

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Komunikasi Visual

Menurut Widagdo (1993), pemahaman modern mengenai desain komunikasi visual merupakan hasil desain yang rasional. Hal ini didasari oleh pengetahuan yang memiliki sifat logis dan pragmatis. Desain komunikasi visual juga memiliki sifat yang non statis dan penuh perubahan. T. Sutanto (2005) mengutarakan, desain komunikasi visual selalu berkaitan dengan tampilan yang mudah dicerna oleh massa dengan akal nya. Sanyoto (2006) memiliki pandangan bahwa desain komunikasi visual merupakan sebuah rancangan dari alat komunikasi yang bersifat nyata. Desain komunikasi visual menjadi solusi dari berbagai masalah dalam bentuk komunikasi / komunikasi visual untuk menghasilkan desain terkini di antara desain-desain yang ada (Tinarbuko, 1998).

2.1.1 Fungsi Desain Komunikasi Visual

Diambil dari buku *Komunikasi Pemasaran Melalui Desain Visual*, terdapat tiga fungsi dasar dari desain komunikasi visual yaitu sarana identifikasi, informasi, dan promosi (Fitriah, 2018).

2.1.1.1 Sebagai Sarana Identifikasi

Desain komunikasi visual sebagai sarana identifikasi menyediakan solusi yang membuat sebuah hal dapat dengan mudah dikenali. Produk yang mempunyai identitas dapat menggambarkan kualitas yang mudah diketahui oleh orang-orang.

2.1.1.2 Sebagai Sarana Informasi dan Instruksi

Fungsi sebagai sarana informasi dan instruksi menyediakan solusi desain yang berperan untuk menyambungkan

satu hal dengan yang lainnya. Fungsi ini dapat efektif apabila dapat dimengerti secara logis dan konsisten oleh orang-orang yang mengolah informasi pada desain.

2.1.1.3 Sebagai Sarana Presentasi dan Promosi

Sarana presentasi dan promosi berperan sebagai media yang dapat menarik perhatian orang. Menyampaikan pesan, menarik minat orang dan membekas di pikiran orang-orang. Penggunaan elemen grafis di dalam karya ini butuh bersifat persuasif.

2.2 Desain Grafis

Pada buku *Buku Ajar Desain Grafis dan Multimedia*, tertulis bahwa desain grafis merupakan suatu rangkaian proses menciptakan pesan baru dari kombinasi teks maupun ilustrasi pada berbagai permukaan (Maulana, dkk., 2019).

2.2.1 Unsur Desain Grafis

Buku *Buku Sakti Kuasai Desain Grafis* menyatakan bahwa desain grafis memiliki unsur-unsur utama untuk menopang terjadinya proses perancangan. Hal tersebut meliputi nilai estetis, fungsional, fleksibel, realis, ekonomis, dan pasar (Yulianto, 2018).

2.2.1.1 Estetis

Unsur estetis menjadi salah satu unsur penunjang dalam sebuah proses desain. Unsur ini memastikan sebuah rancangan memiliki keindahan atau nilai estetika di dalamnya.

2.2.1.2 Fungsional

Fungsional merupakan sebuah unsur yang butuh diperhatikan sebab apabila karya tidak dapat dipergunakan secara tepat sasaran dan sesuai dengan kebutuhan yang dimiliki oleh target audiens, hasil perancangan dapat menjadi sia-sia.

2.2.1.3 Fleksibel

Sebuah perancangan desain grafis juga akan sangat baik apabila dapat dinikmati dengan mudah oleh kalangan masyarakat apapun dan kapanpun.

2.2.1.4 Realis

Unsur ini memastikan bahwa sebuah proses perancangan harus dapat direalisasikan atau diciptakan, oleh karena itu bukan hanya keindahannya yang diperhatikan melainkan kemudahan serta teknik dari pembuatan suatu karya.

2.2.1.5 Ekonomis

Sebuah karya juga butuh untuk disesuaikan dengan kondisi ekonomi target audiens yang dituju atau sesuai dengan keadaan nyata dari pasar. Hal ini dibagi menjadi dua bagian yaitu :

1) Desain Eksklusif

Jenis ini mengikuti selera target tertentu yang telah ditetapkan, maka dari itu harga yang tinggi tidak mempengaruhi keputusan membeli produk yang dipasarkan.



Gambar 2.1 Desain Eksklusif Seniman untuk *HydroFlask*
Sumber: <https://hot.detik.com/art/d-6379844/3-seniman-grafis-bali-buat-desain-eksklusif-buat-hydro-flask>

2) Desain Massal

Sedangkan jenis yang ini merupakan desain produk yang diciptakan berulang-ulang karena *demand* atau tuntutan dari pasar serta harga jual yang rendah.



Gambar 2.2 Desain Massal Packaging Kapal Api
Sumber: Kapal Api

2.1.1.6 Pasar

Unsur ini memastikan karya yang diciptakan berpusat pada hasil penelitian dari kebutuhan target audiens / pasar saat itu.

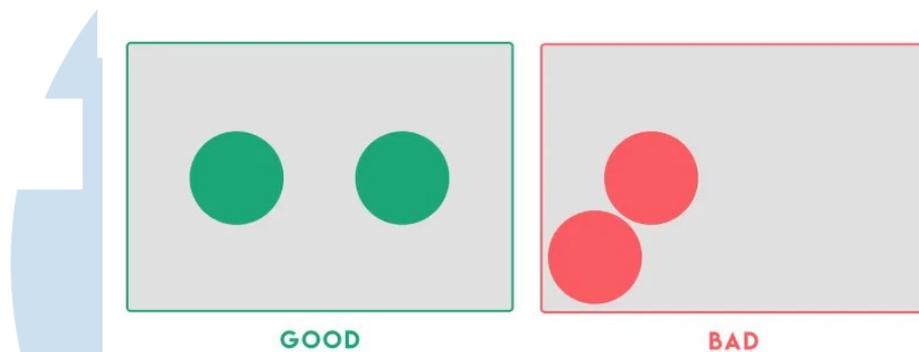
2.2.2 Prinsip Desain

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), desain memiliki beberapa prinsip yang butuh dipastikan sebagai dasar dari informasi visual yang akan disajikan dalam sebuah perancangan.

2.2.2.1 Keseimbangan

Prinsip keseimbangan penting untuk diperhatikan, hal ini dinilai ketika objek desain terlihat mengadopsi berat yang serupa bila dilihat dari segala arah. Prinsip ini dibagi menjadi dua yaitu, keseimbangan formal yang mengadopsi berat setara pada karya dari

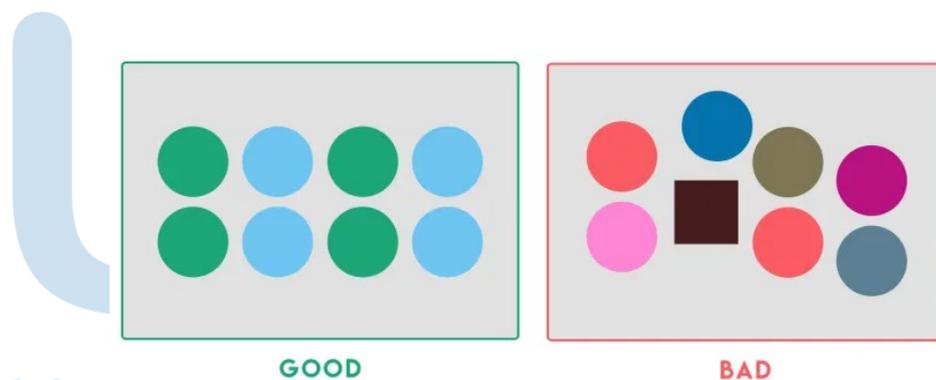
segala arah, dan informal yang dapat terlihat tidak simetris namun tetap seimbang baik dari komposisi ukuran, bentuk, dan warna.



Gambar 2.3 Ilustrasi Perbandingan Keseimbangan pada Desain
Sumber: Maxi Pro Indonesia (2022)

2.2.2.2 Irama

Irama pada desain mengacu pada konsep repetitif yang terarah dengan mengeksekusi perubahan pada posisi, ukuran, dan bentuk. Hal ini dapat terlihat seolah desain memiliki gelombang pada komposisinya.



Gambar 2.4 Ilustrasi Perbandingan Irama pada Desain
Sumber: Maxi Pro Indonesia (2022)

2.2.2.3 Hirarki dan Penekanan

Prinsip hirarki ini memperhatikan tatanan pada komposisi desain agar audiens jelas dan menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh karya yang disajikan dari yang penting hingga aksesoris penambah. Dalam segi penekanan, susunan pada penampilan objek dalam desain perlu diatur sehingga penempatannya dapat menonjolkan satu objek dan meredakan yang lain, membuat sebuah objek menjadi *eye catching* dan dominan.

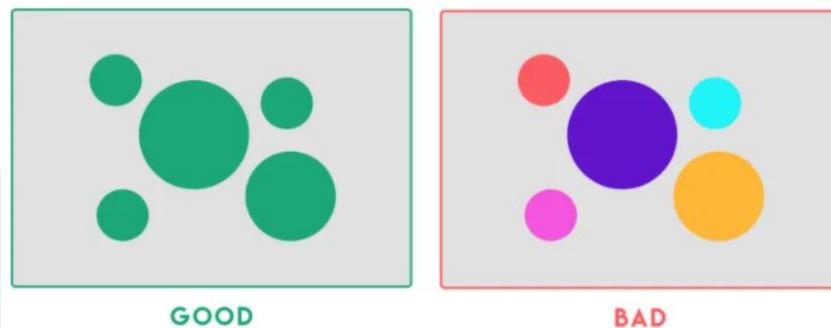


Gambar 2.5 Ilustrasi Perbandingan Hirarki pada Desain
Sumber: Maxi Pro Indonesia (2022)

2.2.2.4 Kesatuan

Objek satu dengan yang lain harus berkesinambungan dalam prinsip ini agar dapat menciptakan suatu kesatuan desain yang harmonis. Unsur pendukungnya adalah warna, huruf, dan garis.

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 2.6 Ilustrasi Perbandingan Kesatuan pada Desain
Sumber: Maxi Pro Indonesia (2022)

2.2.3 Warna

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Landa (2013), salah satu elemen desain terpenting adalah warna dengan keberadaannya yang efektif dan juga provokatif. Komponen yang terdapat di dalam warna adalah *hue*, *saturation*, dan *value*. Cahaya menjadi faktor utama yang menciptakan sebuah warna, hal ini terlihat dari cahaya yang menyerap atau tidak menyerap warna tersebut. Warna dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu RGB dan CMYK. RGB merupakan model warna yang digunakan pada perangkat-perangkat elektronik / digunakan secara digital, hal ini disebabkan oleh warna yang dihasilkan ketika cahaya *Red*, *Green*, dan *Blue* mengalami perpaduan satu dengan yang lain. Sedangkan CMYK merupakan model warna yang umum digunakan untuk kebutuhan percetakan, produk-produk / media yang kemudian memiliki wujud fisik seperti buku, brosur, poster cetak, merchandising, dll.

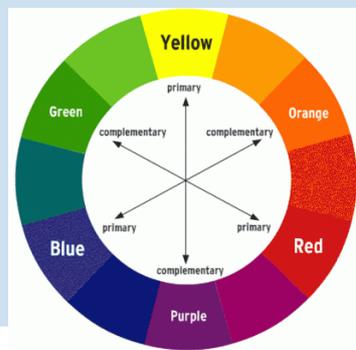
2.2.3.1 Fundamental Warna

Menurut Sherin (2012), terdapat skema warna yang bersifat tidak terbatas dan dapat dipilih oleh para desainer tergantung

kebutuhan yang ada. Penggunaan kelompok warna dapat memberi dampak baik maupun buruk pada desain yang sedang dirancang.

a) *Color Wheel*

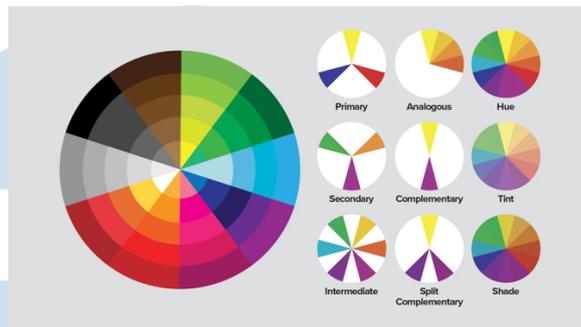
Color Wheel merupakan sebuah komposisi warna yang dibuat untuk menunjukkan relativitas antar warna. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan desainer dalam mengembangkan model warna dan dibutuhkan perbandingan antar warna secara visual atau rona warnanya (Sherin, 2012).



Gambar 2.7 *Color Wheel*
Sumber: The Bass

b) **Kombinasi Warna**

Sherin (2012) mengemukakan bahwa dari *color wheel* yang ada, desainer dapat memilih kombinasi warna yang terdapat pada *color wheel* tersebut. Kombinasi-kombinasi ini antara lain adalah *primary color*, *secondary color*, *tertiary color*, *complementary hues*, *split complementary hues*, *analogus combination*, *triad harmonies*, dan *tetrad combination*.



Gambar 2.8 *Color Combination*

Sumber: <https://www.dg-la.com/en/news-en/a-study-in-color/>

2.2.3.3 Psikologi Warna dalam Kekristenan

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Rita Wahyu (2006), warna memiliki arti masing-masing ajaran kristiani. Warna pada Alkitab berbeda dengan warna yang digunakan pada bagan warna modern. Penulis Alkitab menyatakan warna dari konteks pembahasan yang sedang mereka angkat atau dengan cara membandingkan satu objek yang tidak dikenal dengan objek lain yang dikenal baik. Objek-objek tersebut contohnya adalah darah, salju, api, batu berharga, dll. Hal tersebut yang dijadikan petunjuk warna di dalam pemaparan Alkitab. Sumber warna yang digunakan dalam Alkitab adalah bahan-bahan organik seperti daun-daun, kulit delima, kunyit, dan kasumba. Warna-warna beserta artinya yang terdapat dalam Alkitab adalah :

a) Putih

Pada Perjanjian Lama, warna putih merupakan simbolisasi dari kemurnian fisik dan intelektual. Sebuah warna yang menjadi warna cahaya tanpa adanya proses modifikasi. Pada Perjanjian Baru, warna putih dianggap sebagai simbol keadilan dan kebenaran, serta kebersihan secara rohani.

b) Biru

Warna biru seringkali digunakan sebagai pewarna bahan seperti benang, tali, kain, atau pakaian. Warna biru dianggap sebagai warna yang indah. Umumnya, warna biru melambangkan alam surga yang kekal.

c) Ungu

Warna ungu dianggap sebagai warna yang mahal, seringkali dikaitkan dengan kekayaan, kehormatan, atau keagungan dari seorang raja. Oleh karena itu, warna ungu dapat dikatakan sebagai lambang kuasa dan kemuliaan. Warna ungu digunakan oleh Yesus sebagai bahan olokan dari ahli-ahli taurat / agama.

d) Merah Kirmizi / Scarlet

Warna merah kirmizi adalah warna merah tua / ungu. Warna merah ini melambangkan darah / simbol dari kehidupan. Arti lain dari warna ini adalah kesukaan / kebahagiaan. Namun, warna ini juga cenderung bisa melambangkan dosa. Kirmizi merupakan salah satu bahan kain dengan harga yang sangat mahal, melambangkan kehormatan / kemewahan.

SCARLET	PURPLE
Light Scarlet #DD3131	Light Purple # 663399
Scarlet #8C1717	Purple #800080
Dark Scarlet #660319	Dark Purple # 660099
Darker Scarlet #560319	Darker Purple #660066

Gambar 2.9 Perbedaan Warna Scarlet dan Ungu
Sumber: sarapanpagi.org (2006)

e) Merah / Merah Padam

Warna merah padam ini memiliki arti darah. Namun, secara simbolis pada satu kisah di Kitab Wahyu, warna merah padam ini melambangkan tampilan si naga besar / si setan, iblis.

f) Coklat

Warna coklat umumnya melambangkan uraian mengenai domba, biasanya diterjemahkan dengan “warna gelap”.

g) Hijau

Warna hijau memberi kesan kesegaran, daya hidup, pertumbuhan, kondisi yang sehat dan juga makmur.

h) Hitam

Warna hitam seringkali muncul sewaktu mendeskripsikan uraian tentang rambut, kuda, kulit, matahari, dan batu pualam.

i) Kuning

Kuning melambangkan sesuatu yang dianggap tidak sehat atau menajiskan. Hal ini digambarkan dalam konteks seperti bercak-bercak kusta, dll. Namun, ada juga beberapa konteks yang menjelaskan warna kuning sebagai hal yang berkilauan, atau mengobati.

j) Abu-abu

Warna abu-abu umumnya menggambarkan orang yang lanjut usia.

k) Warna Campuran

Warna-warna ini merupakan warna-warna yang lebih spesifik dengan gambaran warna yang tidak begitu jelas / bercampur. Contohnya adalah penggunaan kata warna

belang-belang, berwarna warni, loreng-loreng, dan berbintik dalam Alkitab.

2.2.4 Tipografi

Karya seni ini menjadi salah satu elemen yang berupa huruf dengan estetika bagi suatu komposisi desain tertentu. Bentuk, karakter, dan ukuran tipografi diperhatikan sesuai dengan pesan yang ingin diutarakan. Jenis-jenis huruf ini ditetapkan sesuai dengan produk dan segmentasi pasar yang disasar oleh perancang karya (Angraini & Nathalia, 2014).



Gambar 2.10 Contoh Tipografi
Sumber: Bordeianu & Robu (2021)

2.2.5 Anti Desain

Anti Desain merupakan sebuah gerakan yang mirip dengan *post-modernism* yang berawal pada tahun 1960an sebagai suatu reaksi terhadap masa kejayaan era modernisme. Menurut Kwartin (2021), anti desain mulai bermunculan lagi pada masa kini. Desainer grafis seringkali digambarkan oleh elemen-elemen yang kurang menarik / klise sehingga mudah digunakan. Jenis visual anti desain ini sering ditemukan di pop culture. Para desainer

mengubah estetika yang konvensional menjadi sebuah desain yang dapat diterima masyarakat.



Gambar 2.11 *Anti Design Endeavour*
Sumber: endeavourstudio (2022)

Menurut Violaine & Jeremy (2020), pemberontakan menjadi tema yang seringkali digunakan pada desain zaman sekarang, mengekspresikan penolakan terhadap aturan-aturan lama yang ada dalam hal desain. Desain grafis dianggap memiliki banyak sekali aturan, terutama dalam hal presisi dan keterbacaan yang utama sebagai elemen pembentuk komunikasi visual yang jelas. Di masa lampau, desain digital ditujukan hanya untuk sebuah tujuan perancangan namun tidak didukung dengan maksud yang ekspresif sehingga membatasi kreativitas yang sebenarnya. Oleh karena itu, keberadaan anti desain menjadi sebuah ekspresi dari pemberontakan pada desain grafis, pembengkokan, peregangan, dan menafsirkan ulang aturan desain. Hal ini dapat terlihat dari keberadaan estetika yang seringkali diaplikasikan pada furniture, produk, dan desain grafis (baik dari segi tipografi, maupun elemen-elemen desain lainnya).

2.2.6 *Layout*

Layout merupakan penataan tata letak dari berbagai elemen desain baik gambar maupun tulisan. Dibentuk dengan tujuan untuk memberi kesatuan informasi yang dapat dipahami oleh audiens. Hal ini dilakukan dengan memastikan arah pandangan audiens tepat dengan awal perencanaan dari perancangan karya (Ambrose & Harris, 2005).



Gambar 2.12 Contoh *Layout Design*
Sumber: OCIO Studio (2019)

2.2.7 *Sistem Grid dan Margin*

Grid merupakan sebuah alat yang digunakan untuk memudahkan desainer dalam segi pengaturan kerapian desain yang dibuatnya. Hal ini digunakan untuk memastikan konsistensi pada karya dalam pengulangan isi dari visual karya yang ada (Aggraini dan Nathalia, 2018). *Grid* diwujudkan dalam bentuk garis-garis bantu yang digunakan untuk membantu peletakan elemen-elemen desain pada *layout*. Sedangkan *margin* merupakan garis yang membatasi ruang tempat elemen-elemen *layout* dari pinggir kertas. Hal ini penting bagi sebuah desain agar tetap menarik dan mengurangi resiko desain ikut terpotong dalam proses percetakan (Anggarini, 2021). Penggunaan *margin* disesuaikan dengan konsep desain (Rustan, 2009).



Gambar 2.13 Contoh Aplikasi *Grid System*
Sumber: Stephen Kelman (2021)

2.2.7.1 **Grid Simetris**

Grid Simetris merupakan bentuk *Grid* yang menampilkan *grid* pada verso bercerminan dari *grid* pada rektro (Anggarini, 2021).

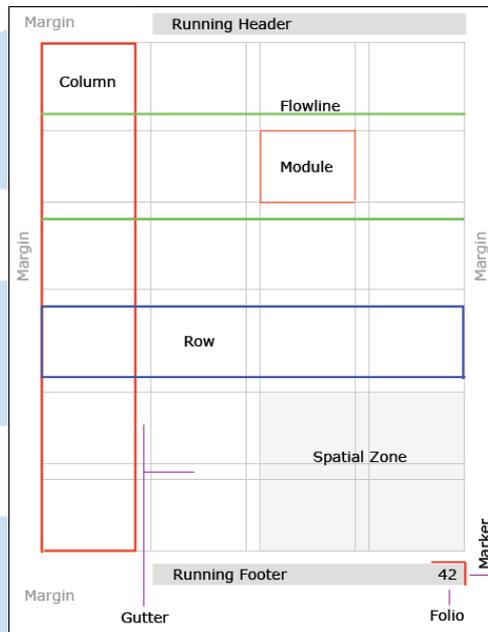
2.2.7.2 **Grid Asimetris**

Terbalik dengan *Grid* Simetris, *Grid* Asimetris menempatkan ruang *grid* pada verso sama persis dengan *grid* pada rektro (Anggarini, 2021).

2.2.7.3 **Anatomi Grid**

Dalam buku *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan Untuk Pemula*, Lia Anggraini dan Kirana Nathalia (2018) menyatakan bahwa anatomi *grid* adalah sebagai berikut:

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



Gambar 2.14 Anatomi *Grid System*
 Sumber: Steven Bradley (2011)

1) *Format*

Elemen-elemen desain akan berada pada area ini. *Format* menjadi anatomi penentu letak area isi *layout*.

2) *Margins*

Anatomi ini menentukan ruang negatif antara batasan isi dari konten dan sisi terluar dari format yang ada.

3) *Flowlines*

Garis yang membagi ruang dalam *format layout* menjadi beberapa bagian secara *horizontal*.

4) *Modules*

Ruang individu dengan interval jarak satu modul dengan yang lain disusun secara teratur. Bentuk *modules* merupakan blok dasar dari *grid* yang ada.

5) *Spatial Zones (Zona Spasial)*

Bidang pada modul yang berdekatan satu dengan yang lain.

6) Columns (Kolom)

Pembagian modul dalam bentuk vertikal.

7) Rows (Baris)

Baris seperti kolom namun dibuat dalam bentuk horizontal.

8) Gutters

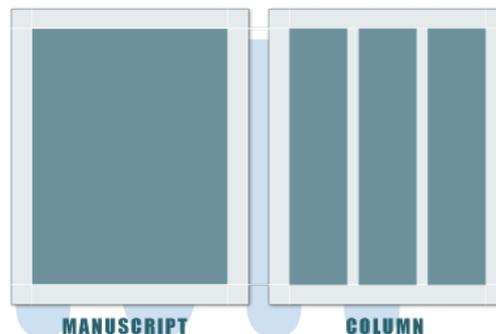
Jarak yang berada diantara beberapa kolom atau baris.

9) Marker

Petunjuk penempatan informasi yang harus ditampilkan secara konsisten. Hal ini biasa diterapkan untuk menunjukkan lokasi folio, dll.

2.2.7.4 Jenis Grid

Dalam buku *Desain Layout* yang ditulis oleh Anggi Anggarini (2021), terdapat berbagai jenis *grid* yang dapat digunakan dalam berbagai jenis *layout* / desain. Jenis-jenis ini disesuaikan dengan keperluan dan kebutuhan desainer dalam penempatan elemen desain.



Gambar 2.15 Dua Jenis Grid : *Manuscript* dan *Column*

Sumber: https://juliannakunstler.com/vislit_grids.html

1) Manuscript Grid

Jenis grid ini menggunakan hanya satu kolom besar yang diletakkan di tengah *format* / *layout*. Biasanya digunakan untuk

mencantumkan teks narasi maupun esai. Aspek penting pada jenis ini adalah jarak *margin* yang perlu dijaga dengan konsisten. Semua sisinya perlu diperkirakan agar menciptakan alur baca yang baik.

2) **Column Grid**

Jenis *grid* ini memiliki basis kolom, yaitu garis-garis vertikal yang menjadi garis bantu dalam penentuan peletakan teks serta elemen-elemen *layout* lain yang ada pada isi *layout*. Hal ini biasa digunakan bila membutuhkan gaya yang lebih dinamis, mengintegrasikan gambar dan tulisan dalam sebuah *layout* yang rumit. Umumnya, jenis ini berisikan dua hingga tiga kolom pada *layout*.

2.3 **Media Informasi**

Menurut Sobur (2019), media informasi merupakan media yang digunakan sebagai alat grafis bertujuan untuk mengambil dan memproses ulang data-data atau informasi visual. Prioritas dalam proses pertimbangan dalam media informasi adalah aspek visibilitas dan isi dari media yang disajikan.

2.3.1 **Buku**

Menurut Soeatminah dalam buku Wiji Suwarno, *Perpustakaan & Buku : Wacana Penulisan & Penerbitan* (2011), buku merupakan wadah informasi yang disajikan dalam lembaran kertas yang melalui proses cetak, lipat, dan akhirnya diikat menjadi satu pada punggungnya dan memiliki sampul.

2.3.1.1 **Jenis Buku**

Buku memiliki beberapa jenis yang dapat digunakan dalam proses perancangannya. Hal ini ditentukan melalui pendekatan visual dengan teks yang menjadi elemen pada karya, jenis-jenis buku antara lain adalah:

1) **Buku Ilustrasi**

Menurut Lawrence Zeegen (2009), Buku ilustrasi menyampaikan pesan dan informasi melalui bentuk visual secara formatif. Buku ini terdiri dari buku teks dan ilustrasi. Lembaran-lembaran kertas disusun dan menjadi suatu kesatuan dalam sebuah sampul, disertai dengan ilustrasi dengan teknik gambar, lukisan, fotografi hingga teknik seni rupa.

2) **Buku Acuan**

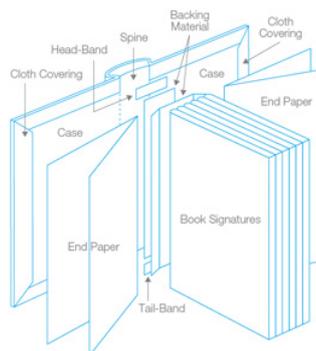
Buku ini berisi informasi yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu hal seperti penelitian dan sebagainya.

3) **Buku Panduan**

Buku petunjuk yang mencakup penjelasan mengenai persiapan yang dibutuhkan dan tata cara pengerjaan.

2.3.1.2 **Anatomi Buku**

Salah satu aspek terpenting yang perlu diperhatikan dalam perancangan buku adalah anatomi buku yang mencakup komponen-komponen penting sehingga sebuah buku dapat dikatakan lengkap adanya. Menurut Iyan Wibowo, elemen-elemen di dalam anatomi buku dapat dibagi menjadi sebagai berikut:



Gambar 2.16 Anatomi Buku

Sumber: Paul (2014)

1) Cover

Bagian ini terdiri dari sampul baik depan maupun belakang, dilengkapi dengan punggung buku, dukungan, serta lidah sampul.

2) Font Matter

Font Matter merupakan elemen yang berisi judul, hak cipta, ucapan syukur, kata sambutan, kata pengantar, prakata, dan daftar isi. Hal ini merupakan halaman-halaman pendahuluan dalam sebuah buku.

3) Text Matter

Bagian ini berisi bab, sub-bab, hingga sub-sub bab. Hal ini disusun secara berurutan hingga sesuai dengan fungsinya.

4) Back Matter

Elemen ini mencakup catatan penutup, daftar pustaka, istilah, indeks, serta biografi dari penulis.

2.3.1.3 Jenis Penjilidan

Dalam proses produksi suatu buku, terdapat satu proses penjilidan yang menjadi salah satu bagian untuk mencetak buku yang sedang diproduksi untuk menyatukan bagian-bagian buku yang ada agar menjadi satu kesatuan yang utuh sempurna. Menurut Lupton (2008), ada beberapa jenis penjilidan diantaranya adalah :

1) Case / Hardcover

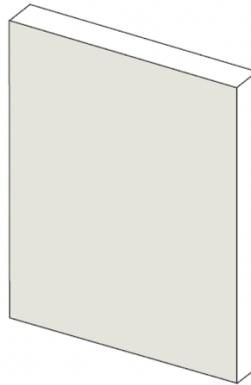
Case atau Hardcover merupakan salah satu jenis jilid yang dilakukan menggunakan teknik jilid buku dengan cara menjahit menggunakan benang dan kemudian ditempelkan pada suatu pita linen yang fleksibel dan kuat dengan lem.



Gambar 2.17 Jilid *Case / Hardcover*
Sumber: Lupton (2008)

2) *Perfect Binding*

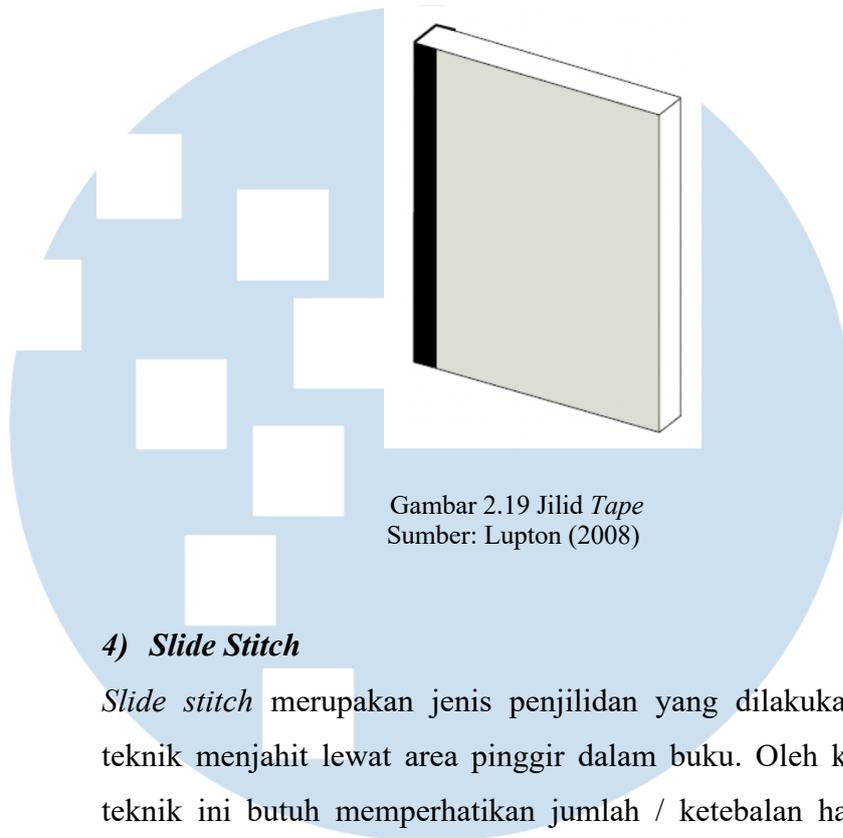
Perfect merupakan jenis jilid yang menggunakan teknik merekatkan tepi halaman dengan lem panas dan kemudian dilapisi oleh sampul buku.



Gambar 2.18 Jilid *Perfect Binding*
Sumber: Lupton (2008)

3) *Tape*

Penjilidan dengan *tape* merupakan jenis jilid dimana seluruh bagian buku yang ada direkatkan dengan selotip yang kemudian diberikan lem panas agar dapat merekat dengan sempurna.



Gambar 2.19 Jilid *Tape*
Sumber: Lupton (2008)

4) *Slide Stitch*

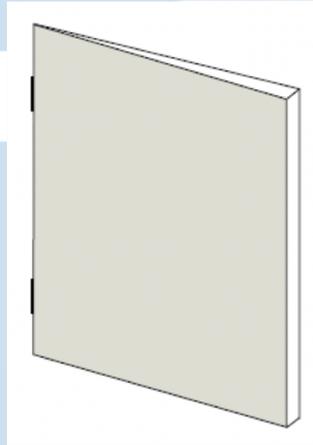
Slide stitch merupakan jenis penjilidan yang dilakukan dengan teknik menjahit lewat area pinggir dalam buku. Oleh karena itu, teknik ini butuh memperhatikan jumlah / ketebalan halaman isi buku.



Gambar 2.20 Jilid *Slide Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

5) *Saddle Stitch*

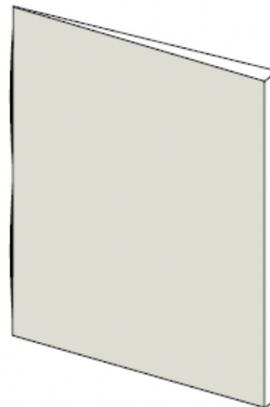
Saddle Stitch adalah teknik penjiilidan yang menggabungkan kedua bagian buku dari sisi kiri dan kanan yang dilipat, kemudian disampul dan disatukan halaman-halamannya dengan cara dijilid.



Gambar 2.21 Jilid *Saddle Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

6) *Pamphlet Stitch*

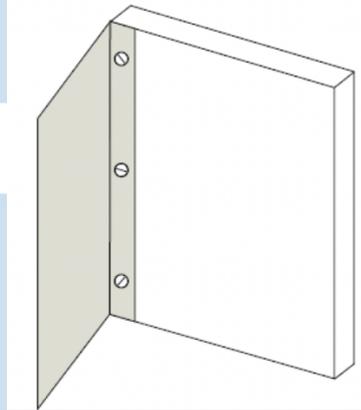
Pamphlet stitch menggunakan teknik jahit dengan benang dan menggabungkan seluruh bagian buku dengan benang.



Gambar 2.22 Jilid *Pamphlet Stitch*
Sumber: Lupton (2008)

7) *Screw and Post*

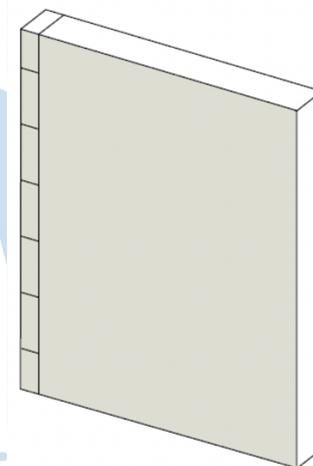
Teknik ini menggunakan bor, penyangga, dan sekrup dalam proses penjilidan untuk menyatukan keseluruhan isi buku.



Gambar 2.23 Jilid *Screw and Post*
Sumber: Lupton (2008)

8) *Stab*

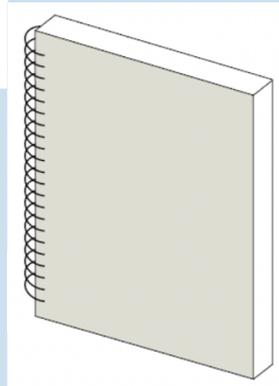
Stab merupakan teknik jilid yang dikenal dengan *Japanese Stab*, menjilid buku dengan benang yang terlihat dari luar sampul buku.



Gambar 2.24 Jilid *Stab*
Sumber: Lupton (2008)

9) *Spiral*

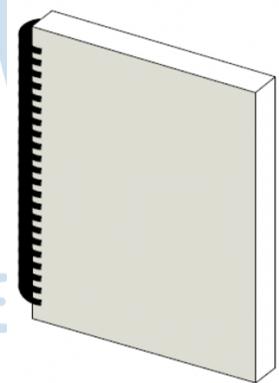
Teknik ini menggunakan proses pelubangan di bagian sisi buku dengan bantuan mesin. Lalu, lubang-lubang yang ada dimasukkan gulungan kawat yang diputar sehingga dapat menggabungkan seluruh bagian buku.



Gambar 2.25 Jilid *Spiral*
Sumber: Lupton (2008)

10) *Plastic Comb*

Teknik penjilidan ini menggunakan sisir plastik. Namun, cara ini tidak direkomendasikan karena dianggap tidak menghasilkan hasil yang baik / rata pada buku.



Gambar 2.26 Jilid *Plastic Comb*
Sumber: Lupton (2008)

2.3.2 Supergrafis

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Lopez (2015), supergrafis merupakan bagian dari suatu identitas visual yang membuat orang mengenali identitas suatu hal tanpa melihat logo yang ada. Supergrafis ini dapat menjadi turunan dari elemen logo atau tampil dalam bentuk apapun seperti tipografi, pola, dan bentuk-bentuk geometris.



Gambar 2.27 Contoh Supergrafis
Sumber: Sunny Island (2018)

2.4 Kitab Yohanes

2.4.1 Sejarah Kitab Yohanes

Menurut Bapa Irenaeus pada akhir abad ke 2M, Yohanes ditulis oleh rasul Yohanes anak Zebedeus yang dianggap sebagai “murid yang bersandar di dada Yesus”, kemudian Yohanes menulis injil ini ketika tinggal di Efesus. Menurut Abbalove Ministries (2020), penulisan injil ini dilakukan ketika umat Kristen asal Yahudi tengah mengalami tantangan berat dari sinagog yang sedang mengusir kekristenan karena dianggap sebagai bidat oleh orang-orang Yahudi yang tidak mempercayai Kristus sebagai Tuhan, hal ini terjadi setelah tahun 70 M. Oleh karena itu, kitab Yohanes ditulis agar pembacanya dapat menjadi percaya dan dapat mempertahankan percayanya (*Alkitab Terjemahan Baru, Yohanes 20:30-*

31). Fungsi lain injil ini juga sebagai bentuk penginjilan yang dilakukan kepada orang-orang Yahudi yang diluar jangkauan fisik rasul Yohanes.

2.4.2 Tujuan Penulisan Kitab Yohanes

Tujuan penulisan injil ini adalah sebagai bentuk pembelaan yang dilakukan terhadap umat Yahudi dan ketika dibandingkan dengan injil Matius, Yohanes lebih menekankan perbedaan yang ada antara kekristenan dengan Yahudi. Pada injil ini, diakui bahwa Yesus adalah mesias namun hal ini ditolak dengan kaum Yahudi. Yohanes menegaskan kesalahan orang Yahudi yang menolak untuk percaya kepada Yesus. Maksud penulisan injil ini adalah untuk menentang gerakan gnostikisme dengan mempertahankan keyakinan tertentu (apologetika). Hal ini ditujukan agar pembaca tidak terpengaruh oleh ajaran palsu yang sedang beredar.

2.4.3 Isi Kitab Yohanes

Kitab Yohanes merupakan surat yang disampaikan pada kelompok pembaca yang menyendiri, menjadi cabang dari persekutuan dari yang sebelumnya berpusat pada Yesus dan 12 muridNya. Kitab ini menggambarkan Yesus yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan injil-injil sinoptik lainnya. Injil ini mengandung banyak sekali kisah-kisah terindah tentang hidup Yesus. Injil Yohanes mengajarkan banyak unsur yang khas mengenai roh kudus sebagai parakletos yang berarti “pembela” dan bukan “penghibur”. Injil Yohanes hanya menceritakan 7 mujizat yang dilakukan oleh Yesus bertujuan untuk mengokohkan iman dari para pembacanya. Inil ini menekankan keilahian Yesus Kristus, Anak Allah dengan menekankan juga kemanusiawian Yesus sekaligus dengan keilahianNya dengan tegas dan jelas. Penulis menyatakan bahwa injil ini merupakan penyampaian “kabar baik” dalam keyakinan iman mereka, membawakan berita bahwa Yesus adalah mesias yang akan menyelamatkan umat manusia.

2.5 Edukasi

Menurut KBBI, edukasi merupakan sebuah proses perubahan sikap serta tingkah laku seorang individu atau kelompok dalam upaya menjadi dewasa dengan cara-cara pengajaran dan pelatihan. Edukasi adalah pembubuhan pengetahuan dan kemampuan pada seseorang melalui konteks pembelajaran sehingga dapat melakukan selaras dengan ekspektasi yang ditaruhkan pendidik, dari tidak tahu menjadi tahu dan yang dari tidak mampu menjadi mampu (Fitriani, 2011).

2.6 Remaja

Menurut Shaw dan Costanzo (1985), remaja merupakan individu yang tengah mengalami sebuah perkembangan pesat dalam hal intelektual. Masa remaja menjadi saat dimana seorang manusia mencari dan menemukan jati diri mereka. Fase ini menjadi penting karena perkembangan kepribadian terjadi dalam fase ini. Masa remaja menjadi masa transisi dimana seorang individu beranjak dari usia kanak-kanak menjadi usia yang dewasa. Fase ini dimulai dari usia sekitar 10-13 tahun dan berakhir sekitar pada usia 18-22 tahun (Shantrock, 2003).

Pembagian kategori usia remaja berbeda-beda tergantung ahli yang mengemukakan teorinya. Namun dari berbagai teori yang ada dapat disimpulkan bahwa usia remaja dapat dibagi menjadi 2 bagian : remaja awal dan remaja akhir. Usia 12/13 hingga 17/18 menjadi batasan dari remaja awal dan usia 17/18-21/22 menjadi batasan dari remaja akhir. Pada masa remaja awal, perubahan jasmani terjadi paling cepat sehingga memicu berbagai guncangan emosi dalam diri anak. Keguncangan ini dapat dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal. Peran teman dan pergaulan dalam fase ini besar, sehingga remaja mudah mengikuti hal yang baik maupun tidak baik karena keadaan jiwa mereka cenderung tidak stabil (Nurcholish, 2001).



Gambar 2.28 Remaja Usia 12-14 Tahun

Sumber: <https://rutgers.id/ruang-berita/kabar-dari-kami/media-fellowship-remaja-dan-hak-kesehatan-seksual-reproduksi/> (2021)

2.6.1 Karakteristik Remaja Usia 13-18 Tahun

Karakter remaja awal usia 13-18 tahun menurut Lilik Susilowati dan Yulia Tania Vabelay (1992) dibagi menjadi beberapa hal, yaitu:

2.6.1.1 Ketidakstabilan perasaan dan emosi

Berguncang dalam kehidupan perasaan dan emosinya. Dapat bergairah dalam produktivitasnya namun juga dapat berubah menjadi tidak semangat atau sangat sedih. Sulit menentukan rencana masa depan.

2.6.1.2 Sikap dan Moral

Sikap mendekati lawan jenis sehingga lebih berani menunjukkan “*sex appeal*” dan dapat mengarah pada sikap yang berbahaya. Hal ini cenderung menyebabkan pertentangan dengan orang tua.

2.6.1.3 Kecerdasan / Kemampuan Mental

Mulai disempurnakan dalam pikiran dan kemampuan mental mereka, cenderung mencari dan memegang alasan-alasan yang rasional.

2.6.1.4 Status Remaja yang Sulit Ditentukan

Masa peralihan yang membuat remaja sulit dipercayakan untuk hal yang besar karena dianggap masih anak-anak. Namun juga seringkali ditegur karena dianggap sudah dewasa dalam aspek-aspek tertentu.

2.6.1.5 Banyak Masalah

Sifat emosional yang memicu permasalahan terus ada sehingga mengarah pada pertentangan sosial. Biasa disebabkan oleh kurangnya perhatian orang tua.

2.6.1.6 Masa yang Kritis

Banyak dihadapkan dengan permasalahan yang belum tentu dapat diselesaikan oleh remaja.

