

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Menurut Landa (2014) berdasarkan buku dengan judul “Graphic Design Solutions”, desain grafis merupakan sebuah bentuk dari komunikasi visual yang ditujukan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada audiens yang dituju. Dengan menggunakan desain grafis, sebuah ide dapat diwujudkan ke dalam bentuk suatu visual dengan membuat, memilih, dan menyusun elemen visual. Desain grafis dapat digunakan untuk menginformasikan, mengidentifikasi, memperkuat, memotivasi, mengajak, memberikan identitas, membangkitkan, menangani dan juga mengkomunikasikan makna yang ingin diberikan pada banyak tingkat. Solusi dari desain sangat efektif dan mempengaruhi perilaku.

2.1.1 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), dalam desain grafis terdapat beberapa elemen visual yang perlu diketahui sehingga dapat menghasilkan komposisi desain yang menarik, komunikatif, dan harmonis. Elemen-elemen desain grafis itu yakni:

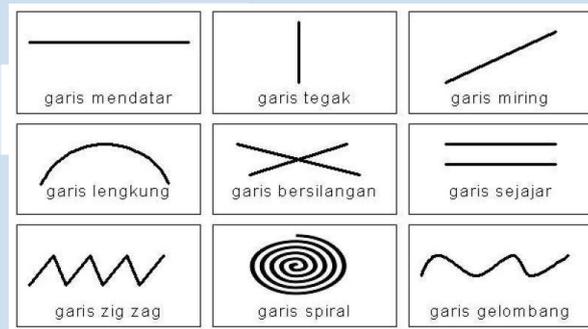
2.1.1.1 Garis

Garis adalah titik yang memanjang, dimana titik merupakan satuan kecil untuk membentuk suatu garis. Garis dapat berupa lurus, melengkung, dan juga memiliki sudut. Garis merupakan salah satu elemen formal desain yang memiliki banyak peran untuk komposisi dan juga komunikasi. Sebuah garis dapat memiliki suatu dikhususkan dari segi kualitas. Garis dapat berupa halus, tebal, lembut, patah, tipis, teratur, dan juga berubah-ubah.

Terdapat beberapa fungsi dasar dari garis, yaitu:

1. Untuk mendefinisikan suatu bentuk dan tepi yang digunakan untuk membuat gambar, huruf, dan pola yang berulang.

2. Untuk menggambarkan suatu batasan dan menentukan wilayah-wilayah yang ada di dalam suatu komposisi.
3. Untuk membantu mengatur komposisi secara visual.
4. Untuk membantu dalam menciptakan suatu garisan visi.
5. Sebagai bantuan dalam berekspresi kreatif.
6. Dapat membentuk suatu mode ekspresi linier dan gaya linier.

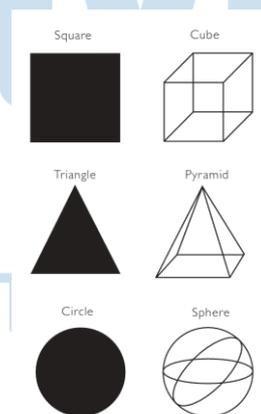


Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://idseducation.com/arti-elemen-desain-garis/>

2.1.1.2 Bidang/bentuk

Bentuk merupakan suatu gambaran besar dari sesuatu. Bentuk dapat diartikan sebagai wujud atau jalur yang tertutup. Bentuk dapat diterapkan dalam berbagai bentuk *figure/ground* yang dapat disebut sebagai *negative/positive space*. *Figure/ground* adalah suatu prinsip dasar dari persepsi visual yang didasarkan pada hubungan antar bentuk, dari *figure* hingga *ground* di permukaan dua dimensi (Landa, 2014, h.21).

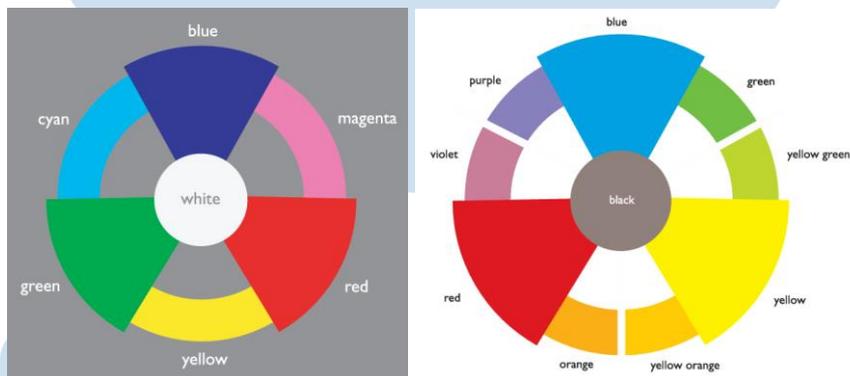


Gambar 2.2 Basic shape and forms

Sumber: Landa (2014)

2.1.1.3 Warna

Warna merupakan elemen dari desain grafik yang kuat dan dapat menarik perhatian audiens sehingga bersifat provokatif. Warna merupakan properti atau deskripsi dari energi cahaya dimana kita hanya dapat melihat warna karena cahaya. Warna yang biasa kita lihat pada suatu permukaan benda dapat disebut sebagai cahaya atau warna yang dipantulkan. Refleksi warna merupakan pantulan cahaya terhadap suatu objek dimana beberapa cahaya diserap dan sisanya tidak diserap. Refleksi warna tersebut disebut sebagai warna. Setiap warna memiliki pigmen warna yang berasal dari zat kimia yang berhubungan dengan cahaya dan menimbulkan karakteristik sendiri dari setiap warna yang ada (Landa, 2014, h.23).



Gambar 2.3 Warna *Additive* dan *Subtractive*
Sumber: Landa (2014)

Dalam penggunaan warna di desain grafis, dibutuhkan komposisi yang tepat untuk memperbaiki citra dan juga mencapai makna langsung atau tersirat dari warna tersebut. Warna dapat dilihat berdasarkan tiga dimensi, yaitu:

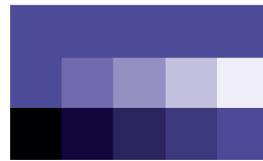
- Hue, yaitu pembagian warna yang didasarkan oleh nama-nama warna, contohnya seperti merah, hijau, kuning, dan seterusnya.
- Value, yaitu pembagian berdasarkan gelap dan terangnya suatu warna.

- *Intensity*, yaitu pembagian berdasarkan tingkat kemurnian atau kejernihan dari setiap warna.

Menurut Robin Landa (2014), Warna memiliki beberapa kombinasi skema warna yang harmonis, yaitu sebagai berikut:

- *Monochromatic*

Skema warna ini menggunakan satu *hue* atau rona. Skema ini terbentuk dari kontras dan saturasi warna.



Monochromatic color schemes: employ only one hue

Gambar 2.4 *Monochromatic*
Sumber: Landa (2014)

- *Analogous*

Skema warna ini menggunakan tiga warna yang berdekatan maka dari itu menjadi palet warna yang harmonis karena kemiripan warna satu sama lain.

Analogous color schemes:
employ three adjacent hues



Gambar 2.5 *Analogous*
Sumber: Landa (2014)

- *Complementary*

Skema warna ini terdiri dari dua warna yang berlawanan pada roda lingkaran warna.

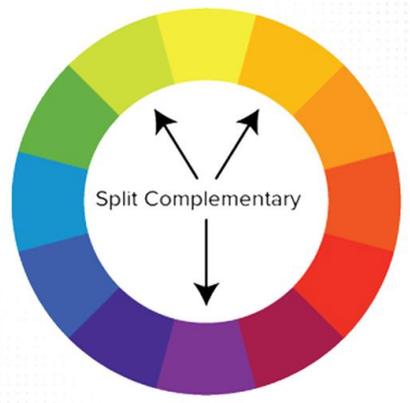
Complementary color
schemes: any two opposing
hues



Gambar 2.6 *Complementary*
Sumber: Landa (2014)

- *Split Complementary*

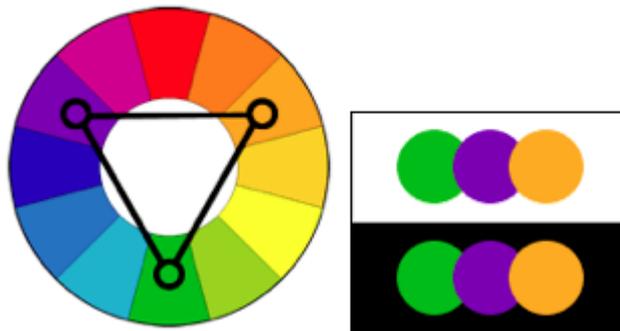
Skema warna komplementer terpisah terdiri dari 1 warna ditambah dengan 2 warna yang bersebelahan dengan bentuk huruf “Y”.



Gambar 2.7 *Split Complementary*
 Sumber: <https://www.yellowslice.in/bed/split-complementary-color-scheme/>

- *Triadic*

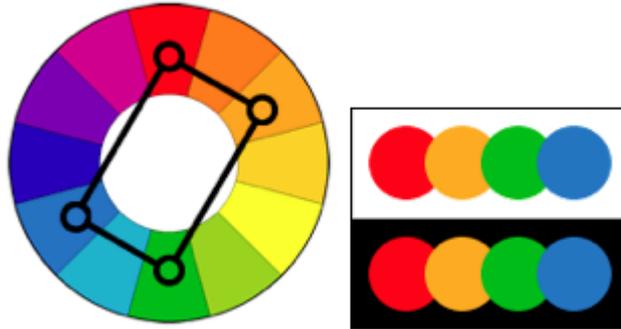
Skema warna ini memiliki 3 warna yang kontras dengan jarak seperti pola segitiga sama sisi pada lingkaran warna.



Gambar 2.8 *Triadic*
 Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>

- *Tetradic*

Skema warna terdiri dari dua warna komplementer dan digunakan secara bersamaan. Kombinasi menghasilkan warna kontras warna dingin dan warna hangat.

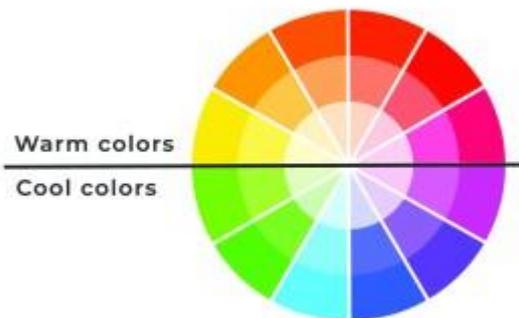


Gambar 2.9 *Triadic*

Sumber: <https://dkv.binus.ac.id/2015/08/26/jenis-jenis-warna-berdasarkan-keharmonisannya/>

- *Cool and warm color*

Warna dapat dibedakan menjadi dua tipe yaitu warna dingin dan warna hangat. Warna dingin terdiri dari warna-warna seperti ungu, biru, dan hijau. Sedangkan warna hangat terdiri dari warna seperti oranye, kuning, dan merah.



Gambar 2.10 *Warm and Cool Color*

Sumber: <https://www.moving.com/tips/warm-colors-vs-cool-colors-in-home-design/>

2.1.1.4 Tekstur

Tekstur disebut sebagai corak atau pola dalam desain. Tekstur merupakan kualitas dari permukaan suatu objek. Di dalam desain grafis, terdapat 2 jenis tekstur yaitu visual dan taktil. Tekstur visual adalah ilusi yang memberikan impresi tekstur yang seakan-akan nyata. Sebaliknya, tekstur taktil merupakan tekstur yang nyata sehingga dapat dirasakan permukaannya.

Tekstur menambahkan kesan kepada desain yang dibuat untuk menambahkan impresi dan menarik perhatian audiens (Landa, 2014, h.28).



Gambar 2.11 Tactile Texture
Sumber: Landa (2014)



Gambar 2.12 Visual Texture
Sumber: Landa (2014)

2.1.2 Prinsip Desain

Menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2016) dalam buku “Bahan Ajar: Pengantar Desain Grafis”, terdapat beberapa prinsip desain yang diperlukan untuk dipelajari. Prinsip-prinsip desain grafis itu yakni:

a. Komposisi

Komposisi adalah sesuai yang disusun secara harmonis atau serasi dengan berlandaskan prinsip desain sehingga mencapai kesatuan dari unsur-unsur desain tersebut. Komposisi dapat disebut juga sebagai penggabungan dari beberapa bagian menjadi suatu bentuk keseluruhan yang serasi. Komposisi dalam desain grafis menjadi pedoman dasar untuk berpikir untuk mencapai rancangan bentuk alamiah, abstrak, ornamental, struktural, dan non-objektif.

b. Keseimbangan

Keseimbangan adalah prinsip yang terdapat dalam komposisi yang menghindari kesan berat di sebelah bidang atau ruang yang di dalamnya terdapat unsur-unsur seni rupa. Dalam desain grafis, keseimbangan menampilkan unsur-unsur dari desain seperti bentuk, warna, tekstur, ukuran, dan lainnya. Unsur-unsur tersebut dikomposisikan dengan sepadan, serasi, dan memberi kesan yang pas dan tepat pada tempatnya. Menurut Kusrianto (2007), keseimbangan dibagi menjadi dua jenis yaitu keseimbangan simetri dan asimetris serta Keseimbangan memusat dan menyebar. Terdapat beberapa faktor yang mendukung keseimbangan, yaitu penempatan atau posisi, kualitas, proporsi, dan arah dari unsur pendukung.

c. Irama

Irama merupakan upaya yang dilakukan dengan membuat suatu visualisasi unsur gerak pada suatu media grafis yang statis. Irama didefinisikan juga sebagai penyusunan dari unsur-unsur yang ada dengan mengikuti pola penataan tertentu secara teratur sehingga mendapatkan kesan yang menarik. Penataan unsur yang ada dapat dilaksanakan dan dilakukan dengan sistem pengulangan atau pergantian secara teratur. Unsur gerak yang dilakukan pada media statis dilakukan untuk menerima unsur dinamis dalam menambah suasana penekanan yang informatif.

d. Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan sebuah ukuran antara satu bagian dengan bagian lain dan antara bagian dengan keseluruhan yang ada. Proporsi disebut juga sebagai perbandingan berprinsip untuk menentukan baik-tidaknya suatu komposisi dalam mewujudkan suatu bentuk. Hal ini dapat berupa perbandingan dari

ukuran, posisi, dan ruang yang berhubungan dengan satuan ukuran yaitu panjang, lebar, dan tinggi.

e. Kesatuan

Kesatuan merupakan prinsip dari desain grafis yang menekankan pada keselarasan atas unsur-unsur yang disusun. Hal ini baik dalam wujudnya hingga kaitannya dengan ide yang mendasarinya. Dalam kesatuan, terdapat penggabungan berbagai elemen yaitu perbandingan, keseimbangan, dan irama sehingga menciptakan kesatuan yang memiliki hubungan satu sama lain. Dengan adanya suatu kesatuan, elemen-elemen saling mendukung sehingga dapat mencapai tujuan atau fokus yang dituju.

2.1.3 Tipografi

Menurut Landa (2014), Tipografi merupakan desain atau visualisasi dari bentuk huruf dan juga pengaplikasiannya dalam ruang dua dimensi untuk digunakan pada media cetak dan dalam ruang dan waktu untuk media interaktif. *Type* digunakan dalam tampilan atau sebagai teks. *Display type* berfungsi untuk tipografi yang dominan, besar, dan tebal. Biasanya digunakan untuk judul dan sub judul. Untuk paragraf, kolom, dan keterangan menggunakan *text type* sebagai bagian utama (Hlm. 44).

2.1.3.1 Klasifikasi Typeface

Menurut Landa (2014), *typeface* dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kategori berdasarkan gaya dan sejarah. Berikut merupakan klasifikasi dari *type*:

- *Old style: typeface* Roman yang diperkenalkan sejak abad ke-15 akhir. Typeface ini memiliki jenis bersudut dan serif yang memiliki kurung. Contoh *typeface*, yaitu Caslon, Times New Roman, dan Garamond.
- *Transitional: typeface* serif yang ada sejak abad ke-18 dimana merupakan transisi dari gaya tradisional ke modern. Memiliki

gaya perpaduan dari tradisional, dan modern. Contoh *typeface*, yaitu Century dan Baskerville.

- *Modern: typeface* serif yang dikembangkan pada abad ke-18 akhir dan abad ke-19 awal. Memiliki bentuk seperti dibuat dengan pena bermata pahat dan menjadi *typeface* paling simetris diantara *typeface* roman lainnya. Contoh *typeface*, yaitu Bodoni dan Walbaum.
- *Slab serif: typeface* yang memiliki karakteristik berat seperti sebuah lempengan. *Typeface* ini ada pada awal abad ke-19 dan memiliki sub kategori Egyptian dan Clarendon. Contoh *typeface*, yaitu Memphis, Clarendon, dan American Typewriter.
- *Sans serif: typeface* ini memiliki karakteristik yang tidak memiliki serif dan ditemukan pada awal abad ke-19. *Typeface* ini memiliki garis yang tebal dan tipis. Contoh *typeface*, yaitu Grotesque, Universal, dan Franklin Gothic.
- *Gothic/Black letter: typeface* yang berdasar atas huruf abad ke-13 sampai abad ke-15 pada manuskrip. *Typeface* ini memiliki karakteristik garis yang tebal serta huruf padat dengan sedikit lengkungan. Contoh *typeface*, yaitu Rotunda, Fraktur, dan Texture.
- *Script: typeface* yang terlihat atau menyerupai tulisan tangan. Huruf biasanya sedikit miring dan menyambung. Contoh *typeface*, yaitu Shelley Allegro Script dan Brush Script.
- *Display: typeface* yang digunakan untuk judul dan *headline* atau kepala berita. *Typeface* ini biasanya lebih didekorasi, dikembangkan dan lebih sulit dibaca sebagai *text type*.



Gambar 2.6 Contoh Typeface
Sumber: Landa (2014)

2.1.4 Grid

Grid merupakan alat bantuan yang terdiri dari garis vertikal serta horizontal untuk mengatur peletakan teks serta gambar. Hal ini untuk membuat kolom dan margin. Dengan menggunakan *grid*, dapat menghemat waktu karena dapat menyusun secara spontan di setiap halaman dan menghasilkan struktur kerangka yang selaras, bersatu, dan berkesinambungan. *Grid* mendefinisikan suatu Batasan dan untuk menjaga konten tetap teratur (Landa, 2014).

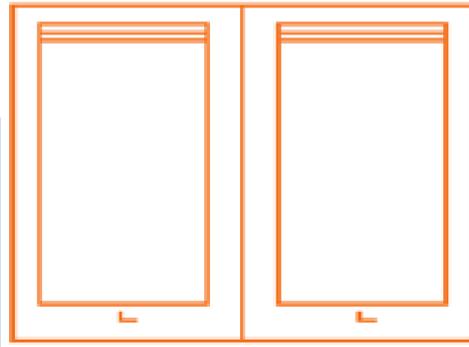
2.1.4.1 Jenis Grid

Menurut Tondreau (2019) dalam buku berjudul “*Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids*”, grid memiliki lima jenis yaitu:

1. *Single Column Grid*

Grid digunakan untuk layout yang berisikan teks atau tulisan Panjang seperti buku atau laporan.

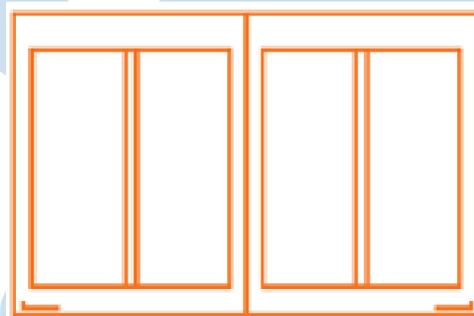
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.13 *Single-Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2. *Two Column Grid*

Grid 2 kolom ini digunakan untuk memuat teks yang banyak dalam halaman dan berisikan informasi dengan kolom terpisah. Lebar kolom dapat disesuaikan yang sama ataupun berbeda. Dua kolom digunakan untuk memisahkan informasi yang berbeda.

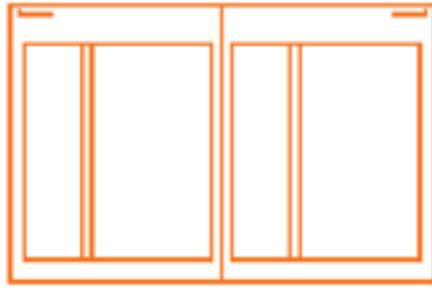


Gambar 2.14 *Two Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

3. *Multi Column Grid*

Grid ini memiliki kolom yang lebih dari dua sehingga memiliki kebebasan dan fleksibilitas yang tinggi. Struktur ini biasanya digunakan untuk majalah dan *website*.

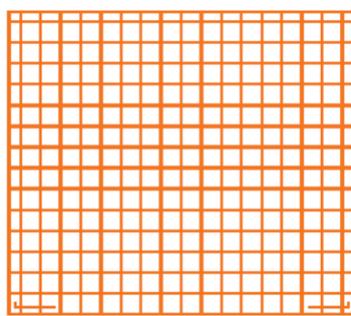
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.15 *Multi Column Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

4. *Modular Grid*

Grid ini digunakan untuk konten-konten yang banyak dan kompleks. *Grid* ini merupakan struktur terbaik untuk digunakan karena dapat memuat banyak informasi.



Gambar 2.16 *Modular Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

5. *Hierarchical Grid*

Grid memiliki *layout* yang dibagi menjadi beberapa bagian atau area secara horizontal.



Gambar 2.17 *Hierarchical Grid*
Sumber: Tondreau (2019)

2.1.5 Ilustrasi

Menurut Landa (2014), ilustrasi adalah sebuah representasi visual yang mendukung atau menyempurnakan bahasa lisan, tulisan, atau digital untuk menjelaskan, memperkuat, atau mengilustrasikan makna dari teks. Ilustrasi bertujuan untuk menambah penjelasan dalam suatu bentuk visual yang memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi-informasi yang sesuai dengan target audiens sasaran (Ghozali, 2020). Berikut merupakan jenis-jenis ilustrasi (Zeegen & Crysg, 2020):

1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi di dalam editorial digunakan dalam koran dan majalah. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan sudut pandang atau informasi yang ingin disampaikan kepada pembaca. Ilustrasi dibuat untuk mendukung atau memperkuat teks untuk lebih mudah dipahami oleh audiens.

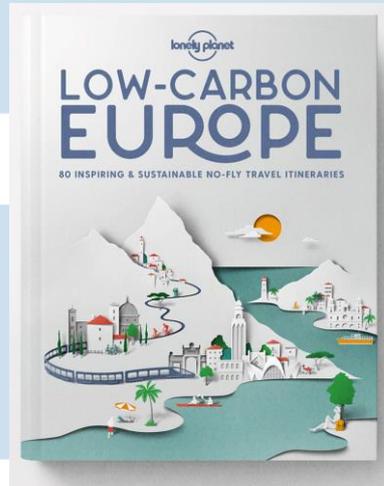


Gambar 2.18 *Editorial Illustration*
Sumber: Pinterest Maria Corte

2. *Book Publishing*

Ilustrasi yang ada dalam sebuah buku harus untuk membuat cerita menjadi lebih nyata atau hidup. Aspek dasar dari buku didasari oleh visualisasi yang menjelaskan teks dengan baik dan keseluruhan desain

buku. Ilustrasi yang ada dalam buku diperhatikan dari segi artistik dan dari kesesuaian dengan target audiens.



Gambar 2.19 *Book Publishing*
Sumber: Eiko Ojala (2020)

3. *Fashion Illustration*

Ilustrasi yang dilakukan pada bahan tekstil dan bahan yang digunakan untuk industri fashion seperti baju, kain, sepatu, dan tas.



Gambar 2.20 *Fashion Illustration*
Sumber: It's Nice That (2019)

4. *Advertising Illustration*

Ilustrasi iklan ini digunakan untuk kebutuhan periklanan. Ilustrasi yang digunakan dalam untuk kampanye suatu iklan akan mengikuti *image* dari brand.



Gambar 2.21 Advertising Illustration
Sumber: Jeffrey (2010)

5. Music Industry Illustration

Ilustrasi dapat digunakan untuk menggambarkan informasi dari sebuah lagu. Ilustrasi yang ada dalam industri musik digunakan untuk menghubungkan pendengar musik dengan musik itu sendiri dengan memberikan suatu identitas dan kepribadian dari lagu tersebut. Ilustrasi ini dapat dilihat pada poster perilisan lagu dan *cover* album.



Gambar 2.22 Music Industry Illustration
Sumber: Kristjana S. Williams (2017)

2.1.5.1 Jenis Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), ilustrasi memiliki banyak jenis yang didasari oleh bentuk tampilannya, yaitu:

1. Gambar Ilustrasi Naturalis

Ilustrasi ini merupakan gambar yang memiliki warna dan bentuk sesuai dengan realita atau kenyataan tanpa ada unsur penambahan ataupun pengurangan yang tidak sesuai dengan alam nyata dari komponen gambar tersebut.

2. Gambar Kartun

Ilustrasi ini memiliki ciri khas tertentu dengan bentuk atau gaya yang unik. Ilustrasi ini dapat ditemukan di komik, buku cerita ilustratif, dan majalah.

3. Gambar Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi ini ditujukan untuk menjadi dekorasi atau menghias bidang dengan sesuatu yang lebih-lebihkan atau dibuat lebih sederhana dengan gaya ilustrasi tertentu.

4. Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi ini berisikan gambar disertai teks di dalamnya yang dibuat berdasarkan cerita yang ingin disampaikan dengan berbagai sudut pandang. Biasanya terdapat dalam komik bergambar atau buku anak.

5. Gambar Karikatur

Ilustrasi ini berupa kritik atau sindiran yang ingin disampaikan dengan gambaran yang telah mengalami penyimpangan dari bentuk dan proporsi tubuh. Biasa ditemukan pada koran dan majalah.

6. Gambar Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi ini menerangkan teks atau keterangan informasi yang ingin disampaikan melalui visual seperti keterangan peristiwa atau kejadian. Gambar dapat berupa ilustrasi natural, bagan, dan foto.

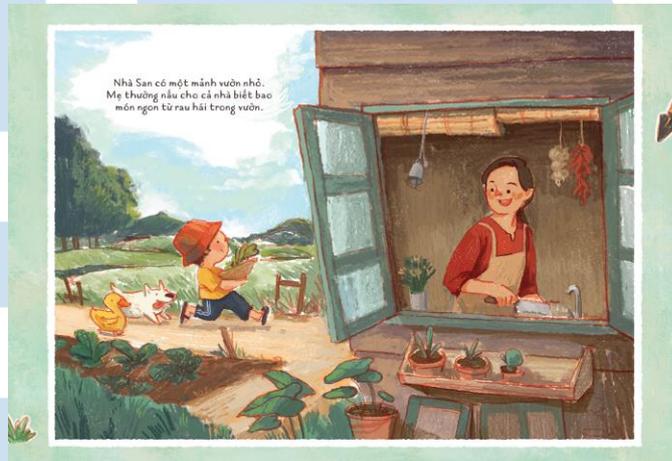
7. Gambar Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi ini merupakan hasil olahan dari daya pikir yaitu khayalan atau secara imajinatif. Penggambaran dapat ditemukan pada novel, komik, dan cerita ilustrasi.

2.1.5.2 Bentuk Dasar Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020), ilustrasi memiliki bentuk-bentuk dasar yang dapat dikategorikan menjadi 3 sebagai berikut:

1. *Spread (double page)*



Gambar 2.23 Contoh *Spread*
Sumber: Tieu Suong Tran Behance (2019)

Bentuk ilustrasi yang terdapat pada dua sisi halaman yaitu bagian kiri dan kanan buku (satu bukaan halaman buku) sebagai kesatuan. Bentuk *Spread* digunakan untuk memberikan penekanan dari suatu kisah atau adegan yang ingin fokus diperlihatkan kepada audiens sehingga dapat lebih memperhatikan ilustrasi.

2. *Single page*



Gambar 2.24 Contoh *Single*
Sumber: Tieu Suong Tran Behance (2019)

Bentuk ilustrasi yang menguasai penempatan satu halaman penuh hingga *full bleed* atau hingga tepi buku. Ilustrasi *single page* digunakan untuk gambar dengan cerita berbeda atau terpisah dalam satu *spread*. Terdapat perbedaan kisah dan gambar pada 2 halaman atau 1 *spread* sebagai pembeda gambar dan informasi yang diberikan.

3. *Spot*



Gambar 2.25 Contoh *Spot*
Sumber: Tieu Suong Tran Behance (2019)

Pada bentuk ilustrasi *spot*, terdapat ilustrasi lepasan dengan berbagai macam ukuran dengan ukuran yang lebih kecil dibandingkan satu halaman. Ilustrasi lepasan disusun dalam satu halaman atau satu *spread* dan digunakan untuk memberikan informasi atas sebuah aktivitas yang cukup banyak dalam satu adegan atau dinamis.

2.2 Media Informasi

Menurut Turow (2017), Media adalah industri yang berfokus pada pertukaran pesan melalui penggunaan teknologi seperti internet, radio, televisi, dan koran. Media informasi merupakan alat komunikasi yang umum digunakan oleh industri untuk merancang dan menyampaikan informasi atau pesan. Penyebaran informasi ini difasilitasi oleh teknologi yang dikenal sebagai media massa. Media massa

sendiri berfungsi sebagai distributor informasi dan pesan dalam proses komunikasi. Menurut Turow, literasi media juga penting untuk dipahami. Kemampuan seseorang dalam mengakses, menilai, memahami, dan juga mengkomunikasikan informasi yang akan disampaikan pada suatu media disebut literasi media.

2.2.1 Jenis Desain Media Informasi

Menurut Coates & Ellison (2014), jenis-jenis desain informasi dapat dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. *Print-based Information Design*

Media informasi yang melalui proses pencetakan dan bergantung pada teks, visual, ilustrasi, bagan, dan fotografi. Media ini ditujukan untuk menyampaikan informasi yang ingin disampaikan kepada audiens. Dalam jenis ini, konten ditampilkan sekaligus atau bersamaan, dan interaksi user terbatas pada pemahaman teks dan visual. Contoh informasi cetak yaitu buku pelajaran, buku cerita, ensiklopedia, modul, pamflet, jurnal, brosur, majalah, dan sebagainya.



Gambar 2.26 *Print-based Information Design*
Sumber: Simple Happy Kitchen (2023)

b. *Interactive Information Design*

Media informasi ini berbeda dari media informasi cetak yang hanya satu arah namun audiens juga dapat berperan aktif dalam informasi

tersebut. Media informasi ini memberikan kesempatan bagi audiens untuk berinteraksi secara langsung dengan informasi dengan memilih data atau informasi untuk dimengerti. Dalam membuat media ini, desainer harus membuat pesan dengan baik agar tersampaikan dengan jelas kepada audiens.



Gambar 2.27 *Interactive Information Design*
Sumber: Coates & Ellison (2014)

c. *Environmental Information Design*

Media informasi ini ditujukan untuk memberikan arahan kepada audiens mengenai lingkungan sekitar. Contoh dari media informasi ini adalah *signage*, pameran, dan *wayfinding*. Dalam media ini, informasi yang ditampilkan harus disesuaikan dengan keadaan lingkungan yang akan menjadi tempat desain akan diperlihatkan.

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 2.28 *Environmental Information Design*
Sumber: SCM Advertising (2021)

2.2.2 Buku Digital

Menurut Turow (2017), buku merupakan jenis dokumentasi tertua di dunia yang dibuat manusia untuk menyimpan catatan ide-ide. Sejarah buku bermula tiga ribu tahun yang lalu. Buku berisikan kumpulan halaman yang dicetak, disimpan, dan berisikan informasi serta pengetahuan yang tak dibatasi oleh ruang dan waktu. Menurut Andikaningrum, L. Damayanti & Dewi (2014), Buku digital atau *e-book* merupakan bentuk publikasi digital yang berisikan teks, visual atau gambar, dan suara yang dapat dibaca di perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet, dan ponsel.



Gambar 2.29 Buku Digital
Sumber: Snapy (2022)

2.2.3 Buku Ilustrasi

Menurut Rothlein dan Meinbach dalam Sugihartono (2015), buku ilustrasi merupakan buku yang berisikan cerita dan disajikan dengan menggunakan gambar atau ilustrasi yang disertai teks. Buku ilustrasi biasa ditujukan untuk target audiens anak-anak. Dengan adanya buku ilustrasi, dapat memotivasi anak-anak untuk belajar dan terbantu dalam proses untuk lebih memahami dan mendalami pengalaman dari cerita atau informasi yang ingin disampaikan.

Buku ilustrasi merupakan buku yang memiliki kombinasi antara gambar ilustrasi dan teks lisan. Gambar memberikan asumsi positif yaitu dapat berkomunikasi secara langsung kepada target audiens dibandingkan melalui kata-kata. Gambar yang ada memudahkan pembaca untuk lebih memahami dan mengerti isi bacaan, serta memberikan daya imajinasi yang tinggi terhadap suatu pesan atau informasi.



Gambar 2.30 Buku Ilustrasi
Sumber: Simple Happy Kitchen (2023)

2.2.4 Anatomi Buku

Anatomi buku terdiri atas komponen-komponen yang melengkapi sebuah buku. Menurut Wibowo (2007), komponen anatomi buku dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. *Cover* buku

Bagian ini berisi sampul depan, sampul belakang, punggung buku, dukungan, dan lidah sampul buku.

2. *Font Matter*

Bagian ini berisi judul, halaman hak cipta, kata pengantar, kata ucapan terima kasih, sambutan, prakata, dan lembar daftar isi.

3. *Text Matter*

Bagian ini berisi judul bab, penomoran pada bab, penomoran bagian teks, kutipan, ilustrasi, tabel, inisial, catatan samping, dan catatan kaki.

4. *Back Matter*

Bagian ini berisi catatan penutup dari buku, daftar istilah, indeks, tentang penulis, dan daftar pustaka.

2.2.5 Format Buku Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020), buku ilustrasi memiliki tiga bentuk format buku, yaitu sebagai berikut:

1. Horizontal

Format ini memiliki tingkat kemampuan yang rendah namun sangat berguna untuk cerita yang memiliki latar tempat besar untuk dilihat dan dinikmati lebih lama. Juga untuk membangun ketegangan dengan pelan. Format ini jarang digunakan dalam format buku.

2. Vertikal

Format ini paling banyak digunakan dalam buku karena memiliki tingkat kemampuan yang tinggi dalam proses penjilidan dan penggunaan kertas. Format ini digunakan untuk cerita-cerita yang dinamis dan memiliki elemen visual vertical seperti latar perkotaan, hutan, dan objek lainnya.

3. Kotak

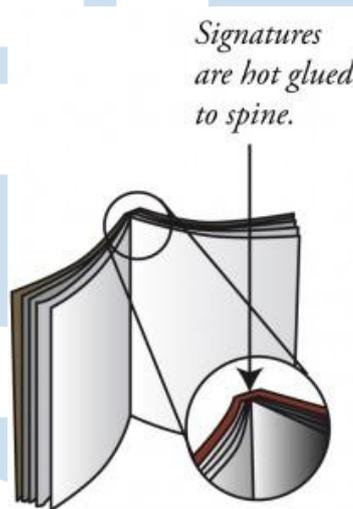
Format ini stabil dan memberikan kebebasan bagi pembuat cerita untuk mengatur dimensi waktu buku dengan lebih lama dan dengan

cerita yang dinamis. Format ini menjadi format kedua yang paling sering digunakan.

2.2.6 Penjilidan Buku

Menurut Haslam (2006), penjilidan buku merupakan proses dimana menyatukan beberapa halaman buku menjadi suatu kesatuan dengan dicetak dan kemudian disusun dengan sampul buku. Menurut Evans & Sherin (2013):

1. *Perfect binding*

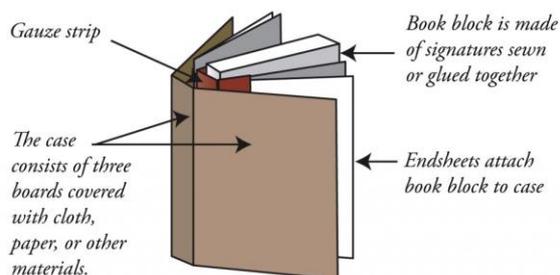


Gambar 2.31 *Perfect Binding*
Sumber: Karen Saunders (2024)

Jenis penjilidan ini dilakukan dengan menumpukkan buku menjadi satu bagian dan direkatkan oleh lem panas di punggung halaman sehingga bisa rekat dengan halaman serta sampul buku yang digunakan.

2. *Case binding*

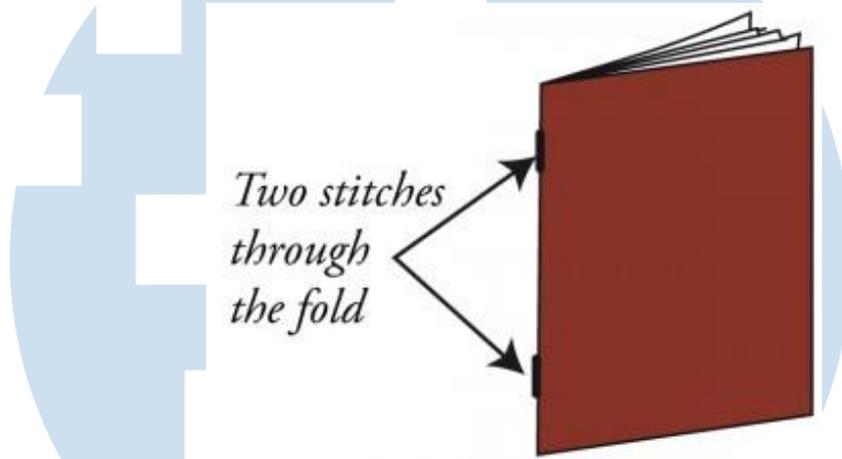
Case Bound (Hard Cover)



Gambar 2.32 *Case Binding*
Sumber: Karen Saunders (2024)

Jenis penjilidan ini dilakukan dengan menjahit halaman setelah disusun yang dilakukan pada bagian punggung halaman. Lalu buku direkatkan ke tulang belakang buku.

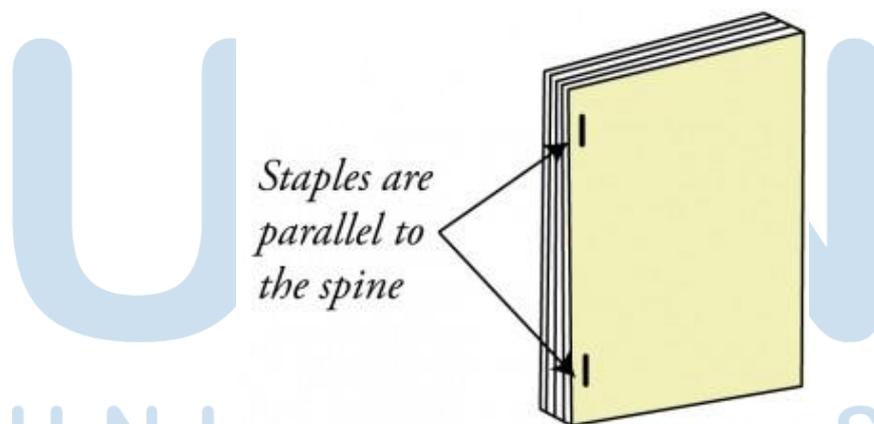
3. *Saddle stitch binding*



Gambar 2.33 *Saddle Stitch Binding*
Sumber: Karen Saunders (2024)

Jenis penjilidan ini dilakukan dengan melipat halaman yang telah disusun dan lalu digabungkan dengan kawat pada bagian tengah di lipatan.

4. *Side stitch binding*



Gambar 2.34 *Side Stitch Binding*
Sumber: Karen Saunders (2024)

Jenis penjilidan ini dilakukan dengan menyusun sampul serta halaman buku yang lalu direkatkan dengan staples atau kawat pada bagian samping buku atau bagian bingkai.

5. *Screw and post binding*



Gambar 2.35 *Screw and Post Binding*
Sumber: London Book Binding (2024)

Jenis penjiilidan ini dilakukan dengan menyusun buku serta halaman buku yang lalu dibolongi pada bagian samping dan direkatkan ke bagian tiang yang lalu disatukan dengan sekrup.

2.1 *Metode Skin cycling*

Menurut Dr. Whitney Bowe (2022), *Skin cycling* merupakan metode *skincare* yang memiliki 4 siklus yang diulang kembali setiap malamnya antara menggunakan bahan aktif dan membiarkan kulit untuk istirahat atau pulih dari bahan aktif tersebut. Metode *Skin cycling* ini dikemukakan oleh seorang dermatologis yaitu Dr. Whitney Bowe. Ide metode ini diciptakan setelah Bowe menyaksikan pasiennya dalam memadukan dan melapisi setiap bahan yang ada pada kulit mereka setiap malam.

Ketika Bowe meminta pasiennya untuk membawa produk *skincare* yang dimiliki, ia menyadari bahwa banyak pasien tidak mengerti apa yang harus digunakan dan juga waktunya. Dalam metode *skin cycling* ini, malam pertama dan kedua berfokus pada perawatan kulit dengan bahan aktif. Pada malam ketiga dan malam keempat, siklus berfokus pada bahan hidrasi atau *basic skincare*. Terdapat 4 siklus atau hari yang dilakukan yaitu eksfoliasi, retinol, *recovery*, dan *treatment* yang dilakukan selama 4 hari dan lalu diulang kembali siklusnya.



Gambar 2.36 *Skin cycling Schedule*
Sumber: Beautyhaul (2023)

Skin cycling bertujuan untuk menghambat kerusakan *skin barrier* pada kulit. Produk dengan bahan aktif seperti retinoid atau bahan eksfoliasi akan memiliki pengaruh besar pada proses regenerasi kulit. Jika proses dengan bahan aktif ini berlangsung terlalu intens, maka dapat mengakibatkan *skin barrier* menjadi rusak. *Skin cycling* berperan untuk menghambat terjadinya kerusakan *skin barrier* tersebut. Dengan metode ini, kulit akan menerima bahan aktif dengan dosis yang cukup bagi kulit dan juga memiliki waktu beristirahat untuk pemulihan sehingga dapat menutrisi kembali *skin barrier* pada kulit.

2.1.1 *Skincare*

Menurut Cambridge Dictionary, *Skincare* merupakan teknik dan produk yang digunakan untuk menjaga kulit tetap sehat dan menarik. Perawatan kulit mencakup hal-hal seperti membersihkan, memijat, melembabkan, dan melindungi kulit, terutama pada wajah atau tangan. Ini mencakup berbagai tindakan dan prosedur yang dirancang untuk memperbaiki kondisi kulit tertentu, mengatasi masalahnya, dan meningkatkan penampilan kulit secara keseluruhan. Perawatan kulit merupakan hal yang penting bagi orang-orang dari segala *range* usia dan jenis kulit jika mereka ingin mencapai dan menjaga kulit mereka dalam kondisi terbaik kesehatan dan kecantikan.

2.1.2 *Skin barrier*

Skin barrier merupakan lapisan kulit paling atas atau luar yang memiliki fungsi atau tujuan untuk melindungi kulit secara alami. Lapisan

kulit ini menjadi bagian yang paling penting bagi kulit untuk menjadi perlindungan utama dari faktor-faktor negatif dari luar atau paparan radikal bebas. *Skin barrier* dapat melindungi kulit dari infeksi, kimia, dan juga reaksi alergi. *Skin barrier* dapat berisiko mengalami kerusakan jika menerima terlalu banyak kandungan dalam suatu produk *skincare*.

Terdapat beberapa tanda *skin barrier* yang rusak, yaitu iritasi kulit yang sangat parah, kulit kering dan kusam, hiperpigmentasi, gatal, mudah terkena infeksi kulit, luka yang sembuh dalam waktu lama, kulit merah, berjerawat, dan pori-pori besar.

Menurut Stanborough (2022), Terdapat beberapa faktor dari eksternal maupun internal yang dapat mempengaruhi kesehatan *skin barrier*, yaitu:

- lingkungan atau udara yang terlalu lembab atau terlalu kering
- kulit yang terlalu banyak terkena paparan sinar matahari
- deterjen baju dan bahan kimia keras lainnya
- steroid
- tekanan atau masalah psikologis
- faktor genetik yang membuat kulit menjadi rentan terhadap kondisi kulit tertentu seperti dermatitis atopik dan psoriasis
- pengelupasan kulit yang berlebihan

2.1.3 Fungsi dan manfaat

Menurut Dr. Whitney Bowe (2022), *skin cycling* memiliki beberapa fungsi dan manfaat bagi kulit, yaitu:

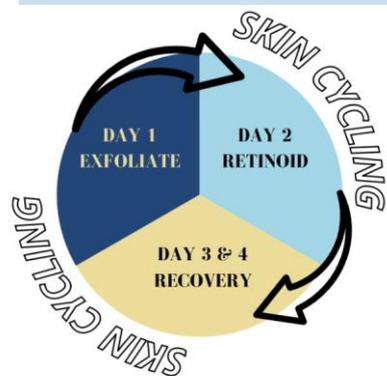
- Untuk meningkatkan fungsi dari bahan-bahan *skincare* sehingga dapat bekerja lebih efektif dan terhindar dari kandungan lainnya yang bertentangan dan dapat mengganggu kerja kandungan.
- Untuk memperbaiki *skin barrier* karena *skin cycling* membantu mengembalikan kembali *skin barrier* dengan memberi waktu jeda, pemulihan, atau istirahat dari berbagai kandungan aktif. Setelah waktu pemulihan dan istirahat yang cukup, *skin barrier* yang sehat dapat berfungsi

secara optimal untuk melindungi kulit dari radikal bebas atau berbagai reaksi alergi.

- Untuk menghindari permasalahan kulit dan mengurangi efek samping dari produk. Metode ini memberikan jeda pada kulit untuk bereaksi dan bekerja dari masing-masing kandungan bahan aktif. Maka dari itu, produk *skincare* dengan kandungan tertentu yang memiliki kemungkinan untuk menghasilkan efek samping seperti *breakout*, jerawat, dan beruntusan bisa diminimalisir.

2.1.4 Siklus *skin cycling*

Berikut merupakan siklus dari *skin cycling* menurut Dr. Whitney Bowe (2022), yaitu:



Gambar 2.37 *Skin cycling Routine*
Sumber: RTC UI (2023)

1. Hari pertama

Malam pertama adalah malam untuk eksfoliasi kulit yang ditujukan untuk membersihkan pori-pori dan sel-sel kulit mati. Dengan membersihkan sel kulit mati, produk dengan kandungan selanjutnya akan dapat terserap dengan baik. Setelah membersihkan wajah dengan *face wash*, dapat menggunakan produk eksfoliasi seperti produk yang memiliki kandungan AHA/BHA. Jika saat tahap eksfoliasi kulit terasa seperti sakit atau terbakar maka lebih baik untuk mencuci wajah dan menggunakan pelembab sebelum tidur.

2. Hari kedua

Pada malam kedua adalah perawatan yang berfokus pada pergantian sel-sel kulit. Hal ini dapat dilakukan menggunakan kandungan retinoid. Retinoid memiliki kandungan vitamin A yang dapat berguna untuk mengobati jerawat, memudarkan hiperpigmentasi, dan mengurangi kerutan dan garis halus. Sebelum menggunakan retinoid, wajah harus bersih dan dipastikan dalam kondisi kering. Hal ini karena wajah yang lembab atau basah akan membuat wajah menjadi iritasi saat terkena kandungan retinoid.

3. Hari ketiga dan keempat

Malam ketiga dan keempat merupakan proses pemulihan wajah dari bahan aktif yang digunakan pada hari pertama dan kedua. Pada siklus ini, tidak perlu mengaplikasikan kandungan eksfoliasi atau retinoid dalam rangkaian *skincare* namun menggunakan kandungan yang menghidrasi seperti memiliki kandungan asam hialuronat, ceramide, dan gliserin. Pengguna *skincare* dapat menggunakan rangkaian *skincare* rutin biasa yang digunakan apabila tidak memiliki atau menggunakan *skincare* dengan ketiga kandungan tersebut namun menjauhi bahan aktif.

