

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Desain Grafis**

Diambil dari buku *Graphic Design Solutions*, Landa (2010) menuliskan bahwa desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi yang menyampaikan pesan dengan cara mengulik sebuah ide menjadi suatu elemen visual yang dibuat serta disortir sedemikian rupa sehingga bisa diterima oleh audiensnya. Sebuah desain bisa menjadi solusi yang membujuk, memberi informasi, mengenalkan sesuatu, memotivasi perilaku, dan banyak hal lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku audiensnya.

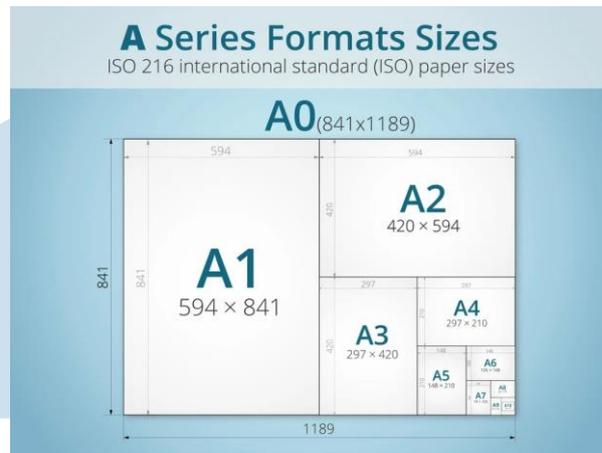
##### **2.1.1 Prinsip Desain**

Masih dalam buku yang sama, Landa (2010, hlm. 24) menuliskan bahwa ada enam prinsip dalam desain grafis, sebagai berikut:

###### **2.1.1.1 Format**

Format adalah keliling sebuah media yang sudah ditentukan sebagai pembatas dari sebuah desain. Format bisa diartikan sebagai permukaan yang digunakan sebagai media desain grafis. Permukaan ini bisa berupa kertas, telepon genggam, ataupun papan iklan di jalanan. Selain itu, format juga bisa disebut untuk mendeskripsikan media aplikasi dari sebuah desain, contohnya desain di format *CD cover*, poster, dan lainnya.

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



Gambar 2.1 Format Kertas

Sumber: <https://quickprint.co.id/post/format-kertas-ukuran-standar-dan-penggunaannya> (2019)

### 2.1.1.2 Balance

*Balance* atau keseimbangan dalam prinsip desain adalah pembagian elemen-elemen visual secara merata dan mencapai sebuah keseluruhan desain yang harmonis dan tidak berat sebelah (hlm. 25). Berat disini diartikan bukan berat secara fisik yang bisa dihitung, tetapi adalah berat/bobot visual. Landa (2010) membagi *balance* menjadi tiga, yaitu:

#### 1) Simetris

Keseimbangan simetris adalah keseimbangan yang saling mirroring atau sama di dua sisi antara garis tengah. Contohnya seperti refleksi dari cermin.

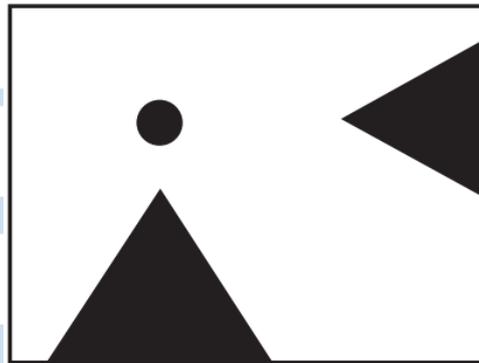


Gambar 2.2 Keseimbangan Simetris

Sumber: Landa (2010)

## 2) Asimetris

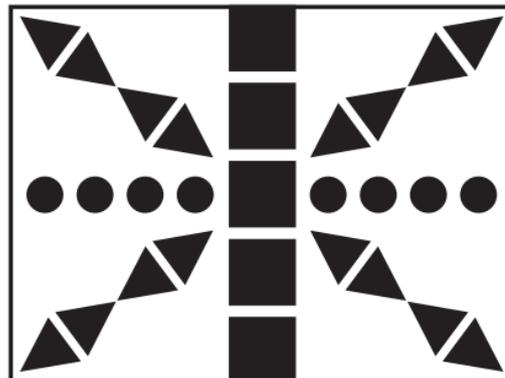
Keseimbangan asimetris adalah pengaturan elemen-elemen visual sehingga terlihat seimbang tanpa mencerminkan elemen-elemen tersebut.



Gambar 2.3 Keseimbangan Asimetris  
Sumber: Landa (2010)

## 3) Radial

Keseimbangan radial adalah gabungan dari simetri secara horizontal dan vertikal, sehingga setiap elemen terlihat menyeluruh.



Gambar 2.4 Keseimbangan Radial  
Sumber: Landa (2010)

### 2.1.1.3 Visual Hierarchy

Hirarki visual adalah pengaturan setiap elemen visual dalam sebuah karya desain sesuai dengan titik perhatian yang ingin ditekankan/*emphasis* (hlm. 28). Beberapa elemen visual yang ingin ditekankan lebih dibuat menonjol dan dominan daripada elemen

lainnya. Dalam kata lain, seorang desainer menentukan elemen-elemen yang ingin dilihat pertama, kedua, ketiga, dan selanjutnya.



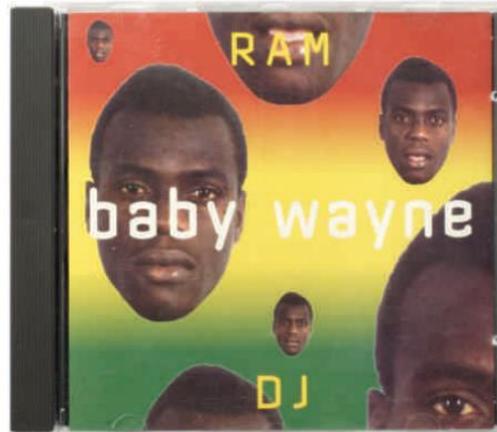
Gambar 2.5 Hierarki Visual

Sumber: <https://glints.com/id/lowongan/prinsip-hierarki-visual/> (2021)

Untuk mencapai *emphasis*, ada beberapa cara yang bisa dilakukan menurut Landa (2010) yaitu melalui *isolation* atau mengisolasi elemen untuk menekankan fokus, *placement* atau penempatan elemen secara spesifik, *scale* atau skala dari elemen, *contrast* atau penggunaan kontras antar elemen, *direction and pointers* atau menggunakan panah dan direksi, dan *diagrammatic structures* atau menggunakan struktur diagram.

#### 2.1.1.4 Rythm

Ritme atau irama dalam desain adalah urutan elemen visual yang sudah diatur tiap intervalnya (hlm. 30). Untuk menciptakan ritme yang baik, diperlukan pengertian terhadap *repetition* atau pengulangan dan *variation* atau variasi. *Repetition* terjadi ketika ada pengulangan penggunaan elemen visual dalam satu desain. *Variation* adalah modifikasi dari elemen visual pada repetisi, seperti menambah variasi *pattern* atau elemen visual lainnya untuk menambah ketertarikan visual dari audiens.



Gambar 2.6 Ritme Visual  
Sumber: Landa (2010)

#### 2.1.1.5 Unity

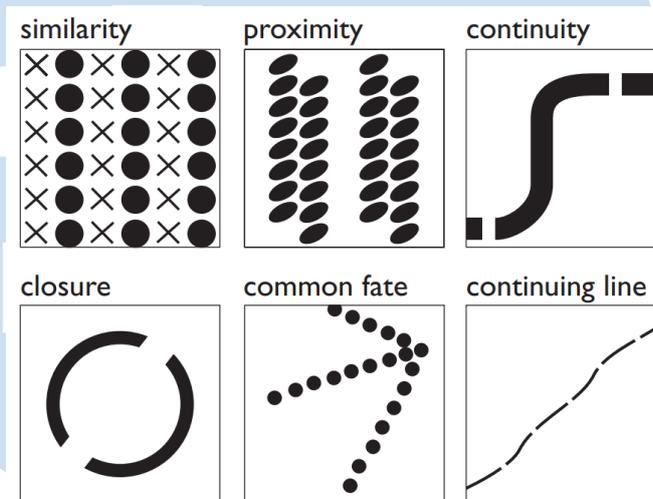
Landa (2010, hlm. 31) mendefinisikan *unity* atau kesatuan dalam desain adalah ketika seluruh elemen visual dalam sebuah desain saling berkaitan sehingga secara keseluruhan terlihat sebagai satu kesatuan yang cocok. Audiens akan dapat lebih mengerti sebuah desain yang secara keseluruhan menyatu, sesuai dengan teori *gestalt* yang menyatakan bahwa pikiran dapat mempersepsikan yang dilihat secara kesatuan.



Gambar 2.7 Unity  
Sumber: 99designs.com (2024)

### 2.1.1.6 Hukum Persepsi Visual

Untuk melihat setiap elemen-elemen visual menjadi sebuah kesatuan, ada hukum persepsi visual yang terbentuk. Landa (2010, hlm. 32-37) mendefinisikan hukum persepsi visual menjadi enam yang dapat digunakan (lebih dari satu hukum) untuk mencapai *unity* atau kesatuan dalam desain, sebagai berikut:



Gambar 2.8 Hukum Persepsi Visual  
Sumber: Landa (2010)

#### 1) Similarity

Elemen dengan kemiripan, baik bentuk, tekstur, warna, atau arah, akan dipersepsikan sebagai suatu kesatuan.

#### 2) Proximity

Elemen yang saling berdekatan dalam sebuah bidang akan dipersepsikan sebagai sebuah kesatuan.

#### 3) Continuity

Setiap elemen yang terlihat saling terhubung, baik disengaja ataupun secara tersirat, akan dipersepsikan sebagai sebuah kesatuan.

#### 4) Closure

Setiap elemen yang ketika dilihat secara keseluruhan membentuk sebuah bentuk atau pola, akan dipersepsikan sebagai sebuah kesatuan.

5) Common Fate

Ketika sebuah gabungan elemen terlihat seperti bergerak menuju satu arah yang sama, bentuk-bentuk tersebut akan dipersepsikan sebagai satu kesatuan.

6) Continuing Line

Garis selalu dipersepsikan sebagai jalur yang paling sederhana. Jika ada sebuah garis yang terputus, audiens akan menganggapnya sebagai kesatuan gerakan, bukan sesuatu yang terputus. Karena itu *continuing line* disebut juga sebagai garis tersirat.

### 2.1.2 Tipografi

Landa (2010) mendefinisikan tipografi sebagai sebuah desain bentuk huruf yang dalam penataannya bisa dalam bentuk dua dimensi (untuk media cetak ataupun digital) ataupun dalam ruang dan gerak (untuk media berbasis gerak dan interaktif). Sihombing (2015) menjelaskan bahwa tipografi memegang salah satu peran vital dalam sebuah desain grafis, karena dapat menyampaikan visualisasi ide yang utama terbaca oleh orang lain. Kesalahan dalam memilih tipografi yang sesuai akan menurunkan keseluruhan desain yang dibuat.

#### 2.1.2.1 Prinsip Tipografi

Sihombing (2015) menuliskan bahwa terdapat empat prinsip dalam memilih tipografi, yaitu:

1) Legibility

*Legibility* adalah mudah atau tidaknya suatu huruf atau karakter untuk dibedakan atau dikenali.

2) Readability

*Readability* adalah penataan tiap kata atau kata supaya nyaman dibaca oleh audiens. Bila *legibility* mengatur huruf per huruf, *readability* mengatur keseluruhan kata atau teks.

3) Clarity

*Clarity* adalah kejernihan/ kejelasan tiap huruf dan kata sehingga mudah dibaca oleh audiens.

4) Visibility

*Visibility* adalah pengaturan ukuran dari sebuah tipografi supaya tidak terlalu kecil ataupun besar dan mudah dibaca pada jarak tertentu.

### 2.1.2.2 Jenis Tipografi

Landa (2010) menulis bahwa ada beberapa jenis klasifikasi jenis *type*, yaitu:

1) Blackletter

Jenis huruf *blackletter* atau disebut juga *gothic* adalah sebuah jenis tipografi yang ada sejak abad pertengahan (abad ke-13 hingga 19). Karakteristik huruf *blackletter* adalah kontras ketebalan garis yang tinggi, *terminal terminal* atau ujung huruf yang lancip, derajat kemiringan yang miring atau *oblique*, memiliki kesan vertikal, dan memiliki unsur dekoratif. Beberapa contoh typeface dari jenis ini adalah *Beckett*, *Rotunda*, *Old English*, dan *Fette Fraktur*.

## Beckett Regular

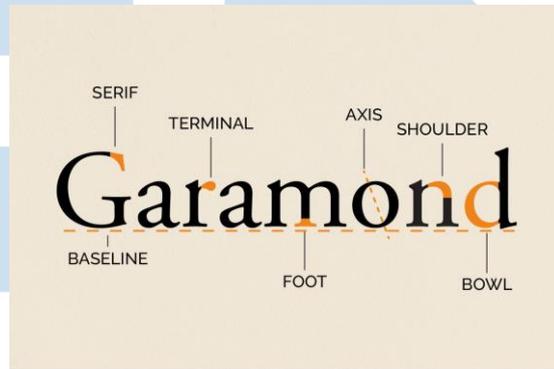
Gambar 2.9 Jenis Tipografi *Blackletter*

Sumber: <https://www.ffonts.net/Beckett-Regular.font#> (2009)

2) Old Style/Humanist

Jenis huruf *old style* memiliki kemiripan dengan jenis *humanist* yaitu jenis huruf *Roman*. Karakteristik dari jenis ini adalah kontras ketebalan garis yang rendah ke sedang, *serif* dengan *terminal* yang bersudut dan membulat, derajat kemiringan yang

sedikit miring, dan *ascender* yang melebihi *cap line*. Beberapa contoh typeface dari jenis ini adalah *Berling*, *Garamond*, *Granjon*, dan *Times New Roman*.



Gambar 2.10 Jenis Tipografi *Old Style*

Sumber: <https://www.stimulusadvertising.com/our-blog/265-garamond-font-pairing> (2024)

### 3) Transitional

Seperti namanya, jenis huruf *transitional* adalah jenis huruf transisi dari *old style*, namun sudah lebih memiliki unsur *modern*. Karakteristik dari jenis ini adalah kontras ketebalan garis yang sedang ke tinggi, *serif* dengan *terminal* yang lebih menajam dan lurus dibanding *old style*, derajat kemiringan yang tidak terlalu *oblique*, dan *ascender* yang melebihi *cap line*. Beberapa contoh *typeface* dari jenis ini adalah *Times New Roman*, *Baskerville*, *Bell*, dan *Century*.



Gambar 2.11 Jenis Tipografi *Transitional*

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Times\\_New\\_Roman](https://en.wikipedia.org/wiki/Times_New_Roman) (2024)

#### 4) Modern

Jenis huruf *modern* adalah jenis huruf yang memiliki ciri-ciri menyerupai bentuk geometris. Karakteristik dari jenis ini adalah kontras ketebalan garis yang tinggi, *terminal* yang lebih menajam dan lurus dibanding *transitional*, dan derajat kemiringan yang vertikal. Dua contoh *typeface* dari jenis ini yang merupakan pelopor adalah *Bodoni* dan *Didot*.

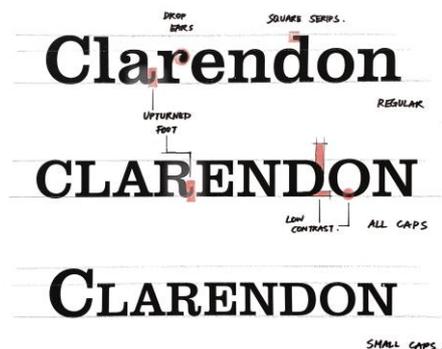


Gambar 2.12 Jenis Tipografi *Modern*

Sumber: <https://www.fonts.com/font/linotype/bodoni> (2024)

#### 5) Slab Serif

Jenis huruf *slab serif* atau disebut juga *Egyptian* atau *Clarendon*, adalah jenis huruf yang seperti lempengan. Karakteristik dari jenis ini adalah kontras ketebalan garis yang relatif rendah, tapi ketebalan *serif*-nya menyerupai tebal garis lainnya, dan derajat kemiringannya vertikal. Beberapa contoh *typeface* dari jenis ini adalah *Slabien*, *Rockwell*, *Clarendon*, dan *Sentinel*.



Gambar 2.13 Jenis Tipografi *Slab Serif*

Sumber: <https://maggiemadesign.medium.com/clarendon-typeface-spread-c81d0036afaf> (2020)

#### 6) Sans Serif

Jenis huruf *sans serif* adalah huruf yang tidak memiliki *serif*. Karakteristik dari jenis ini adalah kontras ketebalan garis yang rendah, dengan *x-height* yang lebih tinggi dari serif pada umumnya. Beberapa contoh *typeface* dari jenis ini adalah *Montserrat*, *Roboto*, *Open Sans*, *Poppins*, dan *Arial*.



Gambar 2.14 Jenis Tipografi *Sans Serif*

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Montserrat\\_%28typeface%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Montserrat_%28typeface%29) (2024)

#### 7) Script

Jenis huruf *script* adalah huruf yang terinspirasi dari hasil tulisan tangan dan kaligrafi. Karakteristik huruf ini biasanya berupa *italic* dan bersambung, tidak memiliki *serif* dan digantikan dengan *swash* atau tambahan garis yang lebih dekoratif. Beberapa contoh *typeface* dari jenis ini adalah *Dancing Script*, *Brush Script*, *Mr Dafoe*, dan *Parisienne*.



Gambar 2.15 Jenis Tipografi *Script*

Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Brush\\_Script](https://en.wikipedia.org/wiki/Brush_Script) (2024)

## 8) Display

Jenis huruf *display* adalah huruf yang biasanya digunakan dalam ukuran yang besar, seperti untuk judul. Jenis huruf ini biasanya dekoratif dan beragam, dengan banyak unsur dekorasi. Karakteristik huruf ini bervariasi tergantung *typeface*-nya masing-masing. Beberapa contoh *typeface* dari jenis ini adalah *Rosewood*, *Umbra*, *ITC Aftershock*, dan *ITC Rennie Mackintosh*.



Gambar 2.16 Jenis Tipografi Dekoratif

Sumber: <https://www.fonts.com/font/adobe/rosewood/story> (2024)

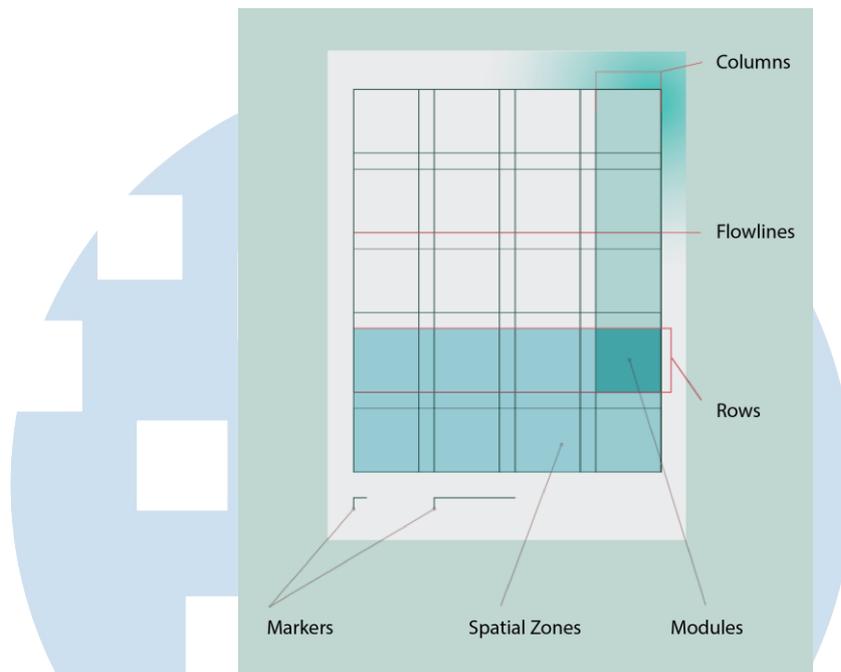
### 2.1.3 Grid

*Grid* adalah struktur dasar yang terdiri dari garis-garis horizontal dan vertikal yang membagi bidang desain menjadi beberapa kolom dan margin untuk menata setiap elemen desain dengan rapi (Landa, 2010, hlm. 158). *Grid* berfungsi untuk mempermudah seorang desainer ketika harus membuat desain dengan jumlah halaman yang banyak. Selain itu, *grid* juga memberikan struktur yang menjamin konsistensi, *flow*, dan keberlanjutan dari desain yang memiliki banyak halaman cetak ataupun digital.

#### 2.1.3.1 Anatomi Grid

Dalam buku *Making and Breaking the Grid*, Samara (2017, hlm. 23) menuliskan bahwa anatomi dari sebuah *grid* adalah sebagai berikut:

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.17 Anatomi Grid  
Sumber: Samara (2017)

1) Margin

*Margin* adalah ruang kosong yang berada diantara ujung bidang/format sebuah desain dengan konten, dan mengelilingi area elemen desain dan gambar akan disusun.

2) Column

Kolom adalah bidang vertikal yang membagi *margin* luar menjadi horizontal. Pada suatu *grid*, jumlah kolom bisa disesuaikan dan tidak harus berukuran sama. Setiap kolom dipisahkan oleh *column gutter*.

3) Flowline

*Flowline* adalah garis pembagi bidang horizontal. *Flowline* berguna sebagai panduan ketika gambar melewati format atau membutuhkan titik berhenti dan awal tambahan. Jumlah *flowline* bisa lebih dari satu.

4) Row

*Row* atau baris adalah bidang-bidang horizontal yang terbagi oleh *flowlines*. Baris ini memotong kolom vertikal, sehingga

menciptakan ruang lebih lanjut. Sama seperti kolom, tiap baris juga dipisahkan oleh *row gutter*.

5) Module

*Module* adalah ruang yang terbentuk hasil perpotongan kolom dan baris. Cara lain untuk melihatnya adalah; kolom dan baris terbentuk dari beberapa modul yang digabung.

6) Spatial Zone

*Spatial zone* adalah bidang kelompok dari kolom, baris, dan/modul. Bidang ini bisa digunakan untuk menampilkan elemen desain yang berbeda-beda (gambar, teks, dll.).

7) Marker

*Marker* digunakan sebagai penanda untuk teks yang berulang dengan posisi yang sama pada tiap halaman, seperti *running head*, judul, *folio*, dll.

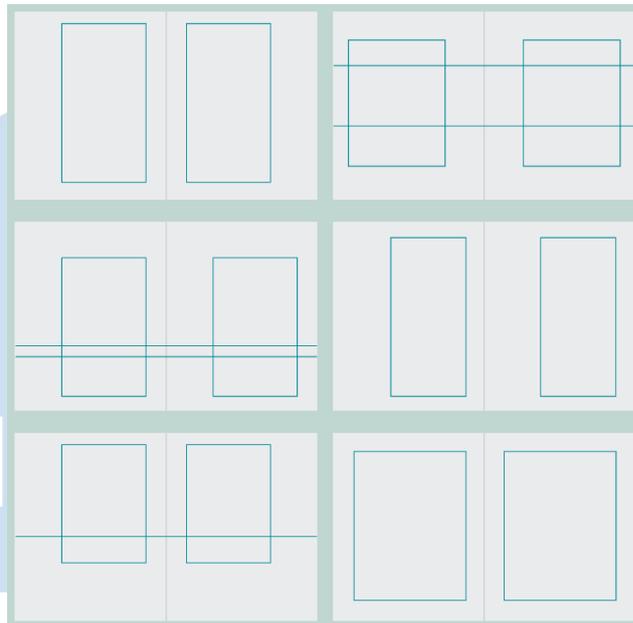
### 2.1.3.2 Jenis Grid

Samara (2017, hlm. 24-33) juga membagi *grid* menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

1) Manuscript Grid

*Manuscript grid* adalah jenis *grid* dengan struktur yang paling sederhana, biasanya terdiri dari hanya satu kolom di tiap halaman. Jenis *grid* ini biasanya digunakan untuk tulisan yang panjang seperti buku atau esai panjang. Jenis *grid* ini digunakan untuk desain yang lebih formal, institusional, dan kontemporer.

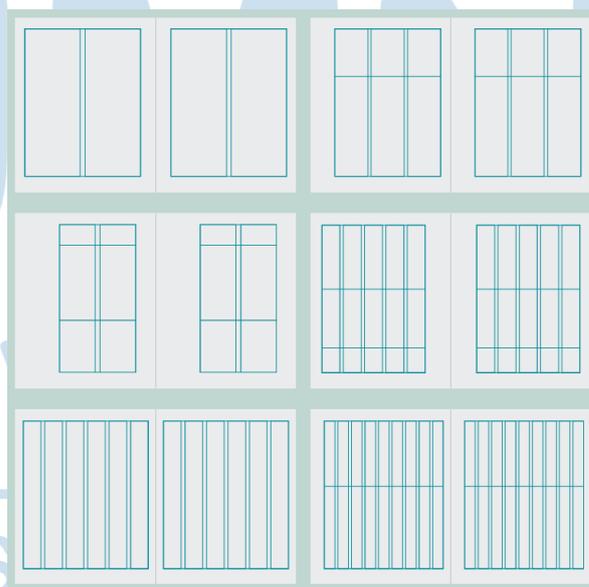
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.18 *Manuscript Grid*  
 Sumber: Samara (2017)

## 2) Column Grid

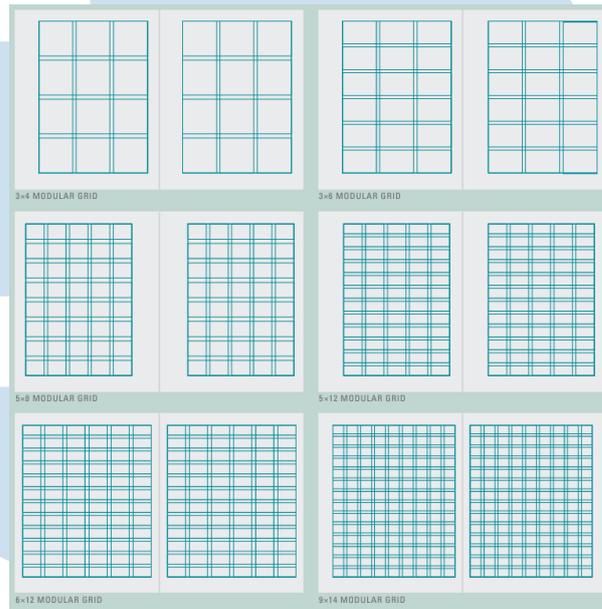
*Column grid* adalah jenis *grid* yang menggunakan kolom sebagai pembagi utamanya, dan dengan lebih sedikit baris. Dengan menggunakan jenis ini, desainer bisa mengatur tinggi elemen dengan lebih bebas selama mengikuti kolom dan margin atas bawah.



Gambar 2.19 *Column Grid*  
 Sumber: Samara (2017)

### 3) Modular Grid

*Modular grid* adalah jenis *grid* dengan kolom yang terbagi oleh banyak *flowlines*, sehingga membentuk banyak modul. Jenis *grid* ini cocok digunakan untuk proyek desain yang memiliki banyak jenis informasi dan elemen.

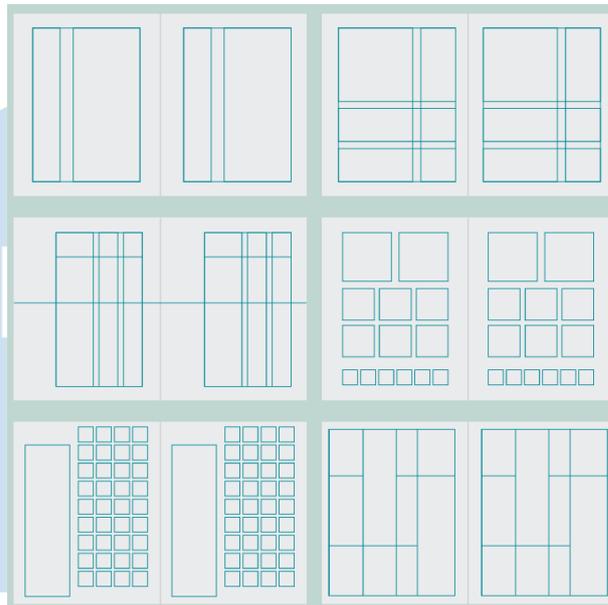


Gambar 2.20 *Modular Grid*  
Sumber: Samara (2017)

### 4) Hierarchic Grid

*Hierarchic grid* adalah jenis *grid* yang lebih unik dan tidak termasuk dalam kategori lainnya. Penggunaan baris, kolom, dan *flowline* disesuaikan dengan kebutuhan desainer untuk mendapatkan *grid* sesuai dengan hierarki visual yang ingin dicapai.

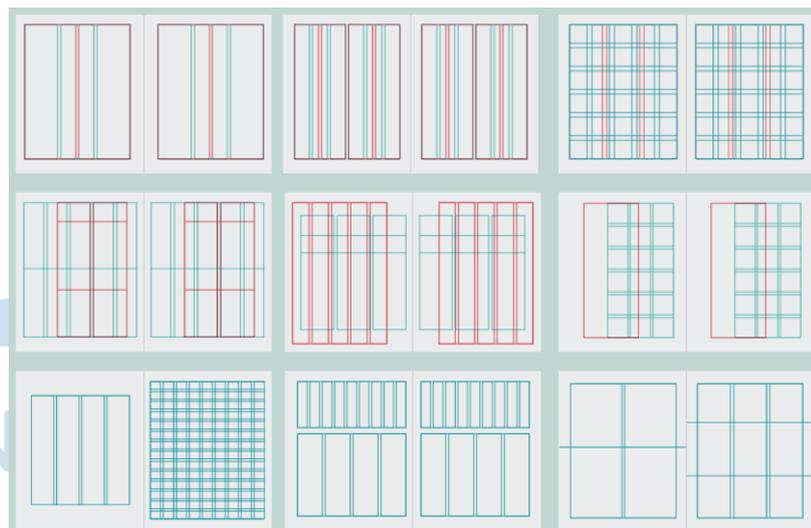
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.21 Hierarchic Grid  
Sumber: Samara (2017)

#### 5) Compound Grid

*Compound grid* adalah jenis *grid* ketika berbagai jenis *grid* digunakan dalam satu proyek, sehingga dalam satu bidang desain bisa terdapat beberapa jenis *grid* untuk kebutuhan *placement* elemen yang berbeda-beda.



Gambar 2.22 Compound Grid  
Sumber: Samara (2017)

## 2.1.4 Layout

*Layout* didefinisikan oleh Samara (2017) sebagai sistem proporsi spasial dari berbagai elemen visual pada suatu bidang/format desain sehingga tercipta sebuah kohesi. *Layout* juga berguna sebagai navigasi informasi bagi *user*. Menurut Dabner (2003), terdapat dua jenis *layout*, yaitu:

### 1) Layout Simetris

Jenis *layout* simetris dititikberatkan pada garis tengah suatu bidang desain, sehingga elemen di bagian kanan dari garis tengah sama rata dengan bagian kirinya. Jenis ini biasanya dianggap tradisional dan rapi.



Gambar 2.23 *Layout* Simetris

Sumber: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/prinsip-dasar-desain-grafis/simetri-dan-asimetri>

### 2) Layout Asimetris

Terbalik dari simetris, *layout* asimetris tidak dititikberatkan pada garis tengah, sehingga elemen di tiap bagian tidak sama beratnya. *Layout* ini muncul sejak tahun 1930an seiring dengan munculnya era desain Bauhaus.



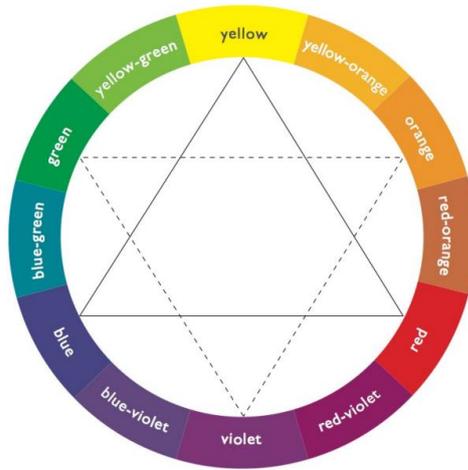
Gambar 2.24 *Layout* Asimetris

Sumber: <https://learn.nural.id/course/graphic-design/prinsip-dasar-desain-grafis/simetri-dan-asimetri>

### 2.1.5 Warna

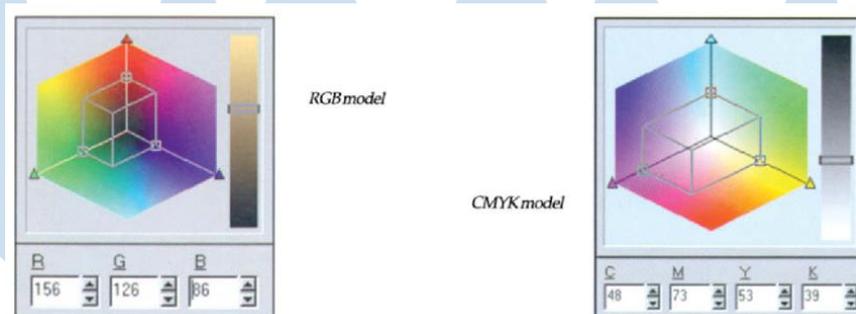
Pender (1998) menuliskan dalam bukunya *Digital Colour in Graphic Design* bahwa warna adalah sebutan untuk cahaya yang dilihat manusia dalam berbagai gelombangnya sehingga terlihat menjadi warna yang beragam. Penggunaan warna berkaitan dengan konteks, baik dalam konteks eksperimen, budaya, ataupun sesuai negara/tempat (Landa, 2018, hlm. 124). Landa (2018) juga menuliskan bahwa warna dapat digunakan desainer sebagai salah satu cara komunikasi visual untuk menyampaikan pesan baik dalam level simbolis, kepribadian merek, ataupun dalam level mendalam.

Landa (2018) menuliskan bahwa ada tiga jenis warna dalam roda warna yang digunakan sebagai dasar warna, yaitu *primary colors*, *secondary colors*, dan *interval colors*. Warna *primary* atau primer adalah tiga warna utama pada roda warna, yaitu warna merah, biru, dan kuning. Warna hasil pencampuran dari warna primer disebut sebagai warna *secondary* atau sekunder dengan warna yaitu oranye, hijau, dan ungu. Warna yang berada di tengah-tengah antara warna primer dan sekunder pada roda warna disebut sebagai warna interval (Landa, 2018, hlm. 124).



Gambar 2.25 Roda Warna  
Sumber: Landa (2018)

Pender (1998) menuliskan bahwa dalam desain grafis, ada dua model warna berdasarkan spektrum cahaya yang paling banyak digunakan, yaitu model RGB (*red, green, blue*) dan model CMYK (*cyan, magenta, yellow, key/black*). Warna RGB adalah model warna *additive*, yang mana ketika ketiga warna tersebut ditambahkan dengan satu sama lain (*add*) maka akan menghasilkan warna putih. Model warna RGB digunakan untuk sistem warna yang menggunakan cahaya untuk mencampurkan warna, contohnya pada layar monitor, pemindai *desktop*, atau kamera.



Gambar 2.26 RGB & CMYK  
Sumber: Pender (1998)

Ketika pencampuran ketiga warna dari RGB dikurangi satu warna, maka menghasilkan warna antara *cyan, magenta*, ataupun *yellow*. *Red* dicampur *Green* menjadi *Yellow*, *Green* dengan *Blue* akan menghasilkan *Cyan*, *Blue* dengan *Red* akan menghasilkan *Magenta*. Karena itu warna

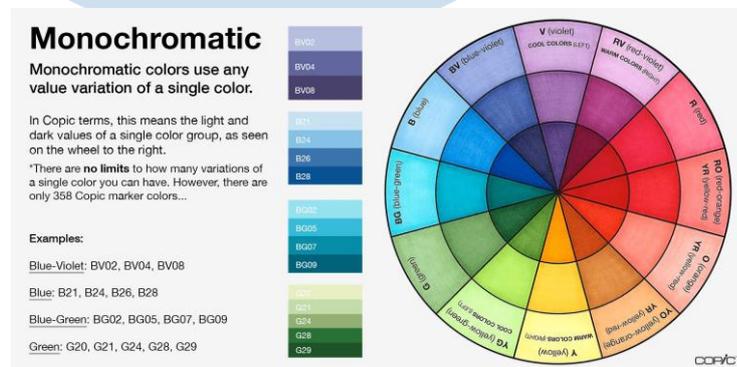
CMYK disebut sebagai warna *subtractive* karena adalah hasil dari pengurangan salah satu warna RGB, sedangkan K dalam CMYK berarti warna hitam yang adalah pencampuran dari ketiga CMY. Warna CMYK biasanya digunakan pada sistem warna yang menggunakan refleksi cahaya, seperti pada mesin pencetak.

### 2.1.5.1 Skema Warna

Landa (2018) menyatakan bahwa ada beberapa skema warna yang dapat digunakan sebagai kombinasi warna dalam desain, sebagai berikut:

#### 1) Monochromatic

Warna-warna *monochrome* adalah kombinasi satu warna dengan berbagai kontras nilai dan saturasi warnanya. Kombinasi warna monokrom dapat mendukung kesatuan (*unity*) dan keseimbangan (*balance*).

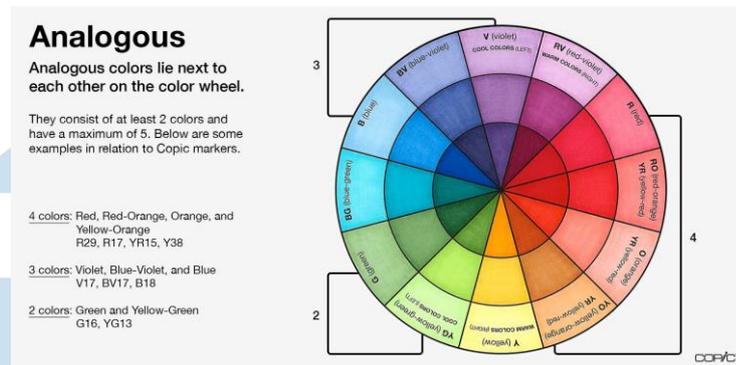


Gambar 2.27 Skema Warna *Monochromatic*

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/color-schemes-2> (2022)

#### 2) Analogous

Skema warna *analogous* adalah kombinasi warna-warna yang bersebelahan posisi pada roda warna yang harmonis.

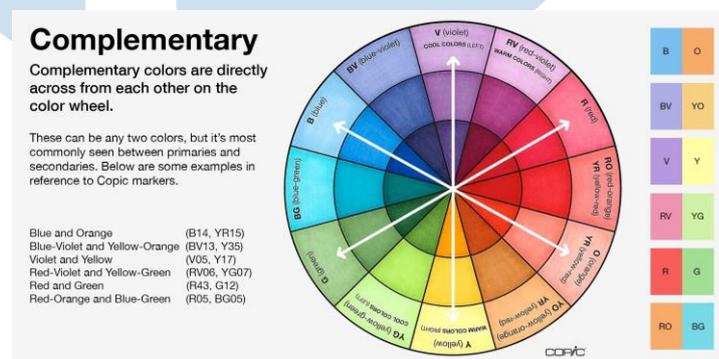


Gambar 2.28 Skema Warna *Analogous*

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/analogous-complimentary-and-split-complimentary-color-schemes> (2022)

### 3) Complementary

Skema warna *complementary* adalah kombinasi warna yang saling bersebrangan di roda warna. Kombinasi warna ini akan menciptakan kontras dan yang disebut *mélange optique* atau percampuran optik.

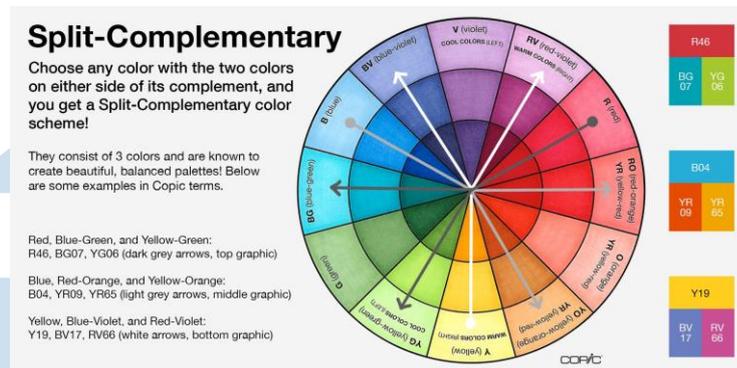


Gambar 2.29 Skema Warna *Complementary*

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/analogous-complimentary-and-split-complimentary-color-schemes> (2022)

### 4) Split Complementary

Hampir sama dengan *complementary*, *split complementary* adalah kombinasi tiga warna yang bersebrangan, hanya saja salah satu ujung warna menggunakan dua warna yang mengapit *complementary* dari sisi satunya. Penggunaan kombinasi ini akan menciptakan kontras warna yang tinggi, namun tidak terlalu dramatis.

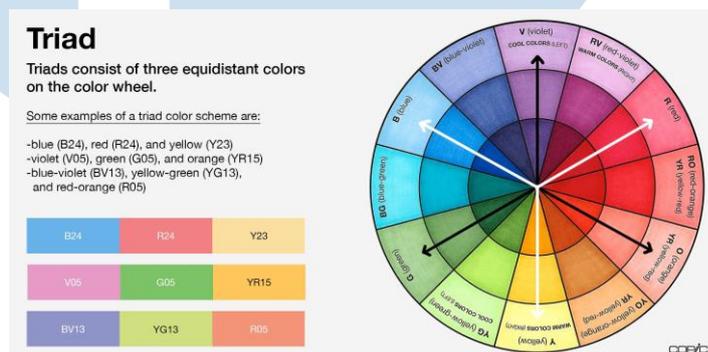


Gambar 2.30 Skema Warna *Split-Complementary*

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/analogous-complimentary-and-split-complementary-color-schemes> (2022)

### 5) Triadic

Skema warna *triadic* adalah kombinasi tiga warna yang berposisi setara pada roda warna. Contohnya adalah warna-warna primer dan sekunder.



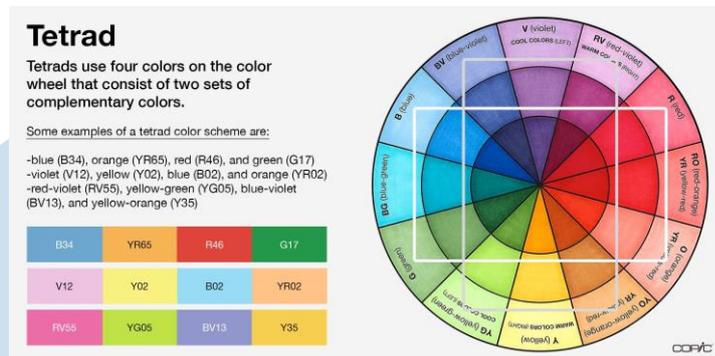
Gambar 2.31 Skema Warna *Triadic*

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/color-schemes-2> (2022)

### 6) Tetradic

Skema warna *tetradic* adalah kombinasi dari dua pasang *complementary colours*, sehingga menciptakan kombinasi empat warna yang saling melengkapi.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

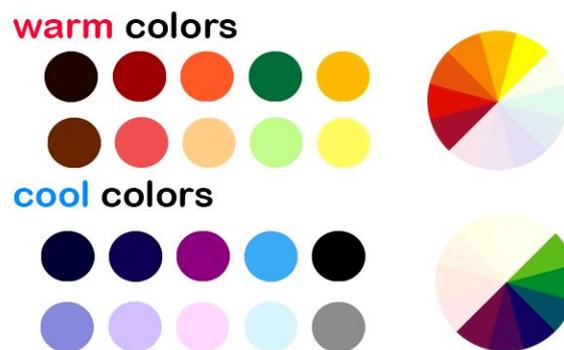


Gambar 2.32 Skema Warna Tetradic

Sumber: <https://copic.too.com/blogs/educational/color-schemes-2> (2022)

### 7) Cool

Skema warna *cool* atau ‘dingin’ adalah kombinasi warna-warna yang terletak pada bagian sisi kiri dari roda warna. Kombinasi warna ini akan menciptakan kesan yang lebih tenang dan tenteram.



Gambar 2.33 Skema Warna Warm & Cool

Sumber: <https://ukietech.com/blog/design/what-is-the-best-way-to-choose-color-scheme-for-website-design-> (2015)

### 8) Warm

Skema warna *warm* atau ‘hangat’ adalah kombinasi warna-warna yang terletak pada bagian sisi kanan pada roda warna. Kombinasi warna hangat biasanya menciptakan kesan yang intens, hangat ke panas, dan membakar.

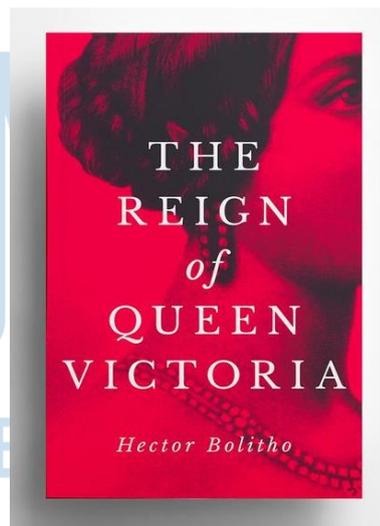
#### 2.1.5.2 Psikologi Warna

Haller (2019) menuliskan dalam bukunya *The Little Book of Colour: How to Use the Psychology of Colour to Transform Your*

*Life* bahwa setiap dari jutaan warna yang bisa dilihat mata manusia memiliki dampak psikologis, baik secara disadari maupun tidak. Contohnya adalah bagaimana cahaya kuning matahari membuat seseorang menjadi lebih ceria dan optimis, warna hijau di hutan yang membawa suasana tenang dan hening, atau warna langit yang abu-abu dan gelap mempengaruhi keinginan untuk bersembunyi di dalam selimut. Semua itu adalah dampak dari psikologi warna yang tidak kita sadari. Haller (2019) mendeskripsikan sebelas warna dengan tiap dampak psikologisnya, sebagai berikut:

1) Merah

Warna merah adalah warna dasar yang dapat memberi efek pada fisik seseorang. Merah dapat memberi efek kehangatan, energi, dan semangat/kegembiraan. Merah juga adalah warna yang maskulin, sehingga memberi kesan kekuatan, gairah, keberanian, pemberontakan, juga *survival*. Namun, terlalu banyak penggunaan warna merah juga dapat merangsang secara berlebihan dan membuat seseorang tidak bisa *relax*.



Gambar 2.34 Warna Merah  
Sumber: 99designs.com (2019)

## 2) Merah muda

Warna merah muda adalah warna yang mengekspresikan kepedulian, pemeliharaan, dan kasih sayang. Warna merah muda juga sering diasosiasikan dengan sifat-sifat yang feminim. Di sisi lain, merah muda dapat memberi kesan lemah, membutuhkan, atau tidak berdaya jika digunakan terlalu banyak.



Gambar 2.35 Warna Merah Muda  
Sumber: Ji-eung-eung (2018)

## 3) Kuning

Warna dasar kuning adalah warna yang mempunyai kaitan dengan emosi dan sistem saraf manusia. Kuning biasanya dikorelasikan dengan emosi bahagia, semangat, percaya diri, positività, dan optimisme. Namun di satu sisi, kuning juga dapat memberi kesan kegugupan dan depresi.



Gambar 2.36 Warna Kuning  
Sumber: Han Da Bin (2017)

#### 4) Oranye

Warna oranye adalah campuran dari warna dasar merah dan kuning, sehingga memiliki efek percampuran kedua warna tersebut yaitu secara fisik dan emosi. Warna oranye memiliki kesan hangat, *friendly*, energetik, dan *fun*. Di sisi lain, penggunaan warna oranye yang terlalu banyak dapat memberi kesan kekanak-kanakan, ceroboh atau sembrono, dan murahan.



Gambar 2.37 Warna Oranye  
Sumber: Alex Hunting (2016)

#### 5) Coklat

Warna coklat biasanya diasosiasikan dengan warna kayu, yang mempunyai kesan aman, dapat diandalkan, hangat, dan suportif. Warna coklat juga memiliki kemiripan dengan hitam, yaitu warna yang terkesan serius namun lebih lembut dari hitam. Di satu sisi, warna coklat dapat memberi kesan membosankan, berat, dan keras kepala.

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 2.38 Warna Coklat  
Sumber: Sonderpath Studio

#### 6) Biru

Warna biru adalah warna dasar yang dapat mempengaruhi secara psikologis dan mental. Warna ini adalah warna favorit sebagian besar orang di dunia. Biru diasosiasikan dengan kejernihan pikiran, ketenangan, keheningan, dan refleksi diri. Di satu sisi, penggunaan warna biru juga dapat berkesan dingin, tidak peduli, dan menyendiri.



Gambar 2.39 Warna Biru  
Sumber: Max Löffler (2017)

## 7) Hijau

Warna hijau biasanya diasosiasikan dengan kehidupan. Warna hijau berada di tengah-tengah spektrum warna dan adalah warna yang paling mudah dilihat mata manusia. Karena itu, warna hijau memiliki kesan yang tenteram, harmonis, dan seimbang. Akan tetapi, hijau juga bisa membawa kesan membosankan dan stagnasi. Hijau juga bisa menyimbolkan sesuatu yang membusuk.



Gambar 2.40 Warna Hijau  
Sumber: Revista Chorume (2022)

## 8) Ungu

Warna ungu memiliki sifat dasar campuran dari biru dan merah, yaitu kekuatan dan energi dari merah, juga integritas dan kejujuran dari biru. Warna ungu adalah warna yang menyimbolkan transendensi, alam yang lebih tinggi, dan spiritualitas. Warna ungu memiliki kesan kontemplasi dan pencarian kebenaran yang lebih tinggi. Namun, penggunaan warna ungu yang berlebihan juga bisa mengesankan introspeksi diri yang berlebihan, dan kehilangan realita. Ungu juga dapat terkesan murah dan kotor dibanding warna lain.



Gambar 2.41 Warna Ungu

Sumber: <https://fontsinuse.com/uses/49994/the-riddle-of-the-sea-by-jonne-kramer> (2022)

### 9) Abu-abu

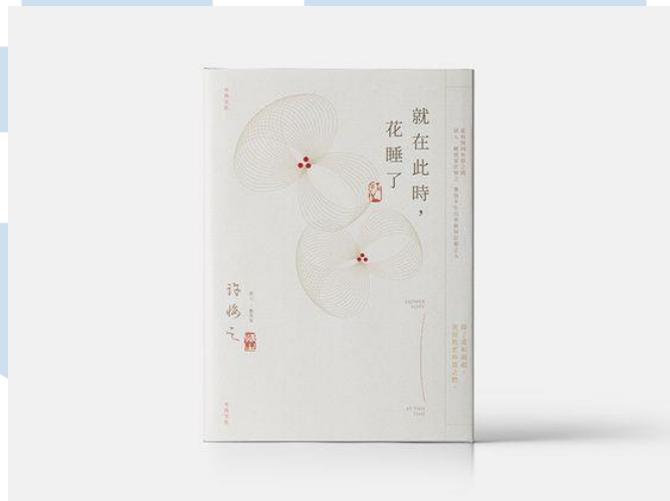
Warna abu-abu yang berada diantara putih dan hitam, memberikan kesan ketidakjelasan antara iya dan tidak. Akan tetapi, warna ini dapat memberi kesan yang memberi kenyamanan dan ketenangan bagi beberapa orang, seperti bersembunyi di rumah dan menyendiri. Namun, penggunaan warna abu-abu juga dapat memberi kesan melelahkan.



Gambar 2.42 Warna Abu-Abu  
Sumber: Most of Hou (2016)

#### 10) Putih

Warna putih adalah warna yang menyimbolkan kesempurnaan, kemurnian, kesucian, kedamaian, kesederhanaan, dan kejernihan. Putih dapat memberi kesan keamanan emosional. Akan tetapi, putih juga dapat memberi kesan dingin, ketidakpedulian, sesuatu yang steril, dan kematian. Contohnya adalah penggunaan warna putih di tahun 1950an di rumah sakit psikiatri untuk menurunkan emosi.



Gambar 2.43 Warna Putih

Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/5488830787660355/>

#### 11) Hitam

Seperti warna merah, warna hitam memiliki banyak karakter. Hitam bisa melambangkan keanggunan, pesona, dan kemewahan. Hitam juga memiliki kesan otoritatif, misterius, bahkan proteksi. Di sisi lain, hitam juga bisa mengesankan sesuatu yang menyeramkan, dingin, terlalu serius, dan tidak bisa didekati.

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 2.44 Warna Hitam  
Sumber: Sea Design (2010)

### 2.1.6 Fotografi

Kata ‘fotografi’ atau *photography* berasal dari dua kata dalam bahasa Yunani, yaitu ‘*photos*’ atau cahaya dan ‘*graphos*’ atau gambar/melukis. Karyadi (2017, hlm. 6) menuliskan bahwa fotografi adalah seni menggambar dengan menggunakan cahaya lewat media kamera.

#### 2.1.6.1 Jenis Fotografi

Karyadi (2017, hlm. 18) membagi fotografi menjadi beberapa jenis, yaitu:

- 1) Fotografi manusia, yaitu fotografi dengan objek utama yaitu manusia dan aktivitasnya.

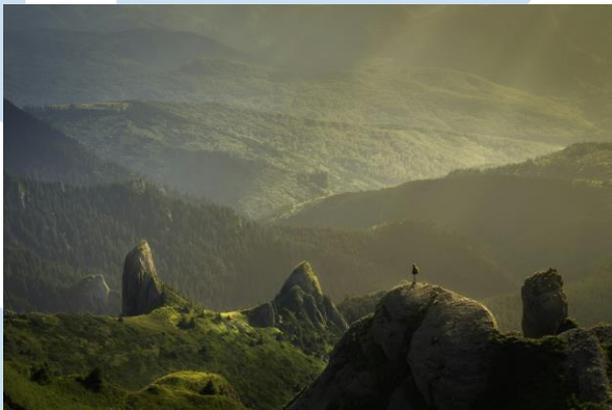
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.45 Fotografi Manusia

Sumber: <https://unsplash.com/photos/man-in-blue-and-white-striped-long-sleeve-shirt-and-black-pants-riding-skateboard-during-daytime-9sbMB61Vc4k>

- 2) Fotografi alam, yaitu fotografi dengan objek utama adalah objek alam, baik benda hidup maupun mati.



Gambar 2.46 Fotografi Alam

Sumber: <https://unsplash.com/photos/landscape-photography-of-mountain-hit-by-sun-rays-78A265wPiO4>

- 3) Fotografi arsitektur, yaitu fotografi dengan objek utama yaitu bangunan buatan manusia dari berbagai aspek seperti sejarah, cara pembangunannya, kultur, ataupun rancangannya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.47 Fotografi Arsitektur

Sumber: <https://unsplash.com/photos/white-concrete-building-QdAAasrZhdK>

- 4) Fotografi *still-life*, yaitu fotografi dengan objek utama benda mati sehari-hari yang diatur dan ditangkap kamera sedemikian rupa sehingga terlihat hidup dan memiliki cerita.



Gambar 2.48 Fotografi *Still-Life*

Sumber: <https://unsplash.com/photos/two-yellow-fruits-on-white-textile-wWmfjphoOek>

- 5) Fotografi jurnalistik, yaitu fotografi dengan objek utama berupa kejadian untuk diinformasikan pada masyarakat ataupun untuk kepentingan pers dan media.

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 2.49 Fotografi Jurnalistik

Sumber: <https://unsplash.com/photos/man-in-black-and-white-plaid-dress-shirt-holding-white-plastic-bag-laiA0BIQt8A>

- 6) Fotografi aerial, yaitu fotografi dengan objek utama diambil dari udara, baik untuk keperluan survei dan data, fauna, cuaca, ataupun untuk kepentingan militer.



Gambar 2.50 Fotografi Aerial

Sumber: <https://unsplash.com/photos/aerial-shot-of-road-surrounded-by-green-trees-qzgN45hseN0>

- 7) Fotografi bawah air, yaitu fotografi dengan objek utama berada dibawah air dan biasanya dilakukan oleh penyelam.

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 2.51 Fotografi Bawah Air

Sumber: <https://unsplash.com/photos/a-scuba-diver-swims-through-an-underwater-cave-yx7TJle8LhM>

- 8) Fotografi seni rupa, yaitu fotografi dengan objektif estetika dan memiliki unsur seni. Biasanya ditemukan di pameran ataupun dipajang di museum.



Gambar 2.52 Fotografi Seni Rupa

Sumber: <https://unsplash.com/photos/persons-hand-with-white-manicure-x0gw9YspcR4>

- 9) Fotografi makro, yaitu fotografi dengan objek utama diambil dari jarak dekat, biasanya berupa objek yang kecil dan di *close-up* sehingga tertangkap detail menarik.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.53 Fotografi Makro

Sumber: <https://unsplash.com/photos/brown-and-black-fur-on-white-ceramic-plate-suj3od1uMv8>

- 10) Fotografi mikro, yaitu fotografi untuk objek yang sangat kecil menggunakan kamera yang khusus dan mikroskop. Aplikasi fotografi mikro biasanya untuk dunia sains seperti biologi dan astronomi.



Gambar 2.54 Fotografi Mikro

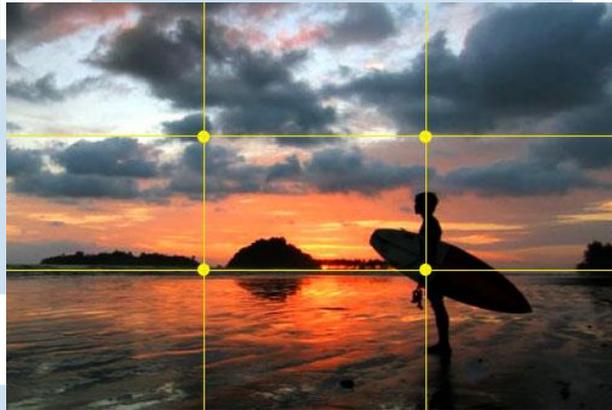
Sumber: [https://unsplash.com/photos/brown-ant-on-brown-wood-Ie-FD\\_Z1wxE](https://unsplash.com/photos/brown-ant-on-brown-wood-Ie-FD_Z1wxE)

### 2.1.6.2 Komposisi Fotografi

Karyadi (2017, hlm. 32) mendefinisikan komposisi dalam fotografi sebagai pengaturan elem fotografi dalam ruang terbatas. Beberapa elemen komposisi fotografi menurut Karyadi (2017) adalah sebagai berikut:

- 1) POI atau *point of interest* adalah komposisi foto dengan menitikberatkan pada suatu objek yang dijadikan subjek foto,

sehingga fokus mata langsung tertuju pada objek tersebut ketika melihat fotonya. Biasanya komposisi POI menggunakan *rule of thirds* atau garis bayangan yang membagi format foto menjadi tiga kolom dan baris, kemudian objek diposisikan pada salah satu titik potong dari garis bayangan.



Gambar 2.55 *Point of Interest*

Sumber: <https://blog.muchlas.web.id/komposisi-dalam-fotografi/> (2014)

- 2) *Depth of field* atau ruang tajam adalah komposisi foto dengan teknik mengatur *aperture* atau diafragma kamera untuk mengatur titik fokus dan ruang tajam sebuah objek.



Gambar 2.56 *Depth of Field*

Sumber: <https://www.blibli.com/friends/blog/teknik-foto-depth-of-field-03/> (2023)

- 3) *Background* atau latar belakang adalah salah satu komponen komposisi foto untuk mendukung tema yang ingin disampaikan sesuai dengan *point of interest*.



Gambar 2.57 *Background*

Sumber: <https://blog.muchlas.web.id/komposisi-dalam-fotografi/> (2014)

- 4) *Colour* atau pemilihan warna dalam foto berfungsi untuk mendukung latar foto supaya semakin menarik dan mendukung *look and feel* sebuah foto.



Gambar 2.58 *Colour*

Sumber: [https://unsplash.com/photos/blue-and-orange-smoke-wQLAGv4\\_OYs](https://unsplash.com/photos/blue-and-orange-smoke-wQLAGv4_OYs)

- 5) *Pattern* atau pola pada komposisi foto digunakan untuk menambah elemen tekstur, contohnya susunan bata merah pada sebuah tembok.

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 2.59 *Pattern*

Sumber: <https://unsplash.com/photos/a-close-up-of-a-red-line-painted-on-a-rock-T5XgDJfgYFA>

- 6) *Framing* atau pembingkai adalah komposisi foto dengan cara membingkai objek utama pada foto sehingga memberikan fokus dan daya tarik bagi objek.



Gambar 2.60 *Framing*

Sumber: <https://unsplash.com/photos/selective-focus-photography-of-concrete-castle-Dt9R3NH30tA>

- 7) Horizontal dan Vertikal adalah pengaturan kamera, baik *portrait* ataupun *landscape*.

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



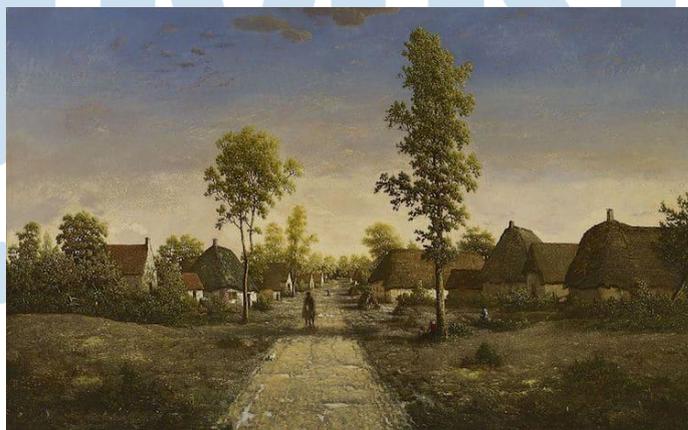
Gambar 2.61 Horizontal

Sumber: [https://unsplash.com/photos/brown-wooden-dock-between-lavender-flower-field-near-body-of-water-during-golden-hour-K2s\\_YE031CA](https://unsplash.com/photos/brown-wooden-dock-between-lavender-flower-field-near-body-of-water-during-golden-hour-K2s_YE031CA)

### 2.1.7 Ilustrasi

Dalam buku *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Male (2007) menuliskan bahwa ilustrasi adalah sebuah elemen visual yang dibuat sedemikian rupa dengan tujuan menyampaikan sebuah pesan atau pengertian kepada audiensnya. Ilustrasi menambah dampak terhadap pesan yang akan disampaikan secara emosional dan logika pada seseorang, sehingga lebih berkesan dan mudah dimengerti. Soedarso (2014) membagi ilustrasi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- 1) Naturalis adalah jenis ilustrasi yang mengikuti objek secara alamiah tanpa disederhanakan, sehingga hampir sama dengan aslinya/realistik.



Gambar 2. 62 *The Village of Becquigny*

Sumber: Théodore Rousseau (1857)

- 2) Dekoratif adalah jenis ilustrasi yang mengubah wujud asli dari objeknya di dunia nyata, baik dengan cara disederhanakan atau didramatisasi.



Gambar 2.63 Ilustrasi Dekoratif  
Sumber: Zi Li (2017)

- 3) Kartun adalah jenis ilustrasi yang biasanya dipersepsikan kekanak-kanakan, imut, dan menarik bagi anak-anak.



Gambar 2.64 Ilustrasi Kartun  
Sumber: Giully Leão (2024)

- 4) Karikatur adalah jenis ilustrasi yang memiliki maksud sindiran atau untuk mengkritik tokoh dengan cara mengubah proporsi tubuh subjek gambar. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan pada majalah atau koran.



Gambar 2.65 Ilustrasi Karikatur  
Sumber: Inna Grigoryeva (2024)

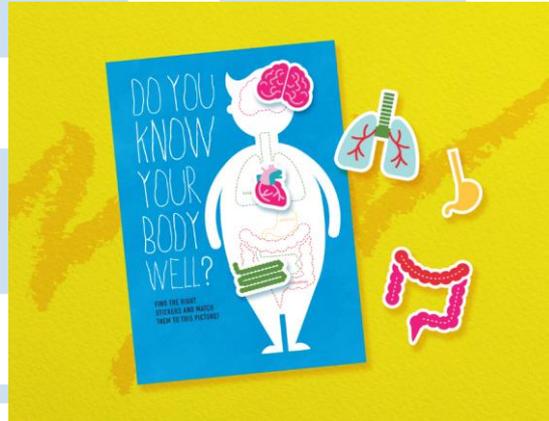
5) Cerita bergambar/komik adalah serangkaian gambar yang memiliki cerita dan diberikan narasi/dialog pada karakter.



Gambar 2.66 Ilustrasi Komik

Sumber: <https://www.vice.com/en/article/59v5xx/catboy-waits-for-the-mail-todays-comic-by-benji-nate-comics> (2018)

- 6) Ilustrasi buku pelajaran adalah jenis ilustrasi yang biasanya digunakan pada buku-buku pengantar pelajaran dengan tujuan untuk edukasi.



Gambar 2. 67 Ilustrasi Buku Pelajaran

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/46909221/Mount-Elizabeth-\(Doctor-for-a-Day\)-Kids-Activity-Book/modules/279977671](https://www.behance.net/gallery/46909221/Mount-Elizabeth-(Doctor-for-a-Day)-Kids-Activity-Book/modules/279977671) (2017)

- 7) Ilustrasi khayalan adalah jenis ilustrasi imajinatif sesuai dengan gaya tiap ilustratornya. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan di buku-buku fiksi bergambar, novel, ataupun cerita.



Gambar 2.68 Ilustrasi Imajinatif

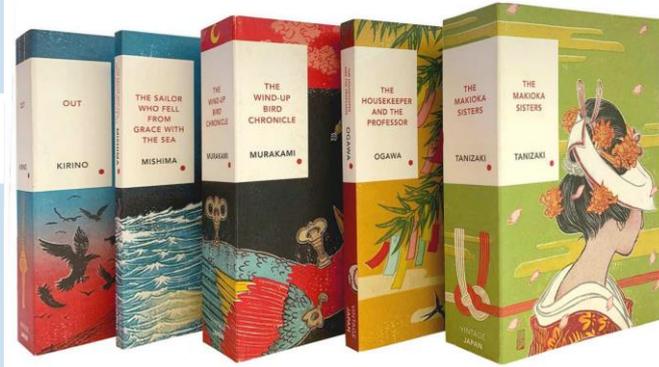
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/192400059/Youre-not-alone> (2024)

## 2.2 Media Informasi

Braesel dan Karg (2018, hlm.17) dalam bukunya *Media and Information Literacy: A Practical Guidebook for Learners* menjelaskan bahwa media adalah salah satu bentuk perantara atau pengantar informasi, komunikasi, ataupun hiburan kepada masyarakat luas. Di sisi lain, informasi adalah sumber untuk

menyampaikan pengetahuan dan fakta (hlm. 33). Dari dua pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media informasi adalah sebuah pengantar komunikasi yang berisi informasi faktual dan dapat dipercaya. Braesel dan Karg (2018, hlm. 17) mengategorikan media informasi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) *Print* atau cetak, dengan contoh seperti buku, majalah, dan koran.



Gambar 2.69 Media Cetak

Sumber: [https://www.behance.net/gallery/173979963/Vintage-Japanese-classics-book-jacket-art?tracking\\_source=for\\_you\\_logged\\_in\\_feed\\_published](https://www.behance.net/gallery/173979963/Vintage-Japanese-classics-book-jacket-art?tracking_source=for_you_logged_in_feed_published) (2023)

- 2) *Visual* atau lewat pengelihatian, dengan contoh foto, film, televisi, video, dan gambar/ilustrasi.



Gambar 2.70 Media Film

Sumber: Big Fish (2003)

- 3) *Sound* atau lewat pendengaran/suara, dengan contoh radio, musik, CD, MP3, dan bentuk rekaman suara lainnya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.71 Media Musik  
Sumber: SZA (2017)

- 4) *Digital* atau secara daring, dengan contoh surat elektronik, media sosial, dan permainan video.

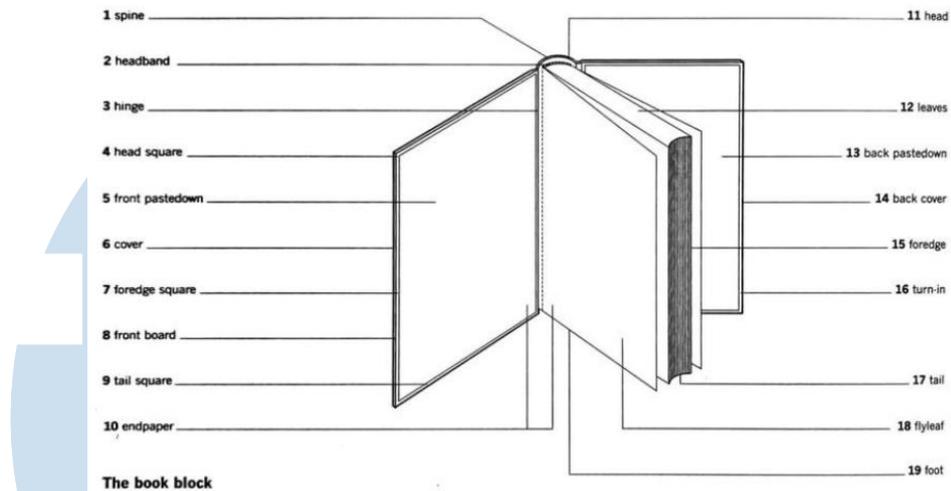


Gambar 2.72 Media *Game Online*  
Sumber: Riot Games (2024)

### 2.3 Buku

Salah satu bentuk dari media informasi cetak adalah buku. Dalam buku *Book Design* yang ditulis oleh Haslam (2006), buku adalah halaman-halaman yang dicetak dan digabung menjadi suatu ikatan yang berfungsi sebagai pengantar wawasan dan tidak lekang oleh waktu. Haslam (2006) juga membagi buku menjadi dua komponen utama, yaitu *the book block* dan *the page and the grid*.

### 2.3.1 The Book Block

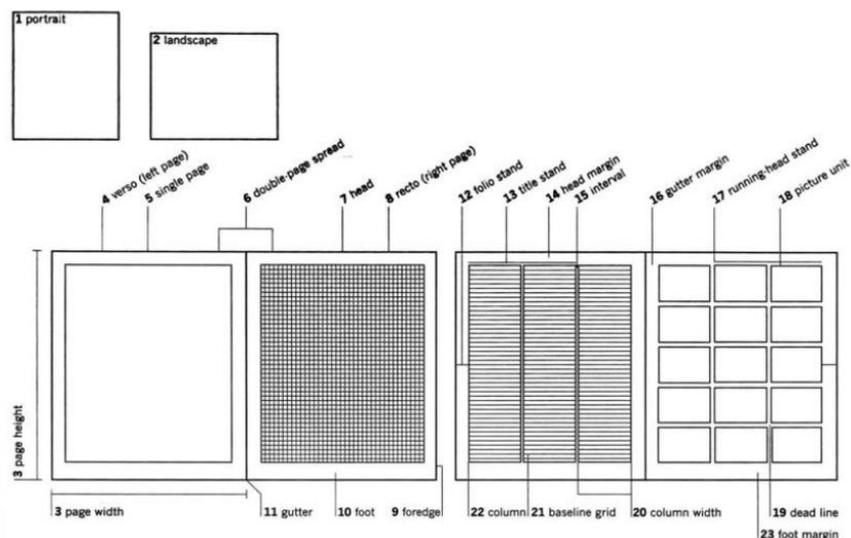


Gambar 2.73 *The Book Block*  
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Spine*, atau bagian *cover* buku yang menutup ujung pengikat *cover*.
- 2) *Headband*, atau kumpulan benang yang mengikat buku per bagiannya dan biasanya diberi warna untuk melengkapi pengikat *cover*.
- 3) *Hinge*, adalah lipatan pada *endpaper* diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
- 4) *Head square*, atau pinggiran pelindung yang berada di bagian atas buku.
- 5) *Front pastedown*, atau hasil tempelan dari *endpaper* yang ditempel ke bagian dalam papan depan buku.
- 6) *Cover*, adalah sebuah kertas tebal atau papan yang melindungi kertas-kertas buku.
- 7) *Foreedge square*, adalah pinggiran pelindung di bagian tempaan buku.
- 8) *Front board*, adalah papan pelindung buku di bagian depan.
- 9) *Tail square*, adalah pinggiran pelindung yang berada dibawah buku.

- 10) *Endpaper*, adalah beberapa lembaran kertas yang lebih tebal untuk menutup bagian dalam papan *cover*.
- 11) *Head*, adalah bagian buku yang paling atas.
- 12) *Leaves*, adalah beberapa lembaran kertas dengan dua sisi.
- 13) *Back pastedown*, adalah *endpaper* yang ditempel pada cover belakang dalam buku.
- 14) *Back cover*, adalah penutup buku bagian belakang.
- 15) *Foredge*, adalah bagian tempaan buku yang ada di bagian belakang.
- 16) *Turn-in*, adalah kertas atau kain yang dilipat dari luar ke dalam *cover*.
- 17) *Tail*, atau bagian terbawah dari buku.
- 18) *Fly leaf*, adalah lembar yang bisa dibalik pada *endpaper*.
- 19) *Foot*, atau bagian terbawah dari halaman buku.

### 2.3.2 The Page and The Grid



Gambar 2.74 *The Page and The Grid*  
Sumber: Haslam (2006)

- 1) *Portrait*, adalah format halaman dengan tinggi buku lebih besar dari lebar.
- 2) *Landscape*, adalah format halaman dengan lebar buku lebih besar dari tinggi.

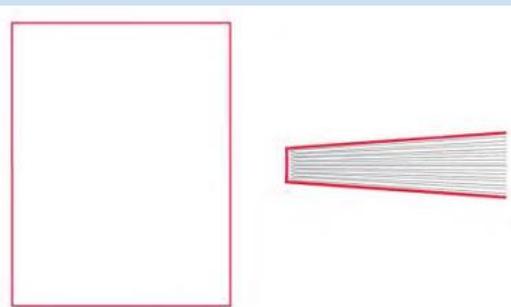
- 3) *Page height and width*, adalah ukuran tinggi dan lebar halaman.
- 4) *Verso*, adalah halaman kiri dalam buku yang biasanya ditandai dengan nomor halaman genap.
- 5) *Single page*, adalah lembar kertas individu yang terletak di bagian kiri buku.
- 6) *Double-page spread*, adalah dua halaman kertas yang berhadapan dengan konten yang melewati *gutter* kertas sehingga terlihat seperti satu halaman.
- 7) *Head*, adalah bagian teratas dari buku.
- 8) *Recto*, adalah halaman kanan dalam buku yang biasanya ditandai dengan nomor halaman ganjil.
- 9) *Foreedge*, adalah ujung terdepan dari lembaran buku.
- 10) *Foot*, adalah bagian bawah buku.
- 11) *Gutter*, adalah margin terikat pada buku.
- 12) *Folio stand*, merupakan garis yang menjelaskan posisi nomor folio.
- 13) *Title stand*, merupakan garis yang menjelaskan posisi judul.
- 14) *Head margin*, adalah margin atas halaman.
- 15) *Interval/column gutter*, adalah bagian kosong pemisah tiap kolom.
- 16) *Gutter margin/binding margin*, adalah *margin* terdalam pada halaman yang terdekat dengan pengikat buku.
- 17) *Running-head stand*, adalah garis yang menandakan posisi *running head*.
- 18) *Picture unit*, adalah kotak-kotak pemisah untuk unit gambar yang akan digunakan dalam buku.
- 19) *Dead line*, adalah bagian kosong yang memisahkan *picture unit*.
- 20) *Column width/measure*, adalah ukuran dari tiap kolom.
- 21) *Baseline*, adalah garis penanda tempat tulisan akan berada.
- 22) *Column*, sebuah bidang persegi panjang untuk mengatur tulisan pada suatu halaman buku.

23) *Foot margin*, adalah margin paling bawah pada suatu halaman buku.

### 2.3.3 Binding

*Binding* atau penjilidan buku adalah salah satu aspek utama dalam membuat sebuah buku. Evans dan Sherin (2009, hlm. 80) dalam bukunya *Forms, Folds, Sizes* menuliskan bahwa ada banyak cara untuk menjilid sebuah buku sesuai dengan pertimbangan estetika, biaya, dan ketahanan masing-masing. Evans dan Sherin (2009, hlm. 80) mengategorikan beberapa jenis *binding* yang paling standar sebagai berikut:

#### 1) Perfect Binding

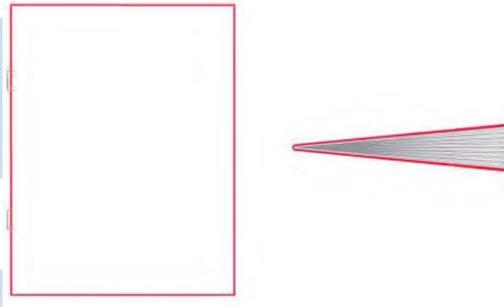


Gambar 2.75 *Perfect Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

*Perfect binding* adalah salah satu cara penjilidan yang dikatakan sempurna karena tidak terlihat jahitan atau tanda jilid apapun pada *cover* depannya. Teknik pada *perfect binding* adalah dengan mengoleskan lem panas pada ujung punggung buku dan ujung halaman, lalu *cover* buku secara menyeluruh ditempel pada punggung buku.

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

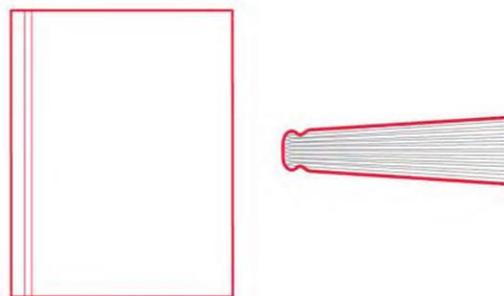
## 2) Saddle Stitch Binding



Gambar 2.76 *Saddle Stitch Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Jenis jilid *saddle stitch* adalah dengan cara menggabungkan *cover* dan tiap *signatures* buku, lalu digantung pada sebuah tahanan. Teknik yang digunakan adalah dengan cara *wire stitching* atau *staples* pada tengah punggung buku, kemudian di potong.

## 3) Case Binding

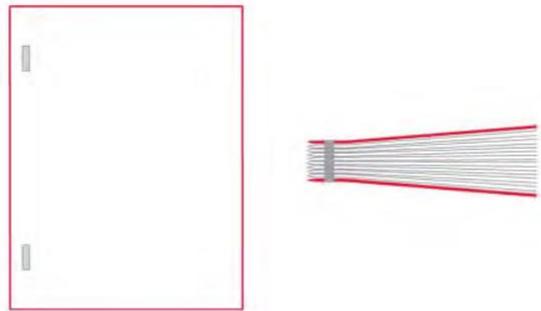


Gambar 2. 77 *Case Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Pada jenis jilid *case*, tumpukan buku pertama dijahit pada bagian samping. Buku yang sudah dijahit kemudian diberi lem dan di potong rapi pada ketiga sisinya, kemudian ditempel pada *cover*.

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

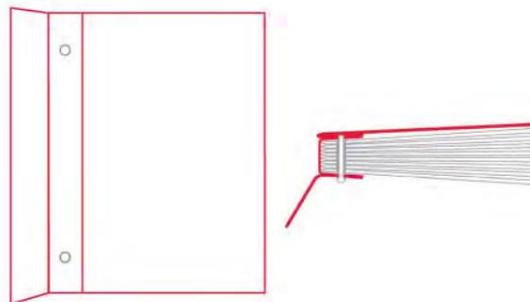
#### 4) Side Stitch Binding



Gambar 2.78 *Side Stitch Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Pada jenis jilid *side stitch*, kertas-kertas halaman buku dan *cover* diatur dan digabung menjadi satu tumpukan, kemudian di *wire stitch* atau *staple* pada ujung gabungan.

#### 5) Screw and Post Binding

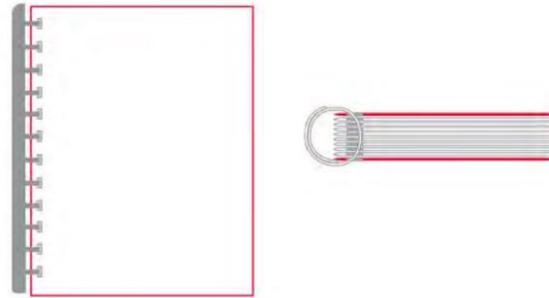


Gambar 2.79 *Screw and Post Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Pada jenis jilid *screw and post*, kertas-kertas halaman buku dan *cover* diatur dan digabung menjadi satu tumpukan, kemudian diberi lubang dan digabungkan menggunakan sekrup. Sekrup ini bisa dicopot pasang jika ingin menambahkan halaman buku.

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

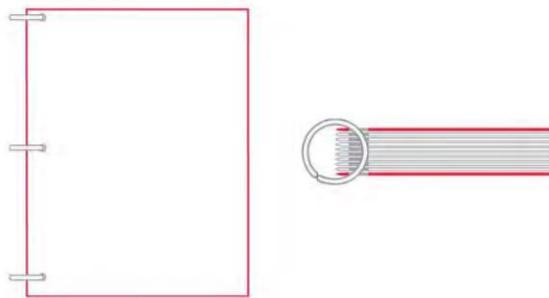
#### 6) Plastic Comb Binding



Gambar 2.80 *Plastic Comb Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Jenis jilid *plastic comb* memiliki teknik yang sama seperti *screw and post binding*, namun lubang yang dibuat lebih banyak dan buku disatukan menggunakan sisiran plastik yang melingkar. Plastik ini bisa dicopot pasang jika ingin menambahkan halaman buku.

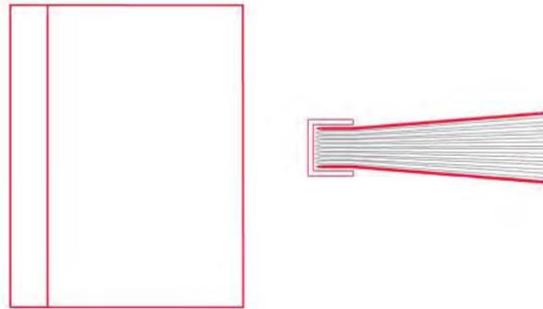
#### 7) Ring Binding



Gambar 2.81 *Ring Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Masih sama dengan *screw and post* dan *plastic comb binding*, teknik jilid menggunakan *ring* kedalam lubang yang sudah dibuat. Cincin ini memiliki banyak variasi ukuran dan warna yang bisa digunakan sesuai selera dan kebutuhan. Cincin ini juga bisa dicopot pasang jika ingin menambahkan atau mengurangi halaman pada *binder*.

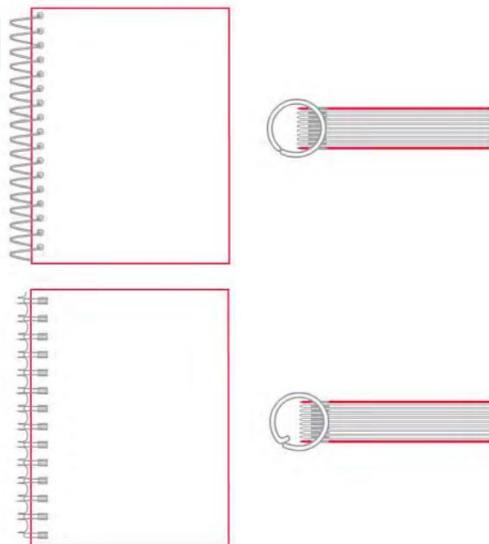
#### 8) Tape Binding



Gambar 2.82 *Tape Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Pada teknik jilid *tape*, halaman-halaman buku dan *cover* diatur dan digabung dalam satu tumpukan. Kemudian sebuah lembaran dengan perekat ditempelkan pada sisi samping punggung buku dan dipanaskan sehingga tumpukan buku dan *cover* menempel.

#### 9) Spiral and Double-Loop Wire Binding



Gambar 2.83 *Spiral and Double-loop Wire Binding*  
Sumber: Evans & Sherin (2009)

Setiap halaman dan *cover* diatur dan digabung menjadi satu tumpukan. Kemudian diberi lubang di bagian pinggir punggung buku, dan dimasukkan *double wire* pada tiap lubangnya sebagai perekat.

## 2.4 Strategi Pemasaran (STP)

Kotler dan Armstrong (2017, hlm. 74) menuliskan dalam buku *Principles of Marketing* bahwa setiap *brand* dan perusahaan perlu memusatkan teknik *marketing* yang *customer-centered* untuk bisa bersaing di pasaran. Sebelum bisa memuaskan pelanggan, perusahaan dan *brand* harus mengetahui terlebih dahulu apa yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pasar. Karena itu, Kotler dan Armstrong (2017) menyarankan untuk menganalisis pasar terlebih dahulu secara menyeluruh dan tersegmentasi dengan menggunakan proses *market segmentation*, *market targeting*, dan *market differentiation and positioning*.

### 2.4.2 Market Segmentation

Pasar memiliki berbagai macam konsumen, produk, dan kebutuhan. Karena itu perusahaan harus memilah dengan baik segmentasi pasar mana yang paling berpotensi menguntungkan bagi mereka. Kotler dan Armstrong (2017) mengelompokkan segmentasi pasar ini menjadi beberapa kelompok, yaitu berdasarkan:

- 1) Geografis adalah segmentasi pasar berdasarkan lokasi pasar berada, contohnya negara, kota, ataupun secara regional lainnya.
- 2) Demografis adalah segmentasi pasar berdasarkan latar belakang pasar, contohnya usia, jenis kelamin, agama, ras, dan latar belakang lainnya.
- 3) Psikografis dan *behavioral* adalah segmentasi pasar berdasarkan psikologis seseorang, bisa berdasarkan kepribadian, sikap, ataupun gaya hidup spesifik.

### 2.4.3 Market Targeting

Kotler dan Armstrong (2017, hlm. 75) menuliskan bahwa setelah menentukan segmentasi pasar, perusahaan atau *brand* dapat memilih pasar yang paling cocok bagi produk/jasa yang mereka tawarkan. *Market targeting* mencakup evaluasi daya tarik setiap segmen pasar dan pemilihan satu atau lebih segmen pasar yang bisa dimasukkan. Contohnya adalah merek sepatu *Nike* yang memulai dari segmen pasar yang serius dalam

olahraga berlari. Secara bertahap, *Nike* memperluas segmen pasarnya hingga saat ini menjual serangkaian sepatu untuk hampir seluruh cabang olahraga untuk siapapun. Karena itu, penting bagi perusahaan untuk memulai dari pasar yang paling cocok, kemudian perlahan memperluas segmennya.

#### **2.4.4 Market Differentiation and Positioning**

Setelah memilih segmen pasar, Kotler dan Armstrong (2017, hlm. 75) berpendapat bahwa perusahaan dan *brand* harus menentukan diferensiasi dan memposisikan produk/jasa mereka pada pasar. Diferensiasi dan *positioning* adalah bagaimana produk/jasa yang ditawarkan bisa dibedakan dengan kompetitor lain dan bisa menempati suatu posisi tertentu yang bisa diingat terus dalam pikiran konsumen. Karena itu, sebuah produk/jasa harus memiliki nilai jual yang tidak terdapat pada kompetitor lainnya di segmen pasar yang dipilih (hlm. 75).

### **2.5 Spiritualitas Kristen**

Spiritualitas atau dikenal juga sebagai kerohanian berdasar pada kata dalam bahasa Inggris yaitu *spirit* atau roh, yang memiliki arti bagian nonfisik dari diri manusia, pusat dari emosi, karakter, dan jiwa atau *soul* (Kamus Oxford). Cakupan spiritualitas sendiri sangat luas, mulai dari budaya, agama, formasi, juga ekspresi (Kartika, 2010). Conn (1989) dalam bukunya *Spirituality and Personal Maturity* menuliskan bahwa spiritualitas adalah terjalannya kembali relasi manusia dengan Allah yang merupakan karunia Roh Kudus lewat Yesus Kristus bagi orang-orang percaya. Oleh sebab itu, spiritualitas Kristen bersifat Trinitas, Kristologi, dan pengalaman religius yang Eklesial.

#### **2.5.2 Sudut Pandang Spiritualitas**

Kartika (2010) menuliskan bahwa ada dua sudut pandang yang bisa digunakan untuk memahami spiritualitas, yaitu:

- 1) Secara Filosofis

Dalam pemahaman secara filosofis, spiritualitas adalah jembatan dari hal yang bisa dilihat dan disentuh dengan yang tidak.

Keberadaan spiritual diartikan sebagai kemampuan transendensi dalam hal hubungan pribadi. Aktualisasi dari pemahaman ini adalah bagaimana manusia membangun relasi dengan sesamanya.

2) Secara Religiusitas

Dalam pemahaman secara religius, spiritualitas adalah kemampuan transendensi diri dengan sesuatu diluar kemampuan pengetahuannya, atau dengan Tuhan. Dalam konteks spiritualitas Kristen, spiritualitas adalah kemampuan transendensi diri oleh karunia Roh Kudus yang menghubungkan kembali Allah melalui Kristus dengan pengikut-Nya.

### 2.5.3 Perkembangan Spiritual

Fowler (1995) dalam bukunya *Stages of Faith: The Psychology of Human Development and the Quest for Meaning* menuliskan bahwa ada enam tahapan perkembangan spiritualitas seseorang, sebagai berikut:

- 1) *Intuitive-Projective* adalah tahap perkembangan spiritualitas pada usia 3—7 tahun. Pada tahap ini, seorang anak berada pada tahap awal mengerti tentang konsep dasar hidup dan Tuhan lewat imajinasi, fantasi, cerita, dan tidak dikendalikan oleh logika. Pada tahap ini pengertian seorang anak tentang Tuhan dipengaruhi oleh orang-orang disekitarnya dan orang tua.
- 2) *Mythic-Literal* adalah tahap ketika seorang anak masuk ke usia sekolah dan mulai mengerti dunia secara logis. Anak mulai menerima ide-ide tentang agama lewat cerita yang diberi tahu kepada mereka, tetapi dimengerti secara literal dan harafiah. Contoh pengertiannya seperti bayangan anak tentang Tuhan sebagai sosok dengan janggut putih panjang yang tinggal di langit, kelakuan baik akan membuahkan hal baik, begitu pula sebaliknya jika melakukan hal jahat. Sedikit orang tetap berada pada tahap ini sampai dewasa.

- 3) *Synthetic-Conventional* adalah tahap pengertian spiritual ketika seseorang memasuki usia remaja. Pada tahap ini, seseorang mulai mengidentifikasi diri dengan sistem kepercayaannya masing-masing, namun juga terpengaruh oleh kepercayaan orang lain yang berbeda-beda. Karena itu ada unsur konformisme untuk menghindari konflik terhadap kepercayaan yang dipegang secara implisit, namun seseorang belum menyadari bahwa mereka ada di dalam kotak-kotak identitas dan belum melihat *outside the box*.
- 4) *Individuative-Reflective* adalah tahap perkembangan yang biasanya dilalui seseorang pada umur 20—30 tahun. Pada tahap ini, seseorang mulai menyadari adanya kotak-kotak lain diluar kotaknya sendiri. Seseorang mulai kritis terhadap kepercayaannya dan mulai menemukan *struggle* untuk bertanggung jawab pada kepercayaannya sendiri.
- 5) *Conjunctive Faith* biasanya terjadi ketika seseorang memasuki usia pertengahan dan adalah hasil dari pandangan dunia yang dipupuk secara intelektual. Seseorang mulai menyadari adanya kompleksitas hidup, sehingga kepercayaan-kepercayaan lama mulai luntur dan digantikan dengan pengertian spiritual bahwa ada batas pada logika dan menerima paradoks dalam kehidupan tanpa terkotak-kotak, tetapi *open-minded*.
- 6) *Universalizing Faith* adalah tahap ketika seseorang memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai belas kasih secara *universal* dan dengan nyata berkomitmen menjalaninya. Pada tahap ini, seseorang tidak terpaku pada perbedaan kepercayaan, tetapi menganggap setiap orang berhak mendapat belas kasih dengan pengertian yang mendalam satu sama lain. Tidak banyak orang yang bisa masuk pada tahap ini. Fowler (1981) memberi contoh tokoh-tokoh yang masuk ke tahap ini yaitu Mahatma Gandhi, Bunda Teresa, Martin Luther King, Jr., dan lain-lain.

## 2.6 Saat Teduh

Saat teduh adalah salah satu bentuk kedisiplinan rohani Kristen yang merupakan sebuah waktu khusus yang disediakan untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan beribadah (Winata, et al., 2023). Dalam bahasa Inggris, saat teduh disebut juga *quiet time*. Jerry & Becky Evans (2010, hlm. 6) menulis dalam bukunya yang berjudul *Quiet Time: A Guide to an Effective Time Alone with God* bahwa saat teduh adalah sebuah waktu tenang yang secara khusus disiapkan untuk membaca Alkitab, berdoa, memuji Tuhan, dan bermeditasi menghadap Tuhan. Ketika bersaat teduh, seseorang perlu membaca Alkitab secara sistematis kemudian merenungkan ayat-ayat yang dibaca.

### 2.6.2 Manfaat Saat Teduh

Donald S. Whitney dalam Nurwindayani & Panuntun (2019) menulis bahwa banyak dasar dalam Alkitab yang menuntun orang-orang Kristen untuk memprioritaskan saat teduh, seperti teladan Yesus Kristus Teladan yang tertulis dalam Injil Markus 1:35: “Pagi-pagi benar, waktu hari masih gelap, Ia bangun dan pergi ke luar. Ia pergi ke tempat yang sunyi dan berdoa”. Evans, J. dan Evans, B. (2010, hlm. 8) memberikan beberapa alasan mengapa seorang Kristen perlu melakukan saat teduh, yang dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Saat teduh adalah bentuk ketaatan pada Tuhan, seperti yang tertulis dalam Alkitab, di Kitab Yosua 1:8-9.
- 2) Saat teduh menumbuhkan spiritualitas ketika menghabiskan waktu dalam Firman Tuhan.
- 3) Memenuhi kebutuhan orang beriman untuk memiliki hubungan yang intim dengan Tuhan.

### 2.6.3 Cara Melakukan Saat Teduh

Setiap orang memiliki cara dan waktu masing-masing untuk bersaat teduh. Secara garis besar, Nurwindayani dan Panuntun (2019) menuliskan beberapa hal yang perlu disiapkan untuk bersaat teduh, yaitu:

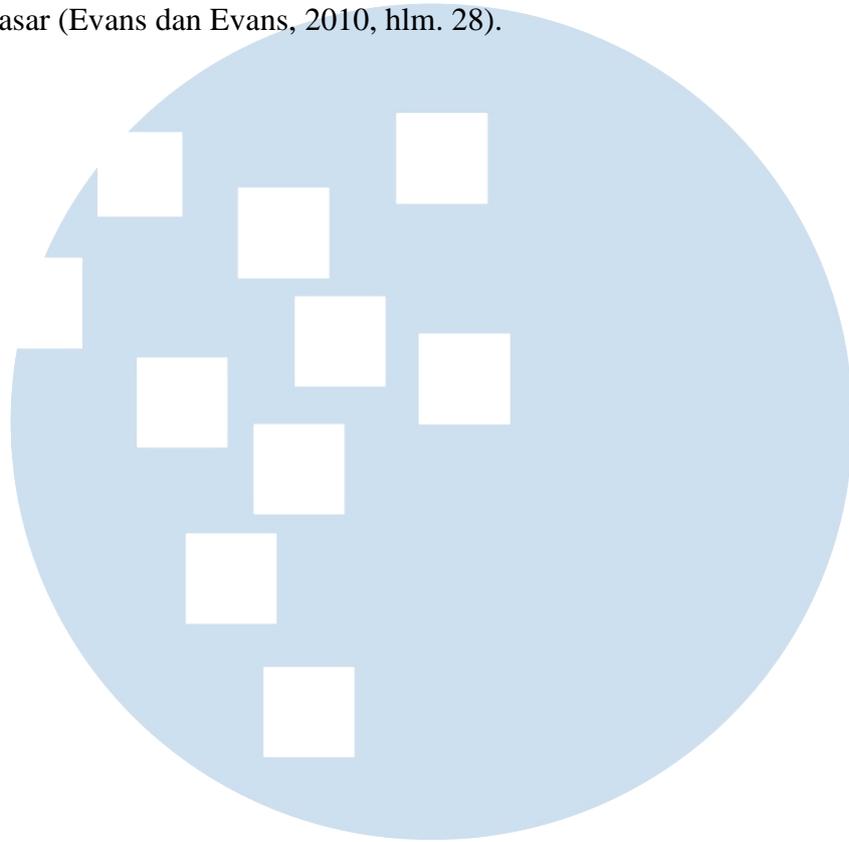
- 1) Pertama, seseorang harus mempunyai disiplin yang tinggi. Panuntun (2019) menulis bahwa banyak orang yang memulai dengan penuh semangat yang menggebu-gebu, tetapi pada akhirnya tidak disiplin dan melanjutkan saat teduhnya.
- 2) Kedua, seseorang perlu memiliki kerinduan dan kehausan untuk menyelami Firman Tuhan.
- 3) Ketiga, seseorang harus menyiapkan waktu yang terbaik untuk bersaat teduh. Panuntun (2019) menulis bahwa pagi hari adalah waktu yang terbaik karena pikiran masih segar dan belum terganggu oleh urusan pada hari itu yang akan mengganggu konsentrasi. Menyiapkan waktu terbaik adalah bentuk penghargaan terhadap Tuhan.
- 4) Keempat adalah cara melakukan saat teduh, yaitu memulai dengan berdoa, membaca perikop Alkitab yang akan direnungkan hari itu, pahami dan renungkan, lalu mencatat nilai-nilai penting yang didapat. Terakhir, akhirilah dengan berdoa.

#### **2.6.4 Renungan Kristiani**

Salah satu media untuk bersaat teduh adalah dengan membaca renungan Kristiani. Renungan Kristiani adalah buah pikiran hasil dari perenungan ayat-ayat Alkitab yang memiliki nilai yang bisa diterapkan dalam kehidupan seseorang (Fonataba, 2022). Sualang (2021) menuliskan bahwa renungan Kristiani adalah sebuah tulisan yang mencakup ayat-ayat dari Alkitab (satu ayat atau lebih) disertai uraian penjelasannya. Uraian ini bisa berupa penerapan dari ayat yang direnungi dan dikemas secara menarik untuk pembacanya dalam bentuk cerita, pengalaman, data, ataupun ilustrasi.

Sualang (2021) berpendapat bahwa bacaan renungan ini biasanya digunakan dalam saat teduh sebagai media pendukung agar isi Alkitab bisa lebih dipahami. Bacaan renungan ini dikemas dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami karena bukanlah suguhan Alkitab secara mentah. Akan tetapi, perlu diingat bahwa yang tertulis pada renungan hanyalah turunan

dari Alkitab, dan yang harus menjadi tolak ukur tetaplah Alkitab sebagai dasar (Evans dan Evans, 2010, hlm. 28).



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA