

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Elemen Desain

Teori elemen desain yang digunakan penulis dalam perancangan ini adalah teori milik Robin Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions (5th Edition)*. Dalam buku ini, Robin Landa menjelaskan elemen-elemen formal yang membentuk desain 2 dimensi, yaitu garis, bentuk, warna dan tekstur.

2.1.1 Garis

Landa (2014) mengatakan bahwa garis merupakan hasil dari titik yang memanjang ataupun tanda yang terbuat dari sebuah benda visualisasi, seperti pensil, kuas, alat *software*, *stylus*, dan lainnya, yang digambar melintasi permukaan. Dengan arah dan bentuk garis yang sangat bervariasi, misalnya lurus, melengkung, bersudut, tebal, tipis, halus, kasar, dan lainnya, garis memiliki banyak peran dalam hal komposisi dan komunikasi, terutama sebagai paduan arah bacaan bagi para pembaca. Gaya *linear* merupakan istilah yang digunakan pada saat garis digunakan sebagai elemen utama dalam menggabungkan komposisi ataupun menggambarkan bentuk dalam sebuah desain (hlm. 19 – 20).



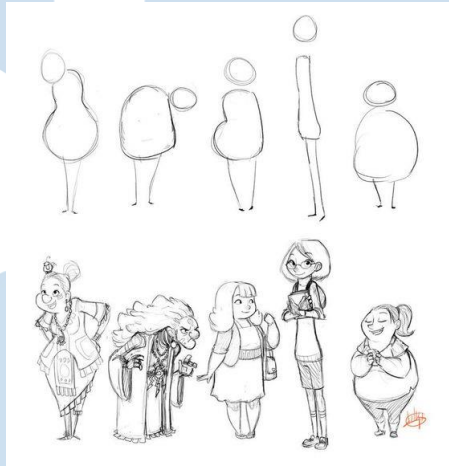
Gambar 2.1 Contoh Penggunaan Garis

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/6f/a5/39/6fa53931434cfc41dee8f4c2fa9fe0c4.jpg>

Dalam perancangan ini, elemen garis digunakan untuk membuat ilustrasi, mulai dari sketsa hingga *outline* karya, serta untuk membantu penulis dalam menentukan *layout* atau komposisi agar dapat memiliki arah baca yang jelas dan nyaman dilihat oleh target perancangan.

2.1.2 Bentuk

Landa (2014) menjelaskan bahwa bentuk merupakan area 2 dimensi yang terbentuk dari gabungan sejumlah garis, warna ataupun tekstur serta dapat diukur dari tinggi dan lebar. Persegi, segitiga, dan lingkaran merupakan 3 bentuk dasar yang dapat dikembangkan lagi menjadi berbagai macam bentuk. Bentuk-bentuk tersebut dikategorikan menjadi bentuk geometri, bentuk organik, bentuk lengkung, bentuk *rectilinear*, bentuk tidak beraturan, bentuk tidak disengaja, bentuk nonobjektif, bentuk abstrak, dan bentuk representasional (hlm. 20 – 21).



Gambar 2.2 Desain Karakter berdasarkan Bentuk

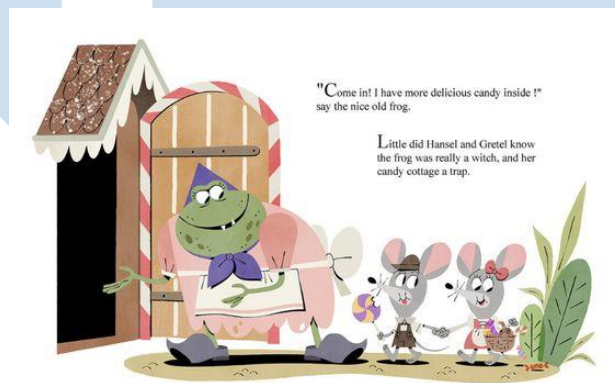
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/03/70/f4/0370f43047351f08c7d410c5ddda09c1.jpg>

Dalam perancangan ini, berbagai macam bentuk dasar digunakan sebagai panduan dalam menggambar ilustrasi, mulai dari desain karakter hingga objek-objek lainnya. Misalnya pada gambar di atas, desain karakter yang kurus dan tinggi didasari dengan bentuk persegi panjang. Contoh lainnya, untuk membantu penulis dalam menggambar objek *dental floss*

dengan jenis *string floss*, penulis membuat bentuk dasar persegi terlebih dahulu sebagai dasar dari gambar tersebut.

2.1.3 *Figure/Ground*

Figure/ground atau disebut sebagai ruang positif dan negatif menurut Landa (2014) adalah prinsip dasar dari persepsi visual yang terbentuk dari relasi antar berbagai bentuk dan ruang. *Figure/ground* membantu memisahkan elemen grafis antara bentuk atau objek dengan *background*. Bentuk yang dimaksud disebut sebagai *figure* dan ruang yang terbentuk dari antara bentuk-bentuk tersebut disebut sebagai *ground* atau *white space*. Dengan penggunaan elemen ini, pandangan audiens akan lebih tertuju pada bentuk objek utama yang ingin disampaikan dalam desain tersebut (hlm. 21).



Gambar 2.3 Penggunaan *White Space* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/85/eb/19/85eb196ca286b48461d2a455e4c80484.jpg>

Dalam perancangan ini, *white space* digunakan dalam komposisi ilustrasi dengan teks agar hasil keseluruhan karya dapat terlihat lebih baik, terorganisir, jelas dan nyaman dibaca oleh target perancangan. Misalnya, ilustrasi di atas menggunakan *white space* yang sesuai sehingga tulisan dan ilustrasi terlihat *balance* dan nyaman dilihat serta dibaca audiens.

2.1.4 **Warna**

Landa (2014) menjelaskan bahwa warna merupakan salah satu elemen paling kuat dan provokatif dari sebuah desain. Warna yang kita lihat adalah pantulan cahaya yang tidak terserap permukaan benda dan disebut sebagai

reflected color atau *subtractive color*. Sedangkan *digital color* yang terdapat pada layar, atau disebut sebagai *additive colors*, merupakan campuran dari cahaya dan *wavelength* atau *light energy* dari suatu warna (hlm. 23).

2.1.4.1 Nomenklatur Warna

Menurut Landa (2014), terdapat 3 elemen utama pada warna, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna tersebut, misalnya, merah, hijau, biru, atau lainnya. Sedangkan *value* mengacu pada nilai dari suatu warna dan menentukan gelap-terang warna tersebut, misalnya biru terang, merah gelap, dan seterusnya. *Saturation* merupakan intensitas atau kepekatan warna yang menentukan kecerahan ataupun kekusaman warna tersebut, atau dapat disebut sebagai temperatur warna, hangat atau dingin. Warna hangat pada umumnya adalah merah, oranye, dan kuning, sedangkan warna dingin adalah biru, hijau, dan ungu (hlm. 23).



Gambar 2.4 Penggunaan Nomenklatur Warna dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/aa/9e/9c/aa9e9c337b6d7573c71910e280b8c775.jpg>

Dalam perancangan ini, nomenklatur warna digunakan untuk memberikan *shading* (*highlight* dan *shadow*) pada ilustrasi, dengan mengatur *hue*, *value*, dan *saturation* dari warna dasar yang digunakan dalam ilustrasi tersebut. Hal ini agar dapat memberikan ilustrasi penulus efek kedalaman dan dimensi, sehingga dapat terlihat lebih hidup. Misalnya, dengan penggunaan *hue*, *value*, dan *saturation* warna yang sesuai, ilustrasi di atas terlihat lebih hidup dan tidak *flat*.

2.1.4.2 Warna Primer

Warna primer menurut Landa (2014) adalah warna dasar yang tidak dapat dihasilkan dari campuran warna lainnya, tetapi dapat dicampurkan dengan warna lain untuk menghasilkan berbagai macam warna. Warna primer yang terdapat pada *additive color (digital color)* adalah merah, hijau, dan biru (RGB), dan ketika ketiga warna tersebut digabungkan dengan jumlah yang sama akan menghasilkan warna putih (*white light*). Sedangkan warna primer pada *subtractive color* yang terdapat pada media cetak adalah *cyan (C)*, *magenta (M)*, kuning (Y), dan *plus black (K)* atau CMYK. *Plus black* disini berfungsi sebagai penambah kontras warna pada media cetak (hlm. 24).



Gambar 2.5 Contoh Penggunaan Psikologi Warna dalam Ilustrasi
Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/1b/f9/16/1bf9160417eee222a463f1022a41d22d.jpg>

Dengan pemahaman dan penggunaan warna yang tepat, warna dapat mempengaruhi secara psikologis atau membantu mengkomunikasikan pesan dan perasaan. Misalnya penggunaan warna dingin (biru, hijau, dan ungu) dapat memberikan efek tenang, sedangkan warna hangat (merah, oranye, dan kuning) memberikan sensasi panas, pedas, intensitas, atau lainnya (Landa, 2014, hlm. 133). Contohnya, pada ilustrasi di atas cenderung menggunakan warna hijau dan warna hangat pada karakter anak kecil, sehingga ilustrasi tersebut mampu memberikan kesan ketenangan, di mana hal ini sesuai dengan

konteks atau pesan yang ingin disampaikan yaitu mengenai keharmonisan antara 2 saudara tersebut.

Dalam perancangan ini, warna yang digunakan merupakan warna biru, hijau, putih, dan pink sebagai warna dasar, dikarenakan efek psikologinya yang sesuai dengan topik dan tujuan dari perancangan ini. Psikologi warna biru dapat memberikan kesan kepercayaan dan ketenangan sehingga target perancangan yang berupa anak kecil dapat lebih mempercayai dan merasa lebih tenang saat mempelajari dan melakukan prosedur *flossing* (Rifda, 2022). Warna hijau cenderung menandakan kesehatan dan warna putih cenderung memberikan kesan bersih (Fadli, 2023), di mana kedua hal ini berkaitan dengan topik yang diangkat yaitu kebersihan dan kesehatan gigi dan gusi melalui *flossing*. Sedangkan warna pink digunakan sebagai warna dasar dari karakter anak kecil dan warna gusi dan mulut dalam perancangan.

2.1.5 Tekstur

Tekstur menurut Landa (2014) merupakan sensasi atau sentuhan dari suatu permukaan. Tekstur terbagi menjadi 2 kategori, yaitu sentuhan taktil dan visual. Taktil merupakan tekstur yang dapat dirasakan secara fisik melalui perabaan atau penglihatan. Beberapa contoh tekstur taktil yang didapatkan dalam media cetak melalui teknik *printing* tertentu adalah *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Sedangkan tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur yang dihasilkan dengan tangan, foto, ataupun dengan memindai suatu objek (misalnya tekstur pada pita).

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 Contoh Tekstur pada Ilustrasi

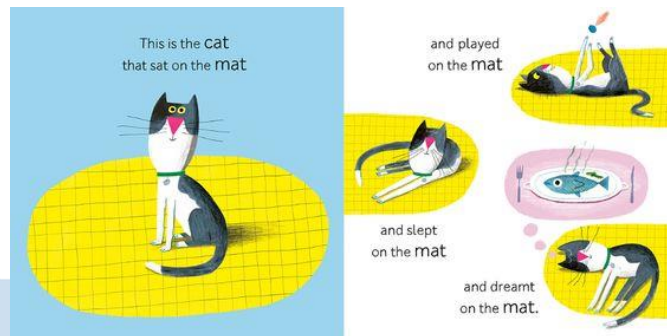
Sumber: <https://i.pining.com/564x/09/68/19/0968195a4445b0b0d15b4ebd046e8c89.jpg>

Dalam perancangan ini, tekstur yang digunakan merupakan tekstur visual berupa tekstur kasar seperti hasil warna pensil atau krayon, di mana kedua hal ini merupakan alat gambar yang cenderung digunakan oleh anak kecil. Hal ini bertujuan agar ilustrasi dalam perancangan penulis dapat terlihat lebih *fun* dan *exciting* serta menjadi lebih *approachable* dan *familiar* kepada anak kecil, yang berupa target perancangan ini.

2.1.6 *Typeface*

Menurut Landa (2014), dalam penggunaan *typeface* pada desain, tingkat keterbacaan merupakan hal yang penting dan perlu diperhatikan. Contoh hal-hal yang perlu diperhatikan adalah ukuran, jarak, *alignment*, warna, *weight*, jenis, pilihan kertas ataupun media, dan seterusnya. *Typeface* sendiri mempunyai 8 klasifikasi berdasarkan gaya dan sejarah, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *slab serif*, *sans serif*, *blackletter*, *script*, dan *display*.

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 2.7 Penggunaan *Typeface* dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/1f/b6/0d/1fb60d1aa2b4f1c3c61ed7d5d19b6713.jpg>

Dalam perancangan ini, *typeface* yang digunakan merupakan *typeface modern* dan *sans serif* yang memiliki karakteristik atau kesan kartun, agar dapat lebih sesuai untuk usia target perancangan, yaitu anak kecil, dan tidak mengintimidasi sehingga mereka dapat lebih terdorong untuk membaca buku perancangan. Misalnya pada ilustrasi di atas, penggunaan *typeface sans serif* dengan karakteristik bulat atau melengkung dan kartun sesuai dengan jenis ilustrasinya yang ditujukan untuk anak-anak, sehingga secara keseluruhan, ilustrasi tersebut memberikan kesan *fun* dan *approachable* untuk anak-anak.

2.2 Prinsip Desain

Prinsip dasar desain terdiri dari 6 hal yang saling berhubungan, yaitu format, keseimbangan, hirarki visual, ritme, kesatuan, dan *laws of perceptual organization*. Untuk dapat mengkomposisikan elemen-elemen desain dengan baik diperlukan pemahaman prinsip desain yang dalam terlebih dahulu (Landa, 2014, hlm. 29).

2.2.1 Format

Format merupakan batasan atau bidang yang digunakan dalam desain, misalnya kertas, layar ponsel, *billboard*, dan lainnya. Umumnya, istilah format digunakan untuk menggambarkan jenis proyek yang dikerjakan, misalnya format sampul CD yang berbentuk persegi, selebar halaman majalah yang berbentuk persegi panjang, berbagai jenis format *mobile ad* sesuai media yang digunakan, dan seterusnya (Landa, 2014, hlm. 29).



Gambar 2.8 Buku Interaktif Berbentuk Persegi

Sumber: <https://down-id.img.susercontent.com/file/60b2517e9d5d325018bbfcba0983e04d>

Dalam perancangan ini, format yang digunakan merupakan media cetak buku interaktif sebagai *output* media utama dari topik yang diangkat.

2.2.2 Keseimbangan

Keseimbangan merupakan stabilitas yang terbentuk dari pengkomposisian atau susunan elemen visual secara rata, baik dari skala, posisi, atau lainnya. Desain yang memiliki keseimbangan cenderung memberi kesan harmonis kepada audiens. Terdapat 3 jenis keseimbangan visual, yaitu *symmetry*, *asymmetry*, dan *radial* (Landa, 2014, hlm. 30 – 31).

1) *Symmetric Balance*

Symmetric balance atau keseimbangan simetris merupakan peletakan atau susunan *visual weight* secara rata dari *axis* tengah atau saling mencerminkan satu sama lain. Oleh karena itu, keseimbangan ini disebut juga sebagai *reflection symmetry*. Jenis keseimbangan ini mampu mengkomunikasikan keharmonisan dan stabilitas kepada audiens (Landa, 2014, hlm. 31).

2) *Asymmetric Balance*

Asymmetric balance atau keseimbangan tidak simetris diperoleh dari penyeimbangan satu elemen dengan elemen lainnya tanpa mencerminkan satu sama lain. Posisi, *visual weight*, ukuran, *value*, warna, bentuk, dan tekstur harus dikonsiderasi semua antara satu

sama lain untuk dapat mencapai efek keseimbangan dari elemen-elemen yang berbeda tersebut (Landa, 2014, hlm. 31).

3) *Radial Balance*

Radial balance atau keseimbangan radial merupakan keseimbangan yang diperoleh dari susunan elemen horizontal dan vertikal secara melingkar dengan titik pusat sebagai acuan (Landa, 2014, hlm. 31).



Gambar 2.9 Contoh Penggunaan 3 Jenis Keseimbangan

Sumber: <https://i.pinimg.com/564x/27/ed/0a/27ed0a3eae47dcecc0a05be61b93bd20.jpg>

Dalam perancangan ini, ketiga jenis keseimbangan tersebut dipadukan sesuai kebutuhan konten narasi dan elemen visual. Misalnya pada gambar yang tercantum di atas, terlihat 3 ilustrasi pada 3 *spread* yang memadukan penggunaan *asymmetric balance*, *symmetric balance*, dan *radial balance*.

2.2.3 Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan salah satu prinsip utama dalam mengatur informasi yang ingin dikomunikasikan dalam desain grafis dengan susunan elemen-elemen visual, menggunakan penekanan (*emphasis*), sehingga dapat mengarahkan arah baca audiens agar dapat memahami informasi yang disampaikan dengan baik dan jelas. Penekanan yang dimaksud adalah susunan elemen visual yang paling menonjol, berdasarkan kepentingannya,

di antara elemen lainnya, sehingga dapat ditentukan elemen manakah yang perlu dilihat terlebih dahulu dan seterusnya (Landa, 2014, hlm. 33).



Gambar 2.10 Contoh Hirarki dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/564x/ab/42/cc/ab42ccb3ee6c7837fbec8a26a1572afb.jpg>

Dalam perancangan ini, prinsip hirarki diimplementasikan dalam penyusunan elemen visual dan konten naratif dengan mengkonsiderasi manakah yang harus paling menonjol dan harus dibaca terlebih dahulu dan seterusnya. Misalnya pada ilustrasi yang tercantum, hirarki terlihat pada tomat dan tulisan di dalamnya dengan ilustrasi yang membuat fokus pembaca terarah ke tomat terlebih dahulu.

2.2.4 Ritme

Ritme dalam desain grafis merupakan susunan elemen visual pada interval yang telah ditentukan sehingga membentuk aliran visual yang saling berhubungan antara halaman ke halaman lainnya. Warna, tekstur, bentuk dasar, penekanan, dan keseimbangan merupakan komponen-komponen yang berkontribusi dalam menghasilkan ritme. Selain itu, pemahaman akan repetisi dan variasi sangat penting dalam membuat ritme yang menarik dan tidak terlalu berlebihan (Landa, 2014, hlm. 35).

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 2.11 Contoh Ritme dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/564x/26/6c/ce/266cce83fee9f52fdb2430bd96f64071.jpg>

Misalnya dalam ilustrasi yang terdapat di atas terlihat ritme dari penempatan visual elemen bintang dan bentuk abstrak di latar belakang secara repetisi. Penggunaan ritme tersebut tidak berlebih ataupun kurang sehingga membuat ilustrasi tersebut menjadi lebih menarik serta nyaman dilihat. Dalam perancangan ini, prinsip ritme diterapkan dengan penempatan elemen visual, warna, ataupun konten naratif, sesuai dengan kebutuhan konten.

2.2.5 Kesatuan

Kesatuan merupakan susunan elemen visual yang berbeda-beda namun saling berkaitan atau berhubungan sehingga menghasilkan suatu kesatuan. Dengan komposisi yang memiliki kesatuan, audiens akan lebih mudah mengingat dan memahaminya. Kesatuan ini mengandalkan *gestalt*, istilah *form* dalam bahasa jerman, yang menempatkan penekanan pada persepsi bentuk yang utuh dan terorganisir (Landa, 2014, hlm. 36).



Gambar 2.12 Contoh Kesatuan dalam Ilustrasi

Sumber: <https://i.pining.com/564x/90/c6/3a/90c63a1b8a4a8e99c44c656e9ec88f02.jpg>

Misalnya, ilustrasi di atas tersusun dari berbagai macam dan bentuk elemen visual dan teks, namun dengan susunan yang tepat terlihat saling berhubungan dan dapat menghasilkan kesatuan dalam ilustrasi tersebut. Dalam perancangan ini, prinsip kesatuan diterapkan dengan memadukan prinsip-prinsip lainnya dalam penyusunan komposisi agar hasil perancangan memiliki kesatuan atau susunan yang terorganisir.

2.2.6 *Laws of Perceptual Organization*

Landa (2014) berpendapat bahwa terdapat 6 hukum *dalam Laws of Perceptual Organization*, yaitu:

1) *Similarity*

Elemen yang memiliki kemiripan dalam karakteristik dianggap sebagai satu kesatuan.

2) *Proximity*

Elemen yang saling berdekatan dianggap sebagai satu kesatuan.

3) *Continuity*

Elemen yang muncul dari elemen-elemen sebelumnya sebagai kelanjutan serta mempunyai kesan bergerak, membuatnya dianggap saling terkait satu sama lain.

4) *Closure*

Pikiran cenderung menghubungkan elemen-elemen individual sehingga membentuk suatu bentuk, satuan, atau pola yang utuh.

5) *Common fate*

Elemen-elemen yang bergerak ke arah yang sama cenderung dianggap sebagai satu kesatuan.

6) *Continuing line*

Seringkali, garis terlihat mengikuti alur sederhana. Pada saat 2 garis terputus, audiens bukan melihat jeda di antara garis tersebut, melainkan sebagai gerakan secara keseluruhan. Hal ini juga disebut sebagai garis tersirat.



Gambar 2.13 Contoh *Laws of Perceptual Organization* dalam Ilustrasi
Sumber: <https://i.pining.com/564x/1e/26/ed/1e26ed9ee9d4d6991e412934284137fe.jpg>

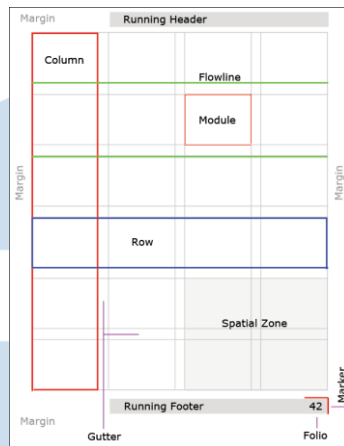
Contohnya, pada ilustrasi di atas, penyusunan komposisi antara elemen visual dengan teks menggunakan prinsip *Laws of Perceptual Organization*, sehingga secara keseluruhan hasil ilustrasi tersebut terlihat terorganisir dan juga memiliki keseimbangan di dalamnya. Dalam perancangan ini, prinsip ini diterapkan dengan memadukan keenam hukum *Laws of Perceptual Organization* tersebut berdasarkan kebutuhan ilustrasi dalam setiap halaman.

2.3 Grid

Berdasarkan Richard Poulin (2018) dalam bukunya yang berjudul “*Design School: Layout: A Practical Guide for Students and Designers*”, *grid* terbentuk dari sistem proporsional *Rule of Thirds* yang dapat menciptakan *layout* yang dinamis berdasarkan teori bahwa mata manusia tertarik pada titik potongan gambar yang terbagi menjadi 3. Grid sendiri berfungsi sebagai panduan atau batasan secara dalam penyusunan elemen-elemen visual sehingga dapat menciptakan berbagai macam komposisi *layout* berdasarkan kebutuhan suatu desain.

2.3.1 Anatomi Grid

Dalam prinsip *layout*, *grid* memiliki anatomi yang terdiri dari *margin*, *column*, *module*, *spatial zone*, *flowline*, *marker*, dan *gutter*.



Gambar 2.14 Anatomi *Grid*

Sumber: <https://vansedesign.com/blog/wp-content/uploads/2012/09/grid-anatomy.png>

Penjelasan anatomi pada *grid* adalah sebagai berikut:

1. *Margin*

Margin merupakan ruang negatif yang menetapkan batas area elemen visual dan biasanya terletak di pinggir halaman.

2. *Column*

Column merupakan garis atau batasan vertikal yang berfungsi sebagai batasan area komposisi elemen visual dalam *margin*.

3. *Module*

Modules merupakan kotak yang terbentuk dari pembagian *column* dan baris. Penentuan jumlah *modules* mempengaruhi keseimbangan sebuah komposisi, di mana *modules* yang terlalu sedikit membuat proses *layouting* kurang akurat ataupun *modules* yang terlalu banyak membuat *layout* menjadi membingungkan.

4. *Spatial Zone*

Spatial zone merupakan gabungan-gabungan dari *modules* untuk peletakan elemen-elemen visual.

5. *Flowline*

Flowline merupakan garis horizontal yang berfungsi sebagai panduan arah baca komposisi, serta menentukan tempat awal dan akhir peletakan elemen visual.

6. Marker

Marker merupakan penanda untuk menunjukkan informasi sebuah halaman, biasanya berupa *footer* ataupun nomor halaman.

7. Gutter

Gutter merupakan ruang kosong atau jarak pasif yang berfungsi sebagai pemisah kolom.

Dengan adanya anatomi *grid* dalam pengkomposisian *layout*, anatomi *grid* tersebut dapat dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan desain yang sedang dirancang, atau disebut juga sebagai sistem *grid*.

2.3.2 Sistem Grid

Poulin (2018) menjelaskan bahwa dikarenakan sifat sistem *grid* yang sangat fleksibel, apabila digunakan dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan desain, dapat menjadi solusi dari permasalahan desain yang ada hingga menciptakan berbagai peluang komposisi dan mencapai kesatuan dalam sebuah desain atau komposisi. Terdapat 8 sistem *grid* yang dijelaskan Poulin (2018) dalam bukunya, yaitu:

1. Manuscript grid

Manuscript grid merupakan sistem *grid* yang sangat sederhana dan biasanya digunakan untuk desain yang berbasis teks panjang seperti novel ataupun esai. Sistem *grid* ini memiliki elemen sekunder berupa kotak untuk *header* dan *footer*.



Gambar 2.15 Contoh *Manuscript Grid*

Sumber: <https://mir-s3-cdn->

[cf.behance.net/project_modules/max_1200/a219f777411853.5c871b6b00239.j](https://mir-s3-cdn-behance.net/project_modules/max_1200/a219f777411853.5c871b6b00239.j)

pg

2. *Symmetrical grid*

Symmetrical grid merupakan sistem *grid* yang memiliki *layout* kanan dan kiri secara simetris, baik dari ukuran maupun tampilan. Sistem *grid* ini terbagi menjadi *single-column* dan *multiple-column*, di mana penggunaan *single-column* untuk menampilkan teks panjang, sedangkan penggunaan *multiple-column* untuk menampilkan karya editorial.



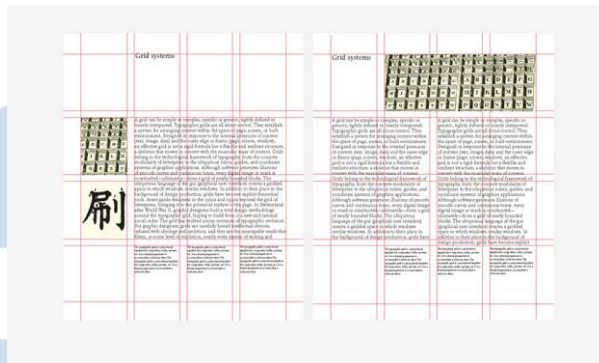
Gambar 2.16 Contoh *Symmetrical Multi-Column Grid*

Sumber: <https://public-images.interaction-design.org/literature/articles/materials/t6ODUDKmZS7tSWe96HhgyvOhDmGvCYgiKcdD4tSb.jpg>

3. *Modular grid*

Modular grid merupakan kumpulan modul yang tersusun dari berbagai kolom dan baris hingga modul-modul tersebut dapat digabungkan dan membentuk *spatial zone*. Sistem *grid* ini efektif digunakan untuk menyusun konten naratif kompleks seperti koran, publikasi, ataupun *website*.

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



Gambar 2.17 Contoh *Modular Grid*

Sumber:

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:1100/format:webp/1*ZVpjNG0jpKuxXaDFOysBeg.png

4. *Asymmetrical grid*

Asymmetrical grid merupakan kebalikan dari *symmetrical grid* yang tidak memiliki keseimbangan pada *layout* kanan dan kiri. Sistem *grid* ini biasanya digunakan untuk menampilkan *emphasis* yang kontras dalam sebuah karya editorial.



Gambar 2.18 Contoh *Asymmetrical Grid*

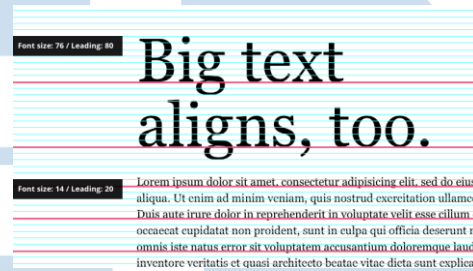
Sumber:

<https://i.pinimg.com/originals/11/77/cb/1177cb713765ea2f9f4ae268098d0123.png>

5. *Baseline grid*

Baseline grid merupakan sistem *grid* yang sederhana, di mana *grid* ini hanya terdiri dari garis horizontal dengan jarak yang sama. Sistem *grid* ini memberikan ukuran dan letak teks yang tetap secara terus menerus, serta dapat digunakan untuk berbagai

ukuran teks. Misalnya, untuk menempatkan teks dengan ukuran 12, 24, 36, 48, 60, dan 72 *point* dapat menggunakan *baseline grid* dengan jarak 12 *point*.



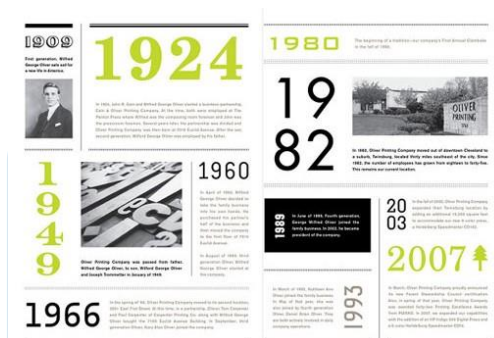
Gambar 2.19 Contoh *Baseline Grid*

Sumber:

<https://s3.amazonaws.com/blog.invisionapp.com/uploads/2015/06/text-align.png>

6. Hierarchial grid

Hierarchial grid merupakan sistem *grid* dengan tingkat fleksibilitas paling tinggi, karena memiliki penyusunan yang berbeda pada setiap aspek desain. Sistem *grid* ini biasanya digunakan untuk karya desain grafis eksperimental.

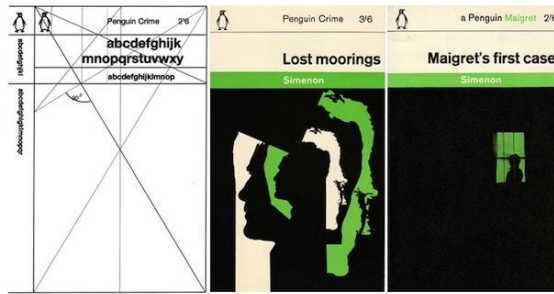


Gambar 2.20 Contoh *Hierarchial Grid*

Sumber: <https://creativepro.com/wp-content/uploads/2019/07/Chritinew-Oliver-1.jpg>

7. Marber grid

Marber grid merupakan sistem *grid* yang menggunakan *golden ratio*, sehingga memiliki struktur tetap yang terstruktur. Sistem *grid* ini digunakan untuk pemisahan teks judul, pendukung, dan gambar sehingga dapat menarik perhatian pembaca.



Gambar 2.21 Contoh *Marber Grid*

Sumber: https://charlottesmartindesigns.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/12/marber_grid.jpg

8. *Compound grid*

Compound grid merupakan sistem *grid* yang terbentuk dari kombinasi 2 atau lebih *multiple-column grid*, serta dianjurkan untuk memiliki ukuran *margin*, *flowline*, dan *gutter* yang sama.



Gambar 2.22 Contoh *Compound Grid*

Sumber: <https://stuffandnonsense.co.uk/content/img/2020-03-08-01.png>

2.4 Buku Interaktif Anak

Buku anak sendiri, berdasarkan definisi Asosiasi Perpustakaan Amerika (ALA, 1983), merupakan buku yang dirancang secara khusus dengan penyesuaian tingkat bacaan dan ketertarikan anak berdasarkan kelompok usia tertentu (hlm. 41). Buku anak pun terdiri dari berbagai macam jenis atau kategori, yaitu buku nonfiksi ataupun novel yang biasanya ditujukan kepada remaja, buku lagu atau suara anak, *board book*, buku pengenalan alfabet dan berbagai pembelajaran hal-

hal dasar seperti menghitung, menggambar, dan membaca buku bergambar (*picture book*), dan buku cerita bergambar (*picture story book*), dan lainnya.

Mengingat target perancangan penulis yang berupa anak usia 6-9 tahun, dengan tingkat perkembangan kognitif pada kelompok usia tersebut, penulis merancang buku interaktif sebagai media utama dalam mengedukasi mereka mengenai *dental floss*. Kata interaktif sendiri, berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan hal yang saling berhubungan atau melakukan aksi. Sehingga buku interaktif atau *movable book* diartikan sebagai buku yang mengandung unsur interaktivitas dan melibatkan pembaca melakukan kegiatan dalam memahami konten buku. Pemilihan media ini bertujuan menarik ketertarikan dan minat baca anak hingga melibatkan interaktivitas mereka dengan konten buku, agar anak tersebut dapat memahami dan mempelajari konten dengan lebih mudah.

2.4.1 Jenis Buku Interaktif

Dalam situs DGI, Dewantari (2014) menjelaskan bahwa *movable book* merupakan buku yang tersusun dari berbagai macam mekanis kertas yang dapat membuat objek tersebut terlihat bergerak dan berdimensi. *Movable book* ini pun kemudian menjadi dasar dari perkembangan *pop-up book* dan kini terdapat berbagai macam teknik *pop-up* yang dapat membuat buku tersebut semakin menarik. Berbagai macam teknik atau jenis *pop-up* dalam buku interaktif adalah sebagai berikut:

1. Buku interaktif *pop-up*

Buku yang mengandung lipatan-lipatan kertas yang dapat membuat gambar tampak 3 dimensi.

2. Buku interaktif *lift a flap*

Buku yang memiliki kejutan-kejutan di bawah potongan kertas dalam halaman tersebut dan melibatkan pembaca dalam membuka dan menutup lipatan kertas tersebut.

3. Buku interaktif *pull tab*

Buku yang memiliki unsur interaktif berupa tarikan kertas sehingga objek dalam halaman tersebut dapat bergerak.

4. Buku interaktif *hidden objects*

Buku yang menyamarkan objek-objek dalam halaman tersebut dan mengajak pembaca untuk menemukannya.

5. Buku interaktif *games*

Buku yang mengandung permainan-permainan baik dengan penggunaan alat tulis maupun tanpa alat tulis.

6. Buku interaktif *participation*

Buku yang menggunakan tanya jawab atau instruksi kepada pembaca dalam penyampaian cerita atau penjelasan dalam buku.

7. Buku interaktif *play-a-sound* atau *play-a-song*

Buku yang memiliki berbagai tombol dan dapat menghasilkan suara atau lagu yang berkaitan dengan konten dalam suatu halaman saat ditekan.

8. Buku interaktif *touch and feel*

Buku yang memiliki tekstur di dalamnya untuk membantu meningkatkan minat dan pemahaman anak dalam mempelajari berbagai macam tekstur, misalnya tekstur kasar rumput.

9. Buku interaktif campuran

Buku yang memadukan berbagai jenis *pop-up* atau interaktif ke dalam satu buku.



Gambar 2.23 Berbagai Jenis Buku Interaktif

Sumber:

https://asset.kompas.com/crops/_YPy2h4d60soN1pyAli8OvnoUfQ=/0x0:0x0/750x500/data/photo/buku/61b1f519318b1.jpg

Dalam perancangan ini, berbagai jenis interaktif dipadukan ke dalam buku interaktif yang dirancang sesuai konten pada setiap halaman. Hal ini bertujuan agar target perancangan dapat lebih mudah dalam memahami seputar topik *dental floss* dan cara penggunaannya dengan melakukan interaksi atau mempraktekkannya secara langsung, misalnya interaktif akan arah teknik *flossing* yang tepat, panjang benang yang ideal, dan lainnya.

2.5 Ilustrasi

Alan Male (2007) dalam buku “*Illustration, A Theoretical and Contextual Perspective*”, menjelaskan bahwa ilustrasi tidak boleh dirancang dengan sembarangan karena dapat menunjukkan besar kecilnya sebuah informasi. Berdasarkan Male (2007), terdapat 3 faktor yang perlu diperhatikan pada saat merancang sebuah ilustrasi, yaitu:

1. *The Rationale*

Dalam membuat ilustrasi, perlu ada alasan dibalik pembuatan, pengenalan permasalahan yang belum terpecahkan, rangkuman informasi yang perlu ditampilkan dan ditonjolkan, serta pemahaman yang dalam akan informasi atau topik yang digunakan dalam perancangan ilustrasi.

2. *The Aim*

Proses pembuatan ilustrasi harus memiliki tujuan dari hasil akhir ilustrasi.

3. *The Objectives*

Dalam proses pembuatan ilustrasi dibutuhkan *skill* dan informasi yang telah dikumpulkan terlebih dahulu.

2.5.1 Fungsi Ilustrasi

Berdasarkan DGI (2007), ilustrasi telah hadir sejak abad 18 dan memiliki perkembangan fungsi dari abad tersebut hingga kini. Dari fungsinya untuk mempermudah pembaca dalam memahami suatu informasi dengan cara memperjelas atau menerjemahkan konten yang bersifat tekstual menjadi bentuk visual, hingga dapat berdiri sendiri dan ilustrasi tersebut dapat

menjadi teks secara visual, bukan lagi sekedar pelengkap buku. Ilustrasi juga dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi yang sulit dicerna hanya dengan kata-kata secara kreatif dan biasanya digunakan dalam edukasi, terutama pada anak-anak. Tak hanya itu, ilustrasi juga mampu menarik perhatian audiens tanpa pengetahuan akan isi konten terlebih dahulu.

2.5.2 Jenis Ilustrasi

Ilustrasi dapat berupa berbagai jenis macam gaya dan dapat berdiri sendiri ataupun sebagai gabungan dari objek-objek lain. Beberapa jenis ilustrasi yang dapat ditemukan adalah kartun, karikatur, komik, realistis, karya sastra, vignet dan lainnya. Namun dalam perancangan ini, dikarenakan target perancangan yang berupa anak kecil, maka jenis ilustrasi kartun digunakan dalam perancangan buku interaktif ini.



Gambar 2.24 Contoh Jenis Ilustrasi Kartun

Sumber: <https://awsimages.detik.net.id/community/media/visual/2023/02/27/cerita-bergambar.jpeg?w=1600>

Jenis ilustrasi kartun sendiri merupakan ilustrasi yang menggambarkan objek, hewan, manusia, ataupun tumbuhan secara lucu dan menarik serta bersifat menghibur (Ma Chung, 2022). Maka dari itu, penggunaan jenis ilustrasi ini sesuai dengan usia target perancangan.

2.6 Perkembangan Kognitif Anak

Dalam pemahaman perkembangan kognitif pada anak, teori Piaget menjelaskan bahwa kognitif merupakan kegiatan mental yang membantu memperoleh pengetahuan dengan cara menghubungkan, menilai, dan membuat pertimbangan terhadap suatu situasi. Aspek kognitif sangat penting dalam menentukan tingkat kecerdasan seseorang, di mana biasanya digunakan dalam pembelajaran, mencari solusi, hingga menciptakan ide baru (Fadli, 2023).

2.6.1 Fungsi Kognitif

Secara garis besar, kognitif berfungsi dalam membantu seseorang melakukan interaksi dan bergaul. Berikut beberapa peran penting fungsi kognitif yang perlu diperhatikan pada anak:

1. Perhatian

Fungsi perhatian berperan dalam menyeleksi berbagai rangsangan, seperti suara, bau, atau gambar, yang saling berdatangan dan kemudian menjadi perhatian utama serta ada juga yang diabaikan secara bersamaan.

2. Daya ingat

Fungsi daya ingat atau memori berkaitan erat dengan tingkat konsentrasi atau fokus, di mana semakin fokus seseorang, semakin baik juga daya ingatnya. Proses ini menunjukkan bagaimana informasi masuk dan tersimpan dalam otak.

3. Peran eksekutif

Fungsi eksekutif berperan sebagai pengarah seseorang dalam merencanakan dan merealisasikannya dengan baik. Biasanya fungsi ini ditemukan dalam pemecahan suatu permasalahan.

4. Kemampuan berbahasa

Kemampuan berbahasa berkaitan dengan kemampuan merangkai kata-kata pada saat berkomunikasi dengan orang lain dan setiap orang memiliki kapabilitas berbahasa yang berbeda-beda, sesuai dengan fungsi kognitif dari orang tersebut.

5. Merasa dan mengamati

Fungsi ini membuat seseorang mampu mengenali dan merasakan berbagai hal yang terdapat di lingkungan sekitar, misalnya dapat membedakan berbagai jenis buah dari warna, bentuk, dan tekstur.

2.6.2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak

Teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget atau disebut sebagai teori Piaget menjelaskan bahwa kecerdasan terus berubah seiring pertumbuhan anak dan masa awal remaja merupakan masa di mana kognitif mengalami transformasi yang besar ke arah cara berpikir yang lebih konseptual, abstrak, dan *future oriented*. Namun perkembangan kognitif pada anak bukan hanya perihal memperoleh pengetahuan tetapi perkembangan mental. Berikut tahapan perkembangan kognitif berdasarkan teori Piaget:

1. Tahap Sensorimotor (Usia 18-24 Bulan)

Tahap ini merupakan tahap pertama dari perkembangan kognitif pada anak, di mana terdapat koordinasi antara pengalaman sensorik dengan tindakan motorik pada bayi dalam perkembangan pemahamannya tentang dunia. Perkembangan yang utama dalam tahap ini adalah pemahaman pada anak akan keberadaannya objek dan peristiwa yang terjadi secara alami dari tindakannya sendiri. Misalnya, pada saat ibu menyembunyikan mainan yang biasa dimainkan anak, anak tersebut akan sadar bahwa mainan yang biasanya terlihat kini tidak terlihat lagi, seolah-olah mainan tersebut hilang begitu saja, sehingga anak tersebut akan mulai mencarinya secara aktif.

2. Tahap Praoperasional (Usia 2-7 Tahun)

Pada tahap kedua, pemikiran anak sudah pada tingkat simbolik tetapi belum mampu menggunakan logika atau mengubah, menggabungkan, atau memisahkan suatu ide. Pada akhir periode dalam tahap ini, anak sudah mampu mengenali peristiwa dan objek (fungsi semiotik) serta mengikuti permainan simbolik.

3. Tahap Operasional Konkret (Usia 7-11 Tahun)

Perkembangan pada tahap ini ditandai dengan adanya perkembangan pemikiran yang lebih rasional dan terorganisir, serta merupakan tahap titik balik utama dalam perkembangan kognitif anak dikarenakan sudah mulai mampu memiliki pemikiran logis. Namun, pemikiran logis ini hanya sampai penerapan logika pada objek fisik dan belum mampu berpikir secara abstrak atau hipotesis. Pada tahap ini, anak mulai ada kemampuan konservasi (jumlah, luas, *volume*, dan orientasi).

4. Tahap Operasional Formal (Usia 12 Tahun ke Atas)

Tahap terakhir dari perkembangan kognitif dimulai dari usia 12 tahun hingga dewasa. Pada tahap ini, remaja sudah mampu berpikir secara abstrak atau hipotesis serta memanipulasi berbagai ide tanpa ketergantungan pada manipulasi konkret. Biasanya para remaja sudah mampu melakukan perhitungan yang lebih kompleks, berpikir dengan lebih kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari suatu tindakan.

2.7 *Dental Floss*

Dental Floss merupakan benang yang menjadi solusi dalam membersihkan sisa-sisa makanan ataupun kotoran yang tidak terjangkau dengan sikat gigi pada sela-sela gigi dan gusi. Hanya menyikat gigi secara rutin belum cukup untuk menjaga kebersihan gigi dan gusi. Dengan pembiasaan diri untuk menyikat gigi dan melakukan *flossing* secara teratur, risiko terkena beragam penyakit gigi dan mulut menjadi sangat kecil (Agustin, 2022).

2.7.1 Flossing dengan Dental Floss

Berdasarkan Agustin (2022) sebuah penelitian menunjukkan bahwa risiko mengalami masalah gigi dan gusi pada orang yang menggunakan benang gigi secara rutin lebih rendah dibandingkan orang yang tidak pernah menggunakannya. Hal ini terjadi karena dalam mulut terdapat 500 jenis bakteri, sehingga pembiasaan diri untuk menyikat gigi dan melakukan *flossing* secara teratur sangatlah penting agar bakteri yang tersisa tidak berkembang biak hingga menimbulkan berbagai penyakit gigi dan gusi. Tak hanya itu, benang gigi mampu mencegah pembentukan plak dan karang gigi sekaligus membersihkan karang gigi, sehingga dapat menghindari terkena kerusakan gigi, bau mulut, dan penyakit gingivitis atau periodontitis.

2.7.2 Cara Penggunaan Dental Floss

Meskipun *dental floss* memiliki manfaat yang penting, dengan cara penggunaan yang kurang tepat secara terus-menerus, *dental floss* dapat menyebabkan kerusakan pada gigi dan gusi. Berikut cara yang benar dalam menggunakan *dental floss* (Agustin, 2022):

- 1) Ambil dan lilitkan kedua ujung *dental floss*, sekitar 45 cm, pada jari tengah kanan dan kiri.
- 2) Gunakan ibu jari dan jari telunjuk untuk membantu mempererat pegangan pada *dental floss*.
- 3) Selipkan *dental floss* pada salah satu sela gigi secara perlahan, kemudian gesekkan membentuk pola huruf 'C'.
- 4) Gerakkan naik dan turun secara perlahan dan lembut agar gusi tidak terluka.
- 5) Aplikasikan hal yang sama pada sela gigi lainnya.

Setelah selesai penggunaan *dental floss*, dianjurkan dilanjutkan dengan mengkumur air atau obat kumur untuk mengangkat sisa makanan tersebut. Penggunaan *dental floss* dianjurkan minimal sekali sehari.