustrasi adalah ide dan konsep yang memiliki tujuan untuk memperjelas sebuah informasi dengan visual Putra (2021). Berdasarkan definisi ilustrasi dapat disimpulkan ilustrasi memiliki 3 karakteristik yaitu:

1. Komunikasi

Ilustrasi adalah gambar yang mengkomunikasikan suatu konsep, seperti opini atau kritik dari sebuah masalah.

2. Hubungan antara gambar dan kata

Ilustrasi pada awalnya berfungsi untuk pelengkap sebuah teks.

3. Faktor menggugah

Komunikasi visual bertujuan untuk membuat pesan lebih mudah di mengerti dan memberikan gambaran, emosi atau situasi.

2.1.4.1 Peran Ilustrasi

Ilustrasi kontekstual memainkan peran seperti buku dalam proses desain. Menurut Ricky W. Putra (2021), peran ilustrasi terdiri dari beberapa bagian.

- 1.) Ilustrasi Sebagai Alat Informasi

Pada awal 19, ilmu pengetahuan perkembangan pesat , ilustrasi informasi bertujuan untuk menggambarkan anatomi manusia, flora dan fauna.

2.) Ilustrasi Opini

Ilustrasi opini digunakan untuk mengkritik sebuah fenomena yang sedang terjadi di lingkungan dan sering digunakan di dunia politik

3.) Ilustrasi sebagai alat bercerita

Ilustrasi digunakan untuk memberikan gambaran atau bayangan kepada pembaca dan bertujuan untuk memberikan keseimbangan antara teks dan ilustrasi.

4.) Ilustrasi sebagai persuasi

Ilustrasi persuasi bertujuan untuk menarik perhatian pelanggan yang sering digunakan untuk promosi dan ilustrasi merupakan sarana yang efektif untuk memberikan suatu pesan.

5.) Ilustrasi sebagai identitas

Ilustrasi identitas digunakan untuk memberikan identitas sebuah *brand* agar dapat di ingat oleh pengguna. Perusahaan yang memiliki ilustrasi identitas lebih mudah di ingat oleh orang sekitar.

6.) Ilustrasi sebagai desain

ilustrasi biasanya digunakan dalam desain. B. Ilustrasi dan ilustrasi bertema fashion yang diterapkan pada produk yang dijual juga menjadi dasar dari desain.

2.1.4.2 Fungsi Ilustrasi

Male (2017), bahwa ilustrasi memiliki 5 tujuan yaitu, *documentation reference instruction, commentary, storytelling, persuasion and identity.*

1) Documentation, Reference, Instruction



Gambar 2.25 Documentation

Sumber:

<https://i.pining.com/474x/b8/b2/26/b8b2261b6cf39e89821aa0ea12a29691.jpg>

Ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan informasi sebagai penjelasan, pengetahuan, referensi dan instruksi yang merangkum tema dan subjek. Teknik, proses, bahasa yang digunakan disesuaikan dengan pesan dan tujuan yang ingin di informasikan. Ilustrasi biasa digunakan untuk kurikulum, sejarah, sains, medis dan teknologi (hlm 86-116).

2) Commentary



Gambar 2.26 Commentary

Sumber:

<https://i.pining.com/474x/81/25/98/81259823ecc6ae40566ed63af0ef372a.jpg>

Ilustrasi berperan sebagai opini visual. Commentary dalam ilustrasi biasa digunakan untuk keperluan politik dan editorial. Ilustrasi dalam editorial digunakan untuk memberi komentar dan opini pada majalah, Sedangkan keperluan ilustrasi dalam politik dan berita disajikan dengan poster yang memiliki ide konsep yang mengarah pada kartun politik yang bertujuan untuk menyindir (hlm. 118-136).

3) *Storytelling*



Gambar 2.27 Storytelling

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/66/6a/f8/666af88798be573d668651b92798758a.jpg>

Ilustrasi menggunakan konseptual menggambarkan sebuah realita atau suatu fakta yang terjadi. Visual yang ditunjukkan dengan representasi visual lain seperti metafora sebagai subjek atau ide. Contoh ilustrasi konseptual adalah komposit, surealis, abstrak dan distorsi.

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

4) Persuasion



Gambar 2.28 Persuasion

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/5d/cc/80/5dcc8010d5f7e5e57bd03c736cbdc14f.jpg>

Peran persuasif sering digunakan untuk periklanan dalam bentuk ilustrasi. Persuasif dalam ilustrasi digunakan untuk mengajak pembaca. Sehingga ilustrasi dalam periklanan biasanya digunakan untuk menyampaikan pesan seperti kampanye dan promosi (hlm. 164-168)

5) Identitas



Gambar 2.29 Identity

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/ba/bb/27/babb271f2f9b8ada7e68d0e47470beac.jpg>

Identity merupakan sebuah wajah dari sebuah brand perusahaan atau organisasi. Peran ilustrasi biasa digunakan untuk *point-of-sale*, *packaging*, *cover* buku, dan album

lagu. Penyajian sebuah ilustrasi ditampilkan dengan bentuk logo yang memiliki karakteristik di dalam perusahaan. Bentuk visual bisa berupa dekoratif, ilustrasi, inisial, geometris atau desain kompleks.

2.1.4.3 Bentuk Ilustrasi

Menurut Male (2017) ciri- ciri gambar ilustrasi dapat mengidentifikasi kepribadian seorang. Dalam ilustrasi memiliki beberapa varian seperti kontemporer, tradisional dan modern. Ilustrasi kontemporer atau tradisional dapat menciptakan sebuah gaya ilustrasi. Namun representasi visual dibagi menjadi dua yaitu, ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual.

1) *Literal Illustration*



Gambar 2.30 *Literal Illustration*

Sumber

<https://i.pinimg.com/564x/b8/67/1d/b8671d74ef440dd10266e84d9924e9fc.jpg>

Sebuah ilustrasi yang menunjukkan kebenaran yang tepat.

Dari penggambaran adegan hingga penggambaran peristiwa, peristiwa tersebut sesuai dengan kenyataan.

Ilustrasi novel yang bergenre dramatis dan fantastik biasanya diisi dengan visual dan pemandangan yang luar biasa. Contoh bahasa visual ini adalah *hyperrealism* yang

mencolok dan dekoratif, biasanya digambar baik secara digital maupun tradisional.

2) *Conceptual Illustration*



Gambar 2.31 *Conceptual Illustration*

Sumber:

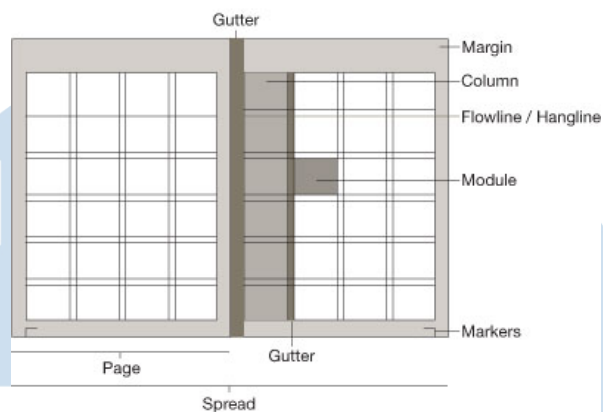
<https://i.pining.com/564x/f7/43/3c/f7433cbf813bb14043d8cc2a1516ad53.jpg>

Ilustrasi menggunakan konseptual menggambarkan sebuah realita atau suatu fakta yang terjadi. Visual yang ditunjukkan dengan representasi visual lain seperti metafora sebagai subjek atau ide. Contoh ilustrasi konseptual adalah komposit, surealis, abstrak dan distorsi.

2.2 *Grid*

Menurut Landa (2014), grid merupakan panduan bagi desainer untuk menempatkan gambar dan teks pada area yang berbeda. *Grid* bertanggung jawab untuk mengedit konten seperti 19 desain *storytelling* interaktif sebagai media pendidikan untuk *cyberbullying* di kalangan anak muda.

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 2.32 *Grid Anatomy*

Sumber: <https://parsonsdesign3.files.wordpress.com/2011/10/grids.jpg>

1. **Margin**
Margin adalah tepi kiri, kanan, atas, dan bawah halaman atau kotak desain. Perbatasan bertindak sebagai bingkai dan menandai area konten.
2. **Kolom dan interval kolom**
Kolom adalah bingkai vertikal untuk menampung teks dan gambar. Jarak antar kolom adalah jarak antar kolom.
3. **Alur**
Flowlines adalah batas horizontal pada kisi tempat modul dapat dibentuk.
4. **Modul kisi**
Modul kisi adalah bagian yang dibuat dengan mengisi kolom vertikal.
5. **Zona spasial**
Zona spasial adalah bagian yang terdiri dari beberapa modul grid, seperti area untuk mengatur berbagai elemen grafis.
 - a. *Single-column grid*
Single-column biasanya digunakan untuk menulis esai, laporan, dan buku. Jenis grid ini menggunakan kumpulan posting sebagai fungsi utamanya.
 - b. *Two-column grid*
Two-column grid biasa digunakan untuk mengatur informasi dan teks yang berbeda di setiap kolom. Lebar setiap kolom biasa sama atau berbeda.

c. *Multiple column grids*

Multiple-column grids adalah bentuk grid yang membagi halaman menjadi kolom dengan berbagai ukuran untuk fleksibilitas. Biasanya digunakan di majalah dan website.

d. *Modular grids*

Modular grid adalah grid kombinasi kolom vertikal dan horizontal yang membentuk beberapa bagian kecil. Jenis grid ini dapat berisi penempatan informasi yang kompleks seperti koran, kalender, grafik, dan tabel.

e. *Hierarchical*

Hirarki grid membagi halaman menjadi beberapa bagian dan terdiri dari beberapa kolom horizontal. Anda dapat menemukannya di beberapa majalah dan media.

2.3 Media Informasi

Media informasi adalah informasi yang terhubung dari beragam jenis media, seperti media cetak atau online, desain environmental hingga ekperimental (Baer 2008, hlm. 12).

2.3.1 Jenis Informasi

Baer (2008) menyatakan bahwa terdapat empat jenis media informasi yaitu informasi cetak, informasi grafis, interaktif dan lingkungan.

1) Informasi cetak

Informasi cetak adalah informasi yang ditampilkan bentuk cetak. Dari tampilan informasi produk atau lingkungan, dengan dua jenis media informasi ini dapat memisahkan kata kunci pesan yang ingin disampaikan. media informasi ini berupa majalah, brosur, *packaging*. *Hardcopy* yang berikan menjadi pendukung utama dalam nilai produk.

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 2.33 Informasi Cetak

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/c4/f7/86/c4f7861fb63978ce349f7c57c1bc563c.jpg>

Informasi cetak berfungsi sebagai daya tarik atau daya saing pasar. Informasi cetak menyajikan keterangan produk, bahan, waktu pembuatan. Dengan adanya pembentukan GSM membuat logo menjadi bernilai dengan memiliki informasi yang lengkap dan bermakna.

2) Informasi Grafis

Informasi grafis berisi informasi yang detail dengan visual pada sebuah objek yang menjadi *point of interest* yang akan di jelaskan menggunakan infografis.



Gambar 2.34 Informasi Grafis

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/bb/a4/3c/bba43ccf7e75b71b215b90a47885d566.jpg>

Jenis informasi yang ditampilkan bervariasi. Biasanya jenis informasi ini berbentuk diagram informasi atau peta sehingga memudahkan pembaca untuk mengerti.

3) Interaktif

Informasi interaktif biasa ditemui di dalam *website*, *exhibition*, *device interface*. Informasi yang disajikan dengan tampilan *screen-based* untuk memberi sensasi baru untuk pengguna baru, agar pengguna dapat mengeksplor informasi secara mendalam.



Gambar 2.35 Informasi Interaktif

Sumber:

<https://i.pinimg.com/474x/c7/09/7b/c7097bbdafd57b25958d81f24b66b900.jpg>

Informasi interaktif memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna dengan cepat dan efektif. Dengan informasi interaktif pengguna bisa lebih mengerti tentang isu yang dibawa.

2.3.2 Media Digital

Griffey (2020) menjelaskan bahwa media interaktif merupakan media yang didukung oleh komputer yang memungkinkan interaksi antar alat dan pengguna. Daripada media analog, media digital memiliki kelebihan yaitu mudah untuk ditiru dan sebarluaskan.

a. Jenis media digital

Jenis-jenis media digital antara lain (Griffey, 2020, hlm.10):

- 1) Kios Tradisional yang berdiri sendiri di lokasi tersentuh memberikan pengalaman interaktif menggunakan layer.
- 2) Situs *website* adalah gabungan halaman- halaman yang memiliki domain yang sama dari computer yang terkoneksi dengan internet
- 3) Aplikasi seluler adalah sebuah bentuk media digital khusus untuk ponsel, tablet atau jam tangan yang terhubung dan di unduh dari *marketplace* untuk perangkat tertentu. Keunggulan dari aplikasi seluler adalah harga yang murah, mudah di unduh, mudah di hapusl
- 4) Video game merupakan permainan dari komputer konsol atau perangkat seluler. Game miliki berbagai macam *game*, seperti *Aufmented Reality* (AR), *Virtual Reality* (VR) , atau game di *smartphone*.
- 5) Instalasi, pameran, dan pertunjukan,
- 6) Pengalaman interaktif yang tidak berbasis layar.

2.4 Buku

Buku adalah dokumen yang menyajikan ilmu pengetahuan. Buku merupakan literasi yang tertulis untuk menyampaikan pengetahuan dengan ruang dan waktu (Haslam,2006, hlm).

2.4.1 Jenis Buku

Male (2017) menyatakan bahwa penting untuk mengetahui distribusi ilustrasi karena di tunjukan untuk membaca sasaran dan pelanggan. Untuk buku sendiri ada beberapa distributor ilustrasi, buku anak, buku referensi, buku penerbitan, buku iklan, buku grup desain, buku multimedia, buku fiksi dan buku nonfiksi.

1. buku anak- anak

Buku anak- anak memiliki konteks fiktif dan non-fiksi. Biasanya ditargetkan pada anak-anak hingga remaja.

2. buku fiksi

Buku fiksi memiliki sampul buku yang tebal, biasa buku fiksi ditargetkan untuk remaja hingga dewasa.

3. buku non fiksi

Buku non fiksi adalah buku yang membahas sebuah subjek seperti ensiklopedia. Buku nonfiksi seperti buku masak, buku sejarah, biografi dan cara menanam.

4. Buku spesialis

Buku spesialis merupakan buku yang menjelaskan sebuah teknik. Contohnya buku fotografi.

5. Buku periklanan

Buku periklanan adalah buku yang menjelaskan tentang media *above the line* atau buku yang Menjelaskan media digital untuk periklanan.

6. Buku grup desain

Buku grup desain adalah buku yang menjelaskan laporan perusahaan, *web* desain, *point of sale* dan lain- lain.

7. Buku multimedia

Buku multimedia merupakan buku digital yang bisa bergerak seperti animasi, film dan *digital imaging*.

2.4.2 Anatomi Buku

Desain pada halaman selalu berubah di setiap zaman dan waktu. Elemen yang diberikan pada setiap halaman cenderung berbeda dari halaman sebelumnya. Setiap elemen yang berikan memiliki peran dan fungsi masing-masing pada halaman tersebut. Rothstein mengatakan ada 15 jenis anatomi elemen untuk membuat sebuah halaman (Rothstein, 2007)



Gambar 2.36 Elemen Pembentuk Buku

Sumber: Rothstein (2007)

1. *Spread*

Spread dalam dunia *editing* memiliki dua halaman. *Spread* merupakan halaman kiri ke kanan, namun kedua bagian tersebut memiliki topik dan tema yang berbeda.

2. *Headline*

Headline adalah judul besar sebuah tema atau topik pada halaman tersebut. *Headline* bisa berukuran besar agar menarik mata pembaca pada awal halaman. Warna yang digunakan sama dengan warna sampul agar typeface lebih menonjol.

3. *Deck*

Deck adalah tambahan sebuah informasi berdasarkan *headline*. tetapi tidak semua *spread* memiliki *deck*. *Deck* biasa ditampilkan bertujuan untuk menarik mata pembaca untuk melibatkan audiens.

4. *Art*

Art merupakan visual dalam bentuk foto atau ilustrasi. Visual yang ditampilkan disesuaikan dengan tema atau topik. Semua elemen visual yang ditampilkan pada halaman harus dipikirkan secara detail agar tidak menimbulkan keramaian di halaman tersebut

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

5. *Caption*

Caption adalah sebuah kalimat atau kata yang bertujuan untuk memberi keterangan tambahan pada sebuah foto

6. *Lead*

Lead adalah kalimat pembuka sebuah kalimat untuk memberi perseptif secara umum. *Lead* merupakan bagian kecil, namun lead dapat membantu pembaca untuk membayangkan isi di dalam *body text*.

7. *Folio*

Folio merupakan informasi yang ditampilkan di bawah spread. Biasa berisi nomor halaman, judul dan tanggal terbit. Bagian nomor halman, judul dan tanggal terbit biasa memiliki desain yang simpel.

8. *Pull Quote*

Pull quote adalah informasi yang menjelaskan sebuah foto. Ukuran typeface biasa berukuran besar lebih besar dari *caption*.

9. *Subhead*

Subhead adalah judul kecil sebagai topik kecil setelah *headline*.

10. *Body*

Body adalah isi dalam *headline*, ukuran body biasa lebih kecil dari *subhead*, ukuran *typeface* yang digunakan biasa disesuaikan dengan kenyamanan pembaca.

11. *Bleed*

Bleed adalah bagian penting dalam percetakan. *Bleed* merupakan space yang diletakan di sekeliling *spread*. *Bleed* bertujuan untuk merapikan halaman dengan memotong gari *bleed* yang disediakan.

12. *Crop Mark*

Crop mark adalah garis yang bertujuan untuk membentuk potong *spread*. Letak sebuah *crop mark* biasa di sudut halaman.

13. *Kicker*

Kicker mirip dengan sub judul, tetapi *kicker* biasa lebih pendek seperti label kata.

14. *Indent*

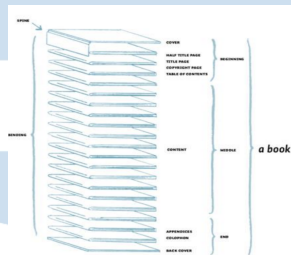
Indent merupakan pergeseran kalimat awal pada awal paragraf. *Indent* bertujuan untuk menjadi penadah awal kalimat

15. *No indent*

No indent adalah pergeseran awal kalimat baru. *no indent* bertujuan untuk merapikan tampilan halaman

2.4.3 Bagian Buku

Lupton mengatakan di dalam buku terdapat 3 bagian yaitu *beginning*, *middle* dan *end* dengan penghubung seluruh bagian (Lupton, 2008, hlm. 32)

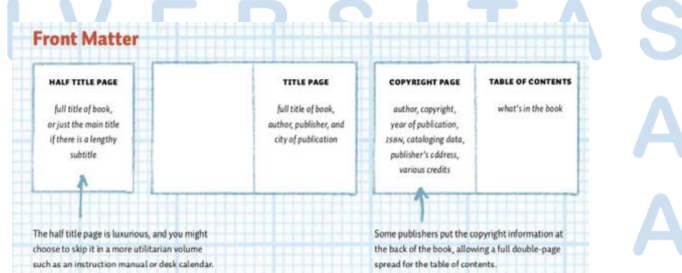


Gambar 2.37 Bagian Buku

Sumber: Lupton (2008)

Berdasarkan dari Lupton, ia mengatakan bahwa dalam bagian buku terdapat tiga bagian yaitu awal, tengah dan akhir. Dalam awal buku terdapat sampul buku, halaman *copyright* dan daftar isi, sedangkan halaman tengah merupakan bagian isi konten atau isi informasi yang ingin disampaikan menggunakan sebuah gambar atau tulisan, dan yang terakhir adalah bagian akhir merupakan sampul belakang buku, biografi penulis.

1. awal

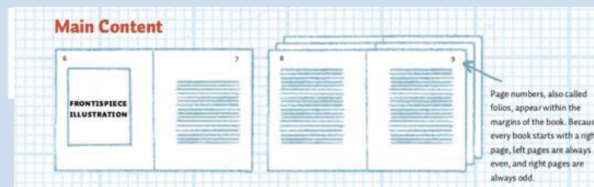


Gambar 2.38 Bagian Awal Buku

Sumber: Lupton (2008)

Dalam bagian awal buku terdapat *cover*, *half title page*, *title page*, *copyright page*, dan *table of contents*. *Half title page* berada di halaman kanan yang berisi judul buku. *Title page* berada di halaman sebelah kanan yang berisi judul buku, penulis, publikasi dan kota yang mempublikasi buku tersebut. *Copyright* dan *table of contents* berada di halaman kiri dan kanan. *Copyright* page berisi penulis, tahun publikasi, data katalog, alamat yang mempublikasi. *Table of contents* berisi judul pembahasan dalam buku (hlm.35).

2. tengah

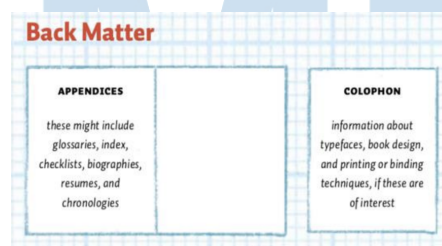


Gambar 2.39 Bagian Tengah Buku

Sumber: Lupiton (2008)

Bagian tengah merupakan bagian konten yang berisi informasi dalam bentuk gambar atau tulisan. Nomor pada pojok kiri dan kanan halaman merupakan petunjuk halaman.

3. akhir



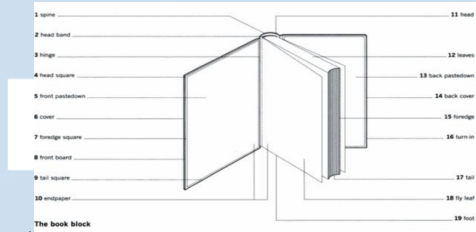
Gambar 2.40 Bagian Akhir Buku

Sumber: Lupiton (2008)

Bagian terakhir pada sebuah buku adalah cover belakang buku, biografi penulis dan *colophon*. *colophon* merupakan halaman yang berisi informasi mengenai font, desain buku, teknik cetak dan *binding*.

2.4.4 Komponen Buku

Haslama mengatakan bahwa buku memiliki komponen dengan sebut yang memudahkan pencetakan (Haslam, 2006).



Gambar 2.41 Komponen Buku Sumber: Haslam (2008)

1. *Spine*

Spine adalah bagian tengah buku yang terletak di luar, sama dengan sampul buku yang bertujuan untuk menutup ujung dari dalam buku.

2. *Head Band*

Head Band adalah bagian pendukung untuk memperkuat jilid buku dan warna yang digunakan cenderung sama dengan sampul buku.

3. *Hinge*

Hinge merupakan lipatan dari data *paste down* dan *fly leaf*.

4. *Head Square*

Head Square adalah penghubung kecil yang berada di bagian sudut buku, yang disebabkan ukuran sampul depan dan belakang memiliki ukuran yang sama, sedangkan ukuran kertas yang berada di dalam buku berbeda,

5. *Front paste down*

Front paste down adalah lapisan kertas yang berisi lembar tempelan pada bagian dalam papan.

6. *Cover*

Kertas dengan ukuran yang lebih tebal yang berfungsi sebagai pelindung dari keseluruhan buku dan menjadi muka utama.

7. *Foreedge square*

Seperti *head square*, bedanya *foreedge square* terletak pada tepi depan buku.

8. *Front Board*

Front board adalah papan depan yang melekat di bagian depan buku.

9. *Tail Square*

Tail square terletak di bagian bawah buku

10. *Endpaper*

End paper adalah kertas tebal yang merupakan bagian dalam papan sampul dan melindungi hinge.

11. *Head*

Head adalah bagian paling atas dari sebuah buku

12. *Leave*

Leaves adalah lembaran kertas yang dikenal dengan isi buku.

13. *Back paste down*

Back paste down adalah satu lapis kertas dari isi buku yang di tempel pada bagian dalam papan

14. *back cover*

Back cover adalah sampul belakang yang bertujuan untuk menutup bagian belakang buku Papan sampul yang menutupi bagian belakang dari buku.

15. *Foreedge*

Foreedge merupakan tepi depan pada buku

16. *Turn In*

Turn in merupakan lembaran kertas yang dilipat pada bagian luar ke dalam sampul.

17. *Tail*

Tail merupakan bagian atas buku

18. *Fly leaf foot*

Bagian belakang dari *end paper* yang disebut dengan nama *fly leaf foot*

19. *Foot*

Foot adalah bagian bawah lembar halaman

2.4.5 Ukuran Buku

Ukuran pada pembuatan buku berdasarkan dari ukuran kertas yang digunakan. menurut Evans dan Sherin ukuran kertas disesuaikan dengan standar *North America* dengan *The International Standards Organization*. Berdasarkan ISO ukuran kertas dibagi menjadi 4 jenis yaitu seri A, R, SR, B dan C.

1. Seri A



Gambar 2.42 Seri A

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Berdasarkan ISO ukuran kertas dimulai dari seri A yang memiliki area 1 meter persegi. Ukuran terbesar dalam seri A adalah A0 berukuran 168.2 cm x 237.8 cm dan ukuran terkecil pada seri A adalah A8 dengan ukuran 52 cm x 74 cm. Dalam ukuran kertas seri A yang seri digunakan untuk sehari-hari adalah A4 untuk kebutuhan pencetakan buku atau dokumen (hlm.69).

2. Seri R dan SR

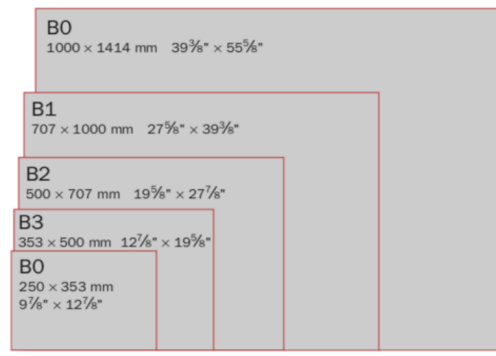
ISO R and SR Sheet Sizes and Inch Equivalents		
ISO Size	Size (millimeters)	Size (inches) approx.
RA0	860 × 1220	33½ × 48½
RA1	610 × 860	24½ × 33½
RA2	430 × 610	17 × 24
SRA0	900 × 128	35½ × 50½
SRA1	640 × 900	25½ × 35½
SRA2	450 × 640	17½ × 25½

Gambar 2.43 Seri R dan SR

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Seri R dan SR berukuran lebih kecil. Ukuran terbesar dari seri R dan SR adalah RA0 dengan ukuran 86 cm x 122 cm dan ukuran terkecil adalah SRA2 dengan ukuran 45 cm x 64 cm (hlm.70).

3. Seri B

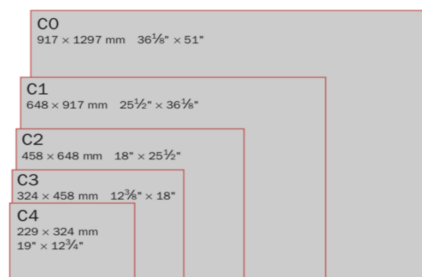


Gambar 2.44 Seri B

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Seri B memiliki ukuran setengah dari seri A. Ukuran seri B yang paling besar berukuran 100 cm x 141,4 cm yaitu B0, sedangkan ukuran terkecil pada seri B adalah B8 yang memiliki ukuran 62 cm x 88 cm. seri B sering digunakan untuk poster dinding (70)

4. Seri C



Gambar 2.45 Seri C

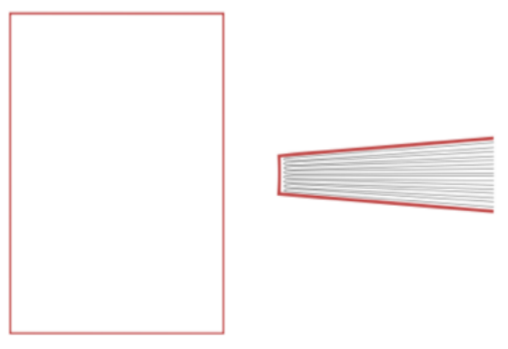
Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Ukuran terbesar seri C adalah C0 yang berukuran 91,7 cm x 129,7 cm , sedangkan ukuran terkecil pada seri C adalah C8 berukuran 57 cm x 81 cm. Seri C sering digunakan untuk *postcard* atau amplop (hlm. 71).

2.4.6 Penjilid Buku

Menurut Evans dan Sherin (2011), jilid atau *binding* adalah gabungan dari lembaran kertas menjadi satu. *Binding* memiliki kelebihan masing-masing sesuai dengan tipenya.

1. *Perfect Binding*

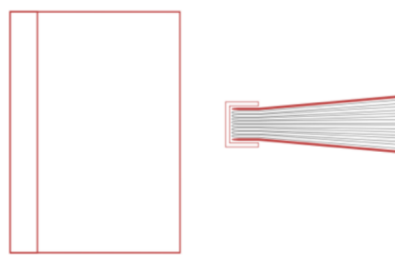


Gambar 2.46 *Perfect Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Perfect Binding merupakan cara penimbunan lembar isi buku yang disatukan menggunakan lelehan gam. Gam yang diratakan pada punggung sampul dan bagian dalam ujung kertas, lalu sampul buku digabungkan dengan lembar isi yang akhirnya menjadi satu buku utuh.

2. *Tape Binding*

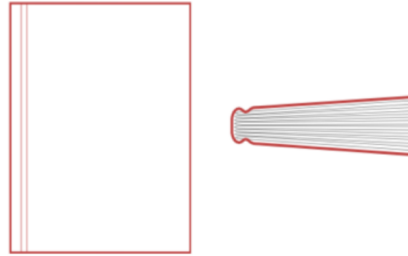


Gambar 2.47 *Tape Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Tape binding berawal dari penimbunan lembar isi dan sampul buku yang disatukan dan telah dipotong dengan rapi pada ujung kertas. Tape adalah tumpukan kertas yang digabungkan dengan gam di dalamnya, lalu gam dipanaskan pada tape untuk menyatukan sampul dengan kertas untuk menjadi sebuah buku

3. *Case Binding*

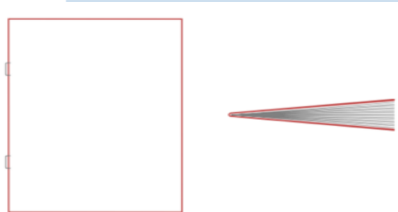


Gambar 2.48 *Case Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Case binding adalah kumpulan lembaran kertas yang dijahit untuk digabungkan dengan lem pada *spine*. Setelah dirapikan sampul utama dipasangkan dengan halaman pertama dan halaman terakhir pada buku.

4. *Saddle Stitch Binding*

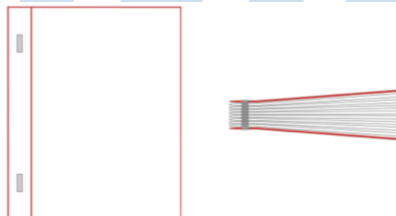


Gambar 2.49 *Saddle Stitch Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Saddle stitch binding adalah lembaran isi yang satukan dengan pelana. Sampul dan isi disatukan dengan stapler di bagian tulang buku atau *spine*, setelah itu dirapikan pada setiap sisi buku.

5. *Side Stitch Binding*

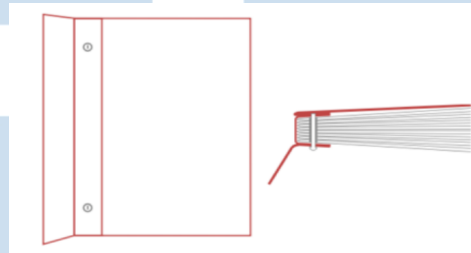


Gambar 2.50 *Side Stitch Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Side Stitch Ninding merupakan seluruh lembar isi dan sampul yang di gabungkan dengan stapler, perbedaannya pada letak pemasangan stapler yaitu pada halaman depan buku.

6. *Screw and Post Binding*

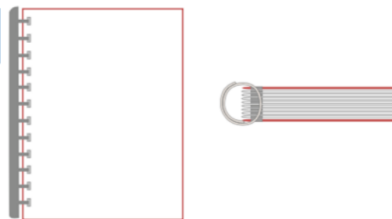


Gambar 2.51 Screw and Post Binding

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Screw dan *Post Binding* adalah bagian yang berawal dari isi. Pada setiap sisi kertas dipotong dengan rapi, lalu di lubangkan dengan sekrup kecil.

7. *Plastic Comb Binding*



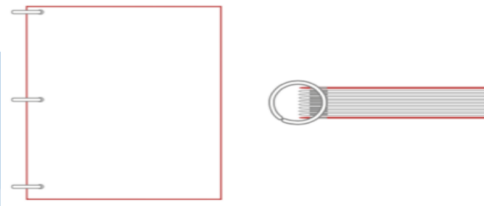
Gambar 2.52 *Plastic Comb Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Plastic Comb Binding merupakan sampul dan lembar isi disatukan langsung dengan sisir plastik. timbunan lembar kertas telah di rapikan dengan sisir plastik.

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

8. *Ring Binding*

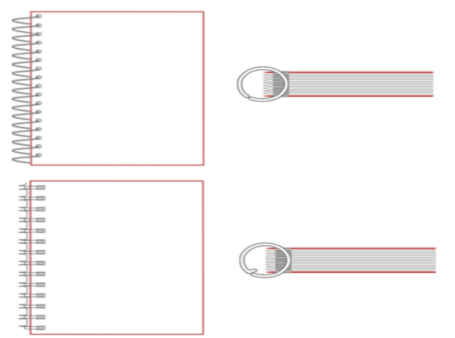


Gambar 2.53 *Ring Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Ring binding adalah sampul dan lembar isi yang telah dirapikan, lalu dimasukkan ke dalam binding dengan ring.

9. *Spiral and DoubleHoop Wire Binding*



Gambar 2.54 *Spiral and Double-Hoop Wire Binding*

Sumber: Evans dan Sherin (2011)

Spiral dan *double hoop wire* binding adalah lembar isi dan sampul buku yang telah dirapikan, lalu plastik spiral melubangi lembar kertas atau bisa melubangi bahan yang keras seperti *wire*.

2.5 **Buku Interaktif**

Buku adalah dokumen yang menyajikan informasi pengetahuan lebih dalam. buku merupakan literasi yang tertulis untuk menyampaikan pengetahuan dengan ruang dan waktu (Haslam,2006).

Menurut *New Oxford English Dictionary*, buku interaktif digunakan sebagai alat pembelajaran untuk menyampaikan dua arah informasi kepada siswa (Limanto, 2015).

1. Limato (2015) Two way flop adalah interaksi dua arah antara buku dan pembaca sebagai alat pembelajaran. Ada beberapa jenis buku interaktif.

2. Buku interaktif bergerak adalah buku yang menunjukkan teknik lipat dan memotong kertas pada halaman buku. Ada beberapa jenis seni kertas, salah satunya Pop-up adalah halaman yang dapat berdiri secara tiga dimensi.
3. Peek a boo adalah buku interaktif yang mengajak pembaca untuk membuka halaman terlebih dahulu untuk menemukan kejutan di dalam buku.
4. Buku interaktif participation adalah buku berisi penjelasan dan cerita. Interaktif dalam buku adalah pertanyaan atau petunjuk untuk menguji deskripsi buku atau cerita
5. Buku interaktif hidden object adalah buku mengajak pembaca untuk menemukan objek dengan mengikuti cerita pada setiap halaman.
6. *Play a song atau play a sound* merupakan buku interaktif yang memiliki tombol yang ditekan, agar suara berupa lagu atau suara yang berhubungan dengan halaman isi.
7. Touch dan feel adalah buku interaktif yang menunjukkan jenis tekstur yang dapat di pegang dan dirasakan oleh pembaca.

2.6 Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)

Berdasarkan dari “*brain gym, ndt dan play therapy pada anak ADHD (2022)*”, terdapat 82 juta anak yang memiliki gangguan ADHD di Indonesia. Orang dengan gangguan ADHD memiliki ciri- ciri, sulit fokus pada sebuah kegiatan. Definisi ADHD dari buku DSM-5 menjelaskan *ADHD* merupakan salah satu bentuk gangguan perkembangan neurologis yang menampilkan intensi, implusive – hiperaktif yang berkaitan dengan perkembangan dalam fungsi eksekutif.

Berdasarkan buku Abnormal, seorang anak yang memiliki gangguan ADHD lebih sering kesulitan ketimbang anak biasanya, dalam mengendalikan aktivitas dalam situasi tertentu seperti duduk diam di kelas dan biasanya dianggap anak bandel atau tidak bisa diatur oleh guru sekolah. Anak dengan gangguan *ADHD* biasanya memiliki kesulitan dalam bergaul dengan teman sebayanya (Blachman & Hinshaw, 2002; Hinshaw & Melnick, 1995, Hal 289), karena perilaku mereka yang bisa berubah menjadi agresif dan mengganggu. Anak dengan *ADHD* sering kali menghiperboliskan kemampuan mereka dalam lingkungan pertemanannya menurut

Hoza Murraray-Close, et al.,2010, Hal 389). Dalam studi *longitudinal* terhadap anak-anak dengan dan tanpa *ADHD* yang ditindaklanjuti setiap tahun selama 6 tahun menemukan bahwa keterampilan sosial yang buruk, perilaku yang agresif dan penilaian diri yang berlebihan dalam situasi sosial, selalu memiliki masalah dengan teman sebaya selama 6 tahun kedepan. Para peneliti menemukan “lingkaran setan” di lingkungan sosial yang buruk, berperilaku agresif, yang menimbulkan masalah baru dengan teman sebayanya (Murray- Closr, Hoza et al.,2010 Hal 289).

Dalam DSM-5 Menjelaskan anak- anak yang memiliki gangguan *ADHD* mencakup 3 kriteria yaitu (hal 389):

a. Dominan intensif.

Para individu yang memiliki gejala intensi mengalami kesulitan dalam memperhatikan hal detail, sulit untuk fokus dalam tugas, sulit memperhatikan atau mendengar lawan bicaranya.

b. Dominan hiperaktif-impulsif.

Para individu yang memiliki gejala hiperaktif- implusid adalah anak sering ditandai dengan mengetuk meja, menggoyangkan kaki, memainkan pulpen, sulit menunggu giliran, memotong pembicaraan orang lain.

c. Kombinasi hiperaktif-impulsif dan intensi.

Para individu yang memiliki gejala kombinasi, sensitif terhadap suara dan cahaya, sering menangis dan histeris, sulit untuk tidur.

2.6.1 Penyebab Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD)

Berdasarkan penelitan dari Burt,2009; Larsson, Chang, et al., 2014, menyatakan bahwa *ADHD* miliki komponen genetic, dengan perkiraan heritabilitas berkisar antara 70 - 80% (Sulilvan, Daily dan O’Donovan, 2012 hal 392).

Penyebab dari struktur dari fungsi dan otak, penelitian menunjukkan bahwa struktur, fungsi dan konektivitas otak berbeda antara anak miliki dan tidak miliki *ADHD*, penelitian tentang struktur otak menemukan bahwa daerah otak memiliki *dopaminergic* seperti *nucleus caudatus*, *globus palidus* dan *lobus forntal* lebih kecil pada anak yang miliki *ADHD* dibanding anak

yang tidak memiliki gangguan ADHD (castellanos, Lee et al., 2002; Swanson, Kinsbourne dkk, 2007, hal 392).

Penyebab lainnya adalah faktor riwayat orang tua merupakan salah penyebabnya, dalam sebuah penelitian terhadap pasangan yang membesarkan anak dengan gangguan *ADHD*, membuktikan bahwa ayah didiagnosis dengan *ADHD*, psikopatologi orang tua membuat menjaga anak lebih sulit (Arnold, O'Leary, & Edwards, 1997).

2.6.2 Gejala ADHD dewasa

Para peneliti Menjelaskan walaupun beberapa anak yang memiliki gangguan *ADHD* sejak kecil bisa menurun ketika mereka beranjak dewasa, akan tetapi dari 65 – 80% anak *ADHD* gejala tersebut cenderung tidak hilang, terkadang memparah kondisi penderita ADHD (Bienderman, Monuteaux, et al 2006; Hinshaw et al, 2006; Lahey, Lee, dkk, 2016).

2.6.3 Indikator ADHD

Berdasarkan buku *Abnormal* dalam sebuah studi anak yang memiliki gangguan *ADHD* 57 % telah diagnosis pada umur 6 -12 tahun dan berjalan hingga umur 16 tahun, dan 74% anak yang memiliki gejala *ADHD* akan berlanjut dengan indikator tersebut menurut Owen et al (2017). Seorang yang di diagnosis *ADHD* setidaknya harus memiliki 5 kriteria dari 9. Menurut DSM – V terdapat 2 pola yaitu, intensi atau kurang perhatian dan hiperaktif – impulsif yang mengganggu fungsi atau perkembangan.

Seorang yang diagnosis *ADHD* dengan gejala intensi, setidaknya gejala tersebut berlangsung selama 6 bulan hingga tingkat perkembangan yang berdampak negatif dalam aktivitas sosial , akademik dan pekerjaan

- Sering kali sulit fokus dalam hal detail
- Sering mengalami kesulitan untuk mempertahankan perhatian dalam sebuah tugas atau aktivitas
- Sering terlihat tidak mendengar seorang berbicara ketika diajak bicara dengan teman
- Sering tidak mengikuti instruksi dalam sebuah tugas
- Sering mengalami kesulitan dalam mengatur tugas atau kegiatan.

- Sering menghindar atau tidak melakukan tugas yang membutuhkan waktu yang lama
 - Sering kehilangan barang berharga seperti pensil, dompet, kunci , dan dokumen.
 - Fokus mudah di teralihkan dengan lingkungan sekitar, contohnya ketika sedang di ajak berbicara orang yang memiliki gejala *ADHD* cenderung fokusnya akan teralhi pada sebuah suara yang besar.
 - Sering melupakan aktivitas yang harus dilakukan pada hari itu
- Sedangkan seorang yang diagnosis *ADHD* dengan gejala hiperaktif – impulsif memiliki kriteria sebagai berikut:
- Sering merasa gelisah
 - Tidak dapat diam
 - Sering tidak dapat melakukan aktivitas pada waktu luang dengan tenang
 - Tidak merasa nyaman ketika diam terlalu lama
 - Sering banyak bicara
 - sering kesulitan untuk menunggu giliran
 - sering memotong percakapan orang lain
 - sering berlarian atau tidak tenang

2.6.4 Penanganan dan Pengobatan

Berdasarkan buku *Abnormal Psychology: an Integrative Approach 7th* (2015) Penanganan ADHD umumnya dilakukan melalui dua pendekatan yaitu psikososial dan intervensi biologi (Subkomite Gangguan Defisit Atensi atau Hiperaktivitas dan Penatalaksanaan, 2011). Terapi psikososial biasanya berfokus pada permasalahan yang lebih luas, seperti meningkatkan prestasi akademik, mengurangi perilaku deskriptif dan mengembangkan keterampilan sosial. Sementara itu, terapi biologis umumnya bertujuan untuk mengurangi impulsivitas dan hiperaktivitas anak, serta meningkatkan kemampuan fokus mereka. Berdasarkan dari pandangan saat ini, intervensi perilaku yang dilakukan orang tua atau guru lebih dianjurkan terlebih dahulu sebelum

mempertimbangkan menggunakan obat-obatan (Subkomite Gangguan Defisit Atensi atau Hiperaktivitas dan penatalaksanaan, 2011)

1. Terapi perilaku kognitif merupakan pengobatan yang digunakan oleh para psikolog untuk para penderita tanpa menggunakan resep dokter. Terapi perilaku kognitif merupakan sebuah jenis terapi yang membantu dalam mengubah perilaku dan pola pikir para pengidap.
2. Terapi psikoedukasi
Psikoedukasi merupakan terapi yang mengajak penderita untuk menceritakan kesulitan yang dialami.
3. Terapi interaksi sosial
Terpai interaksi sosial adalah langkah- langkah yang memberikan arahan kegiatan sesuai dengan kapabilitas penderita. Pelatihan terpai interaksi sosial adalah cara memberikan pujian sebagai bentuk dukungan, memberikan solusi ketika penderita melakukan perbuatan salah.

2.7 Merajut

Merajut adalah sebuah metode pembuatan kain, pakaian atau perlengkapan busana dari benang rajut. Teknik merajut hanya menggunakan satu helai benang dan alat tusukan atau biasa disebut dengan *hookpen*.

2.7.1 *Crochet*

Teknik *crochet* adalah teknik yang digunakan untuk membentuk struktur kain dan menciptakan motif baru dengan menggunakan jarum dan benang. Teknik selip dan tusuk tangkai menjadi dasar kaitan (Puspitasari, 2009:5).

Merajut dengan teknik *crochet* memiliki 2 metode yaitu metode manual dan mesin (Englewood, 1972). Kedua metode tersebut menggunakan jarum pengait atau disebut dengan hakpen, dengan mengaitkan benang ke bawah kaitan hingga terbentuk yang diinginkan. Perbedaan rajut (*knitting*) dengan *crochet* adalah pada proses mengaitkan benang.

Rahmawati Yayu Ningsih menjelaskan Teknik *crochet* adalah kerajinan tangan dalam membuat tekstil dengan metode merajut dengan jarum kait khusus untuk mengaitkan jahitan (Jerde, 1972).

2.7.2 Efisiensi Material

1) Benang

Berdasarkan jurnal “Pelatihan Pembuatan Tas Makrame Ibu-ibu PKK RW. 09 Kelurahan Jatimulyo Malang menjelaskan Benang rajut adalah jenis benang yang dimanfaatkan untuk membuat sebuah kain. Jenis benang memiliki 4 jenis yaitu benang dari serat tumbuhan, serat hewan dan serat buatan, serat campuran seperti:

a. Serat tumbuhan

- Benang katun

Benang rajut katun merupakan salah satu benang rajut terpopuler Indonesia. Benang katun merupakan benang yang terbuat dari serat kapas, benang katun memiliki karakteristik yaitu, dingin, nyaman digunakan, ringatn, padat, fleksibel, benang kantun merupakan benang sering di rekomendasikan untuk pemula ketika baru belajar merajut dengan menggunakan hakpen 3.00/ 4.00 mm. benang katun cocok untuk proyek *amigurumi*, tas, taplak, sarung bantal, baju dan topi.

- Benang Rayon

Benang rayon merupakan benang yang dibuat dari polimer organik sehingga disebut dengan benang semi sintetis. Karakteristik dari benang rayon adalah lebih berat, lembut, tidak mudah kusut, tidak pecah saat merajut, biasa benang rayon cocok untuk proyek *wearable* sepeti *cardigan*, syal, perlengkapan bayi.

- Benang bambu diolah dari tanaman bambu, benang bambu bersifat dingin, tidak kaku, lembut dan tidak elastis.

b. Serat hewan

- Wol

Benang wol terbuat dari serat bulu domba, salah satu karakteristik dari benang wol adalah elastis dan hangat sangat cocok untuk membuat sweter.

- Alpaca, Liama dan Unta

Benang Liama, Alpaca, dan Unta diolah dari buluh hewan. Serat ini tergolong benang mewah, lembut, hangat dan ringan

- *Cashmere*

Benang *Cashmere* terbuat dari bulu kambing angora, benang *cashmere* tergolong benang mahal dan langka.

- Sutra

Benang sutra adalah benang yang diolah dari serat hewan, sutra umumnya dihasilkan dari larva ulat sutra murbei. Cocok digunakan untuk musim hujan dan dingin.

c. Serat buatan

- Akrilik

Benang akrilik adalah benang yang mirip dengan benang wol, benang akrilik sangat populer dikalangan perajut pemula karena harganya yang murah dan memiliki banyak warna. Karakteristik dari benang akrilik adalah halus, ringan, dingin.

- *Nylon*

Benang *nylon* merupakan serat yang dibuat dari polimer dari minyak bumi. Benang nilon selain digunakan untuk merajut, sering digunakan sebagai tali.

- *Polyester*

Benang *polyester* sangat di minati di pasar global, polyester memiliki serat yang kuat, sehingga cocok untuk pakaian dan tas karena bahan *polyester* memiliki karakteristik salah satunya adalah kaku.

d. Serat campuran

Benang serat campur memiliki 3 jenis serat utama dalam pembuatan benang, contohnya 50% serat wool dan 50% akrilik, 30 % serat nylon dan 70% wool, 30% nylon dan 70% wool, 20% polyester dan 80 % katun.

2) Teknik Simpul

a. *Chain stitch* (Ch)

Chain disebut sebagai rantai fondasi dalam fungsi dasar untuk menjahit, jahitan fondasi terbentuk dari rangkaian rantai yang diikuti dari sebuah simpul

b. *Slip stitch* (slst)

Slip stitch merupakan jahitan dasar dan jarang digunakan untuk membuat tinggi pada rajutan, *slip stitch* diutamakan digunakan sebagai jahitan dekoratif dan *slip stitch* biasa digunakan untuk menggabungkan 2 potongan rajut.

c. *Single crochet* (sc)

Single crochet adalah jahitan pendek yang menghasilkan jahitan rapat, *single crochet* merupakan jahitan dasar dalam pola boneka rajut.

d. *Half double crochet stitch* (hdc)

Half double crochet adalah dasar rajut yang lebih longgar dibanding *single crochet*, *half double crochet* cocok untuk membuat rajutan sweter dan selimut.

e. *Double crochet stitch* (dc)

Double crochet sering digunakan di proyek *granny square*, selimut untuk membuat rajutan sudut ke sudut lainnya.

f. *Treble crochet stitch* (tr)

Treble crochet adalah singkatan dari tr dalam pola rajut, biasa juga dikenal dengan istilah *triple crochet* merupakan jahitan tertinggi. *Treble crochet* cocok digunakan sebagai proyek menghasilkan tekstur.