

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan daya kreatif yang diterapkan dalam berbagai media dengan elemen-elemen desain grafis seperti gambar, tipografi, warna, komposisi, dan layout. Tujuan dari desain komunikasi visual tersebut adalah sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat. Isi pesan disampaikan secara kreatif dan komunikatif dan memberikan solusi atas permasalahan yang diambil. Umar Hadi juga berpendapat bahwa desain komunikasi visual adalah pernyataan ide, dan pesan dari suatu perancangan kepada masyarakat berupa simbol berwujud gambar, warna, tulisan, dan lainnya (Tinarbuko, 2004). Selain visualisasi, dan komunikasi yang baik, seorang desainer komunikasi visual juga harus memiliki kemampuan menganalisa masalah dengan teliti, dan mencari solusi yang tepat yang dipresentasikan secara visual. Terdapat 3 macam fungsi penting dalam desain komunikasi visual yaitu sebagai identifikasi, informasi, dan persuasi. Fungsi identifikasi yaitu cara desain komunikasi visual untuk mengenalkan identitas suatu hal seperti produk atau *brand*. Fungsi informasi bertujuan untuk memberikan informasi atau instruksi kepada masyarakat. Fungsi persuasi yaitu untuk mendapatkan banyak atensi dari masyarakat dan bersifat persuasive (Media, 2013).

##### 2.1.1 Elemen Desain

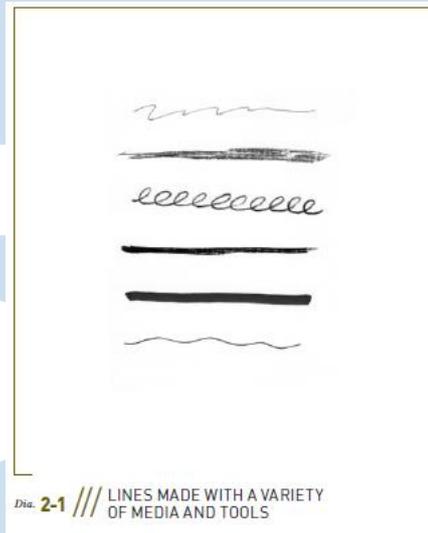
Seorang desainer grafis tentu perlu mengetahui elemen-elemen dasar yang ada pada desain. Elemen-elemen tersebut terdiri dari elemen garis, bentuk, warna, dan tekstur (Landa, 2014).

###### 2.1.1.1 Garis

Titik adalah bagian terkecil pembentuk garis yang berbentuk bulat. Garis adalah bentuk titik yang memanjang seperti alur titik yang bergerak. Sebuah garis lebih dikenal dari segi panjangnya daripada segi kelebaran. Banyak sekali peran dan fungsi dari garis dalam

komposisi dan komunikasi. Terdapat beberapa jenis garis yang dikenal dimasyarakat seperti garis lurus, garis melengkung, dan garis bersudut. Sedangkan dari segi kualitas garis dibagi menjadi garis halus, garis tegas, garis mulus atau garis patah. Garis tebal atau tipis, garis teratur, dan masih banyak lagi. Fungsi dari garis sendiri meliputi:

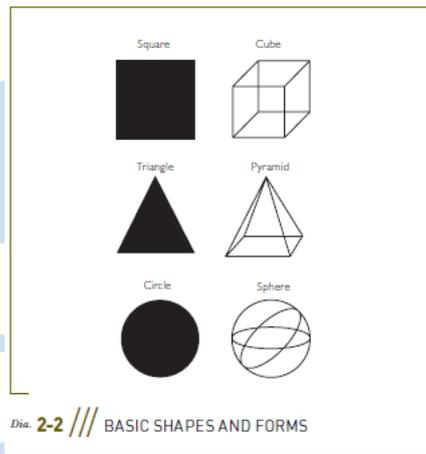
1. Mendefinisikan bentuk, tepi, gambar, huruf, serta pola
2. Mendeskripsikan batas dan menentukan area
3. Mengatur komposisi dari segi visual
4. Membantu membuat garis penglihatan
5. Menetapkan mode ekspresi linier dan gaya linier



Gambar 2.1 Jenis garis  
(Landa, 2014)

### 2.1.1.2 Bentuk

Secara umum, bentuk adalah jalur tertutup yang terdiri dari penggabungan banyak garis, pola, tekstur, atau warna membentuk gambar dua dimensi. Pada dasarnya berbagai macam bentuk terdiri dari tiga turunan dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran yang memiliki bentuk volumetrik atau bentuk padatnya yaitu kubus, piramida, dan bola.

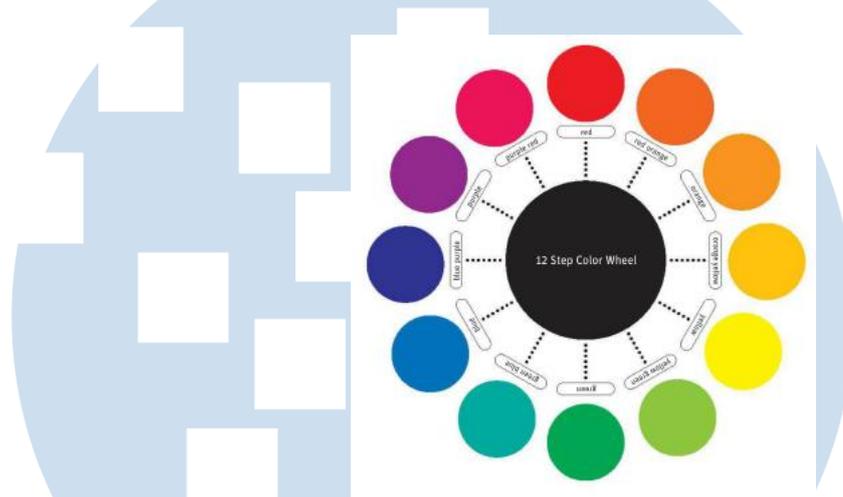


Gambar 2.2 Bentuk dasar  
(Landa, 2014)

### 2.1.1.3 Warna

Warna menjadi salah satu elemen yang sangat penting karena karena dapat menyampaikan pesan dan emosi pada suatu karya. Warna merupakan corak rupa yang dapat dilihat oleh mata pada suatu benda, warna tercipta dari hasil pemantulan cahaya terhadap benda. Definisi warna pertama kali dibuat oleh *Encarta world English dictionary*, warna adalah properti yang memberikan sensasi visual dan memiliki sifat benda yang terikat dengan Cahaya yang dipantulkan oleh benda dan menghasilkan berbagai warna Menurut Pujiriyanto, warna merupakan elemen yang pertama dilihat oleh mata saat melihat benda (Edwards, 2004). Warna menjadi salah satu elemen terpenting pada desain untuk memperjelas suatu desain karena masing-masing warna dapat menyalurkan bentuk pesan yang berbeda. Hal tersebut karena warna memiliki kesan psikologis dengan sifat yang berbeda-beda. Tidak hanya itu, warna dapat membentuk sebuah identitas terutama sebagai *brand identity*. Pada dasarnya, warna berasal dari cahaya yang dipantulkan oleh benda. Di dalam desain grafis, umumnya warna dibagi menjadi 2 yaitu CMYK, dan RGB. CMYK adalah kependekan dari *Cyan, Magenta, Yellow, dan Key*. Sedangkan RGB kependekan dari *Red, Green, Blue*.

Sir Isac Newton menemukan roda warna atau *color wheel* pada tahun 1666 yang dibagi menjadi 3 bagian yaitu warna primer, sekunder, dan tersier (Stone et al., 2006).



Gambar 2.3 *Color Wheel*  
(Stone et al., 2006)

### 1) Primer

Adalah warna yang tidak dapat dibentuk dari penggabungan dua warna atau lebih yang artinya warna primer merupakan warna dasar seperti warna merah, biru, dan kuning.

### 2) Sekunder

Adalah warna yang dapat dibuat dari penggabungan dua atau 3 warna yang berbeda seperti hijau, ungu, dan oren.

### 3) Tersier

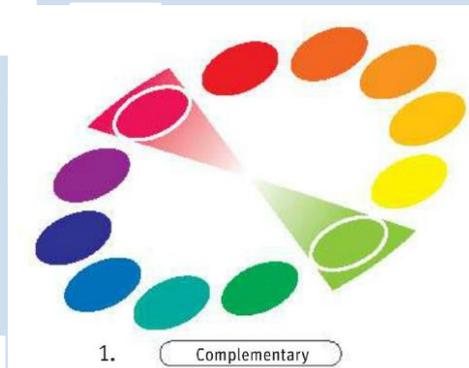
Adalah warna yang dapat dibuat dari penggabungan warna primer dan sekunder seperti magenta dan blue-violet.

Dalam desain, terdapat berbagai macam teori yang dikembangkan, salah satu teori warna yang ada adalah teori harmonisasi warna. Terdapat 6 konsep dasar hubungan warna yang

dapat diimplementasikan kedalam kombinasi warna yang tidak terbatas (Stone et al., 2006)

### 1) *Complementary*

Merupakan pasangan warna yang bersifat berlawanan pada roda warna. Kedua warna tersebut bersifat sangat kontras namun saling melengkapi dan menciptakan getaran visual yang memanjakan mata.



Gambar 2.4 Warna *complementary* (Stone et al., 2006)

### 2) *Split complementary*

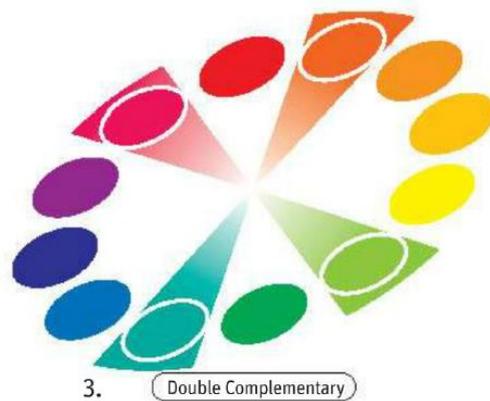
Merupakan pasangan tiga skema warna dimana jarak antara satu warna pelengkap dengan 2 warna berjarak sama dari warna pelengkap pertama. Warna ini bersifat kontras namun lebih lembut dan memberikan kesan lebih mewah.



Gambar 2.5 Warna *split complementary* (Stone et al., 2006)

### 3) *Double complementary*

Merupakan kombinasi dari dua pasang warna dan bersifat saling melengkapi. Dalam penggunaan *double complementary* disarankan untuk menghindari menggunakan volume yang sama dari empat macam warna yang digunakan.



Gambar 2.6 Warna *double complementary* (Stone et al., 2006)

### 4) *Analogous*

Merupakan kombinasi dua warna atau lebih dengan jarak antar warna satu petak dari roda warna. Warna-warna tersebut memiliki Panjang gelombang sinar cahaya yang sama sehingga mudah terlihat oleh mata.



Gambar 2.7 Warna *analogous* (Stone et al., 2006)

### 5) *Triadic*

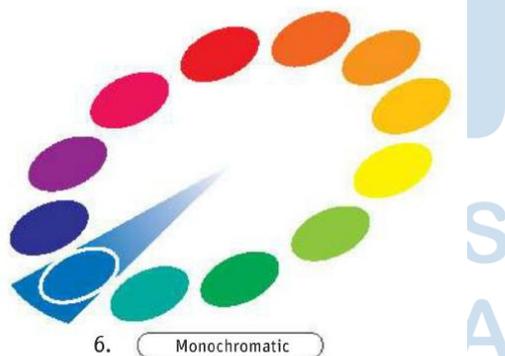
Merupakan kombinasi antara tiga warna yang penempatannya merata mengelilingi roda warna. Warna *triadic* dengan warna primer dapat terlihat sangat mencolok. Berbeda dengan *triadic* sekunder atau tersier yang bersifat kontras namun lebih lembut.



Gambar 2.8 Warna triadic  
(Stone et al., 2006)

### 6) *Monochromatic*

Merupakan skema warna yang terdiri atas satu macam rona warna. Penggunaan warna ini mengajak desainer untuk lebih bereksplorasi dengan saturasi dan kecerahan untuk menciptakan kombinasi warna yang serupa.



Gambar 2.9 Warna *monochromatic*  
(Stone et al., 2006)

#### 2.1.1.4 Tekstur

Adalah elemen terakhir yang menggambarkan kualitas permukaan. Terdapat dua jenis tekstur yaitu tekstur taktil yang dapat disentuh secara fisik dan tekstur visual. Tekstur taktil dapat dihasilkan dan diimplementasikan dalam desain dengan teknik pencetakan seperti *emboss*, *debossing*, *stamping*, dan *letterpress*



Gambar 2.10 Contoh macam-macam tekstur (Landa, 2014)

#### 2.1.2 Prinsip Desain

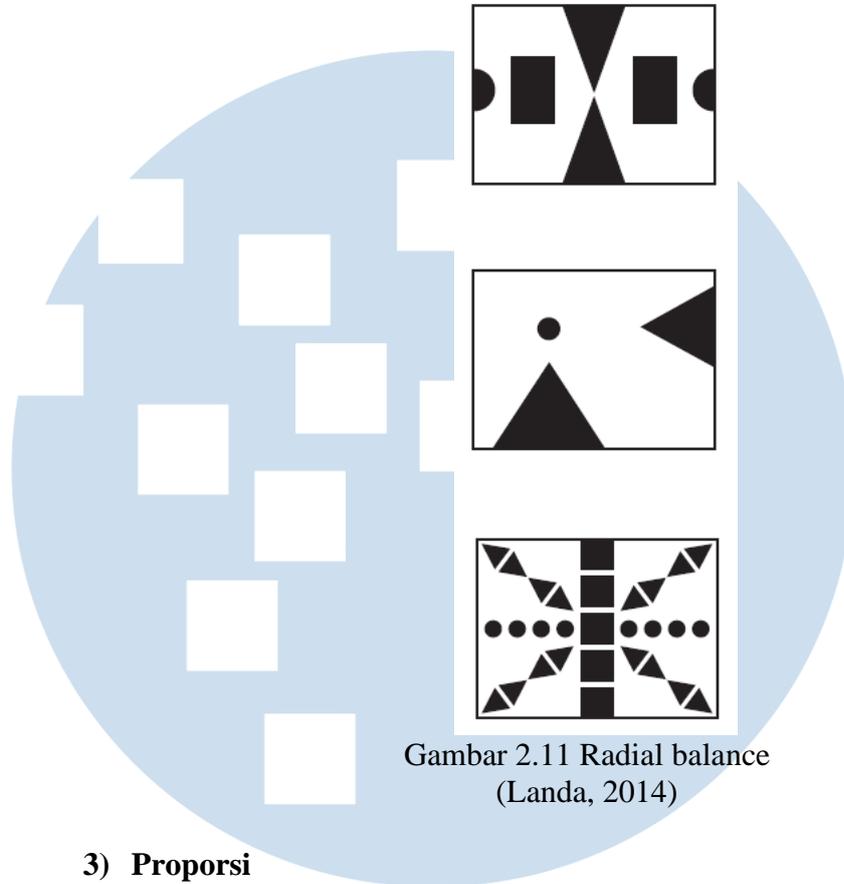
Terdapat 7 prinsip desain yang diterapkan dalam desain komunikasi visual yaitu kesatuan, keseimbangan, proporsi, irama, harmoni, penekanan, dan kontras.

##### 1) Kesatuan

Merupakan prinsip dasar desain yang sangat penting, karena dengan adanya kesatuan maka akan tercipta keterkaitan, dan keutuhan. Kesatuan merupakan penggabungan elemen-elemen desain agar terciptanya suatu karya yang utuh.

##### 2) Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang mengatur elemen-elemen desain agar komposisi desain lebih teratur dan nyaman dilihat. Terdapat tiga macam keseimbangan yaitu keseimbangan asimetris, keseimbangan simetris, dan radial simetris.



Gambar 2.11 Radial balance  
(Landa, 2014)

### 3) Proporsi

Proporsi merupakan perbandingan ukuran dalam desain agar tercipta keserasian.

### 4) Irama

Irama dalam prinsip desain merupakan pengulangan bentuk visual yang dilakukan secara terus-menerus namun secara teratur dalam suatu media.

### 5) Harmoni

Harmoni atau keserasian merupakan prinsip yang memberikan kesan kesatuan, dan kesesuaian antara bagian satu dengan bagian lainnya dengan menciptakan keteraturan tatanan untuk saling melengkapi.

### 6) Penekanan

Penekanan dalam desain merupakan unsur desain yang lebih ditonjolkan agar masyarakat lebih fokus terhadap desain yang

ingin disampaikan. Tujuan dari penekanan ini untuk menarik pandangan orang terhadap desain tertentu.

#### 7) **Kontras**

Kontras menjadi salah satu prinsip desain yang penting karena merupakan jembatan penghubung antara elemen yang satu dengan elemen lainnya. Fungsi dari kontras sendiri adalah untuk menghindari kesamaan elemen desain dalam satu halaman yang sama.

### 2.1.3 **Tipografi**

Tipografi adalah salah satu elemen penting dalam desain komunikasi visual dan merupakan ilmu seni mengenai huruf. Fungsi dari tipografi dalam suatu desain adalah sebagai elemen untuk memaksimalkan penyampaian pesan dan menjadi daya tarik suatu desain. Berdasarkan pendapat Tinarbuko, tipografi adalah seni memilih dan menata huruf yang digunakan untuk berbagai kepentingan untuk menyampaikan pesan (Made et al., n.d.). Tipografi juga dapat diartikan sebagai ilmu yang mempelajari bentuk huruf, yang terdiri dari huruf, angka, tanda baca, dan bentuk lainnya yang tidak hanya diartikan sebagai simbol suara namun juga sebagai bentuk desain. Seorang desainer harus dapat mengenali dan mengartikan bentuk atau *type typography* yang harus digunakan untuk menunjang karakter desain yang sesuai agar pesan dapat tersalurkan dengan baik ke Masyarakat. Sejarah dari *typography* sendiri sudah ada sejak dulu, dimulai dari lukisa gua atau disebut juga *pictogram* atau gambar sebagai media komunikasi. Perlahan-lahan *pictogram* berkembang menjadi ideogram yang berupa simbol untuk mengartikan bentuk yang dimaksud, yang akhirnya berkembang terus menjadi kosa kata sederhana (Yunita Wijaya, 2004).

#### 2.1.3.1 **Jenis Huruf**

Jenis huruf merupakan suatu desain set karakter yang saling berkaitan serta disatukan oleh visual yang konsisten. Terdapat beberapa jenis huruf yang diklasifikasikan oleh Robin Landa, berikut adalah klasifikasinya (Landa, 2014).

### 1) *Old style-humanis*

Merupakan jenis huruf Roman yang dikenalkan kepada masyarakat pada akhir abad ke-15. Ciri khas huruf roman ini adalah memiliki sudut huruf yang sedikit melengkung seperti *Times New Roman*.



Gambar 2.12 Contoh huruf *old style humanis*  
Sumber: Wikipedia

### 2) *Transitional*

Merupakan jenis huruf yang berasal dari abad ke-18, Dimana gaya hurufnya merupakan bentuk peralihan dari gaya lama ke gaya yang lebih modern seperti *Century*.



Gambar 2.13 Contoh huruf *transitional*  
Sumber: Wikipedia

### 3) *Modern*

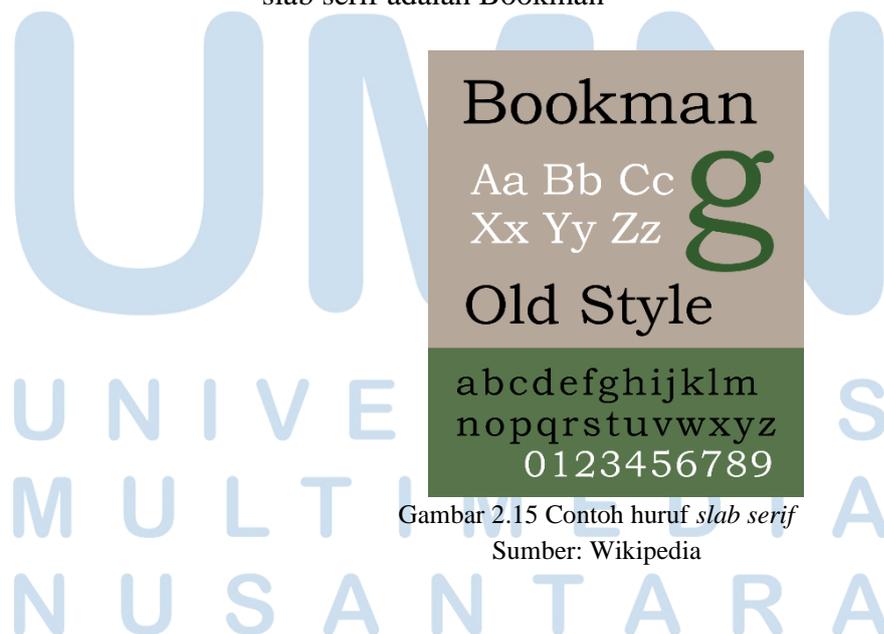
Merupakan jenis huruf *serif* yang dikembangkan pada akhir abad ke-18 hingga awal abad ke-19. Bentuk huruf ini memiliki bentuk yang lebih geometris dan simetris seperti *Bodoni*.



Gambar 2.14 Contoh huruf *modern*  
Sumber: Wikipedia

### 4) *Slab serif*

Merupakan jenis huruf *serif* yang dikenalkan kepada Masyarakat pada awal abad ke-19. Contoh dari huruf slab serif adalah Bookman



Gambar 2.15 Contoh huruf *slab serif*  
Sumber: Wikipedia

### 5) *Sans serif*

Merupakan jenis huruf yang diperkenalkan pada awal abad ke-19 dengan ciri-ciri tidak adanya huruf serif. Contoh dari huruf *sans serif* adalah *Franklin Gothic*.



Gambar 2.16 Contoh huruf *sans serif*  
Sumber: wikipedia

### 6) *Blackletter*

Merupakan jenis huruf yang terinspirasi dari bentuk huruf pada abad ke-13 hingga huruf manuskrip yang berada pada abad ke-13 hingga 15 yang biasa disebut dengan *gothic*. Contoh dari huruf *blackletter* adalah Rotunda.

Rotunda

Gambar 2.17 Contoh huruf blackletter  
Sumber: Wikipedia

### 7) *Script*

Merupakan jenis huruf yang hampir menyerupai tulisan tangan dengan ciri khas tegak bersambung. Contoh dari huruf *script* adalah *Brush script*.



Gambar 2.18 Contoh huruf script  
Sumber: Wikipedia

#### 8) *Display*

Merupakan jenis huruf yang dirancang untuk ukuran yang lebih besar, biasanya digunakan sebagai judul berita.

### 2.1.4 Layout

Layout adalah tata letak elemen-elemen desain dalam suatu bidang atau media yang bertujuan untuk memperjelas dan mendukung pesan yang ingin disampaikan. Menurut Susanto (Pasmahputra et al., 2019), layout merupakan tata letak yang berfungsi untuk mengatur komposisi sebuah desain yang terdiri dari huruf, teks, garis, gambar, bidang, dan bentuk. Sementara itu pengertian layout yang ada pada buku karangan Suriyanto Rustan, S.Sn menyebutkan bahwa layout adalah penempatan elemen-elemen desain pada suatu bidang atau media tertentu untuk mendukung konsep dan pesan yang ingin disampaikan. Layout bertujuan untuk menampilkan unsur gambar dan teks yang disusun untuk memberikan pesan yang komunikatif dan mudah dipahami oleh konsumen. Dalam bukunya, Rustan juga membagi elemen-elemen layout menjadi 6 yaitu (Asthararianty & Lesmana, 2018):

#### 1) **Elemen teks**

Terdiri dari *deck*, *kickers*, *byline*, *body text*, sub judul, *pull quotes*, *callouts*, *mutual caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header*, *footer*, catatan kaki, nomor halaman, *running head*, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*.

## 2) Elemen visual

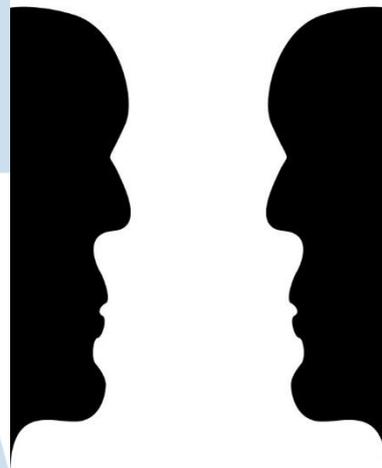
Berupa foto, ilustrasi, *artwork*, infografis, dan lain-lain.

## 3) *Invisible element*

Memiliki fungsi acuan penempatan elemen seperti margin dan grid. Margin memiliki fungsi sebagai penentu jarak atau area potong dengan ruang elemen layout. Sedangkan Grid memiliki fungsi sebagai alat penentu peletakan elemen layout.

## 4) *Negative space*

Merupakan ruang kosong yang disediakan agar desain tidak terlihat sangat penuh, memperjelas pesan visual, dan dapat memberikan penekanan kepada objek-objek tertentu.



Gambar 2.19 *Negative space*  
Sumber: Wikipedia

## 5) *Visual hierarchy*

Hirarki visual untuk memperjelas pesan dan objek-objek utama dalam elemen layout.

## 6) *Gestalt*

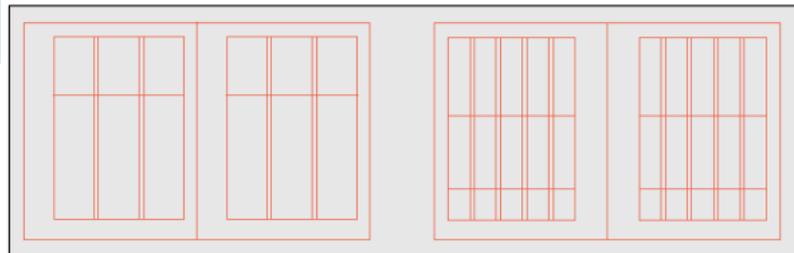
Memiliki kaitan dengan unsur psikologi dimana seseorang akan mempersepsikan apa yang mereka lihat dalam lingkungannya sebagai satu kesatuan.

### 2.1.4.1 Grid

Grid adalah kerangka organisasi yang terdiri dari garis vertikal dan horizontal yang digunakan untuk mengoordinasikan penempatan dan proporsi elemen visual untuk menciptakan kejelasan, efisiensi, ekonomis, dan kontinuitas dalam tata letak. Berikut adalah beberapa jenis grid (Widjaja, 2022):

#### 1) *Collumn grid*

Grid terdiri dari kolom-kolom vertikal yang dapat disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan setiap kolom dihubungkan dengan kolom lainnya atau tidak. Dengan memiliki jumlah kolom yang fleksibel, dapat memiliki banyak pilihan tata letak yang bervariasi berdasarkan kompleksitas konten dan ukuran format.



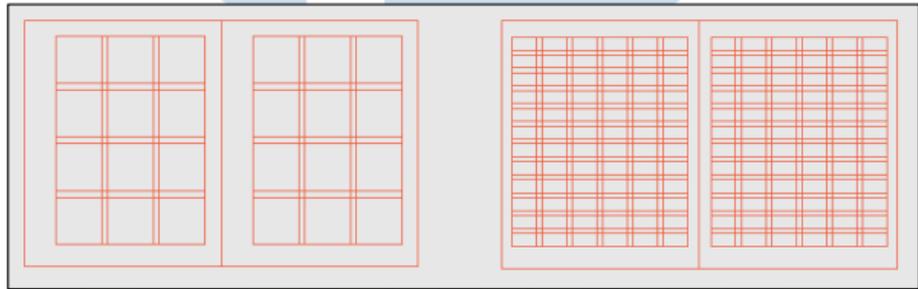
Gambar 2.20 *Collumn grid*

Sumber: (Widjaja, 2022)

#### 2) *Modular grid*

Grid yang terdiri dari banyak kolom dan baris yang membentuk sel disebut modul. Setiap modul memiliki zona ruang yang dapat diberi peran tertentu. Modul yang lebih kecil dan lebih banyak modul memberikan lebih banyak fleksibilitas dan presisi dalam tata letak, namun juga memiliki risiko redundansi dan kebingungan.

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 Modular grid  
Sumber: (Widjaja, 2022)

### 3) *Hierarchic grid*

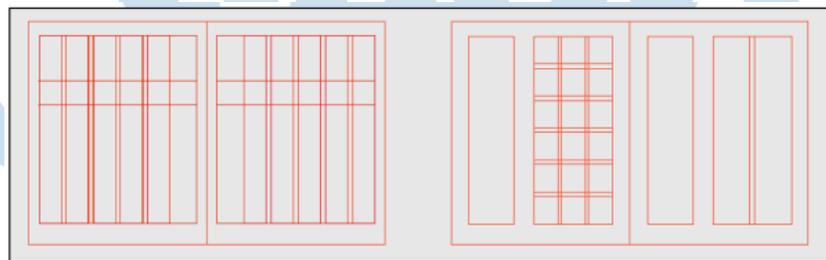
Grid yang menyesuaikan dengan hierarki informasi yang perlu diatur dalam layout sehingga kolom dan baris dalam layout memiliki proporsi yang berbeda dan tidak berulang.



Gambar 2.22 *Hierarchic grid*  
Sumber: (Widjaja, 2022)

### 4) *Compound grid*

Grid adalah gabungan beberapa jenis grid atau suatu pembesaran elemen grid untuk membedakan hubungan bagian-bagian tertentu.



Gambar 2.23 *Compound grid*  
Sumber: (Widjaja, 2022)

## 2.1.4 Ilustrasi

Secara etimologi, ilustrasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *Illustratie* yang memiliki arti hiasan bergambar. Soedarso (Candra Irawan, 2022) berpendapat bahwa ilustrasi merupakan sebuah gambar yang bertujuan untuk

menyampaikan pesan tertentu. Sedangkan menurut Susanto (Augia, 2017), ilustrasi merupakan seni gambar yang bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara visual. Menurut Robin Landa, ilustrasi merupakan sebuah gambar yang unik buatan tangan yang berfungsi sebagai pelengkap teks dan memperjelas isi pesan (Landa, 2014). Ilustrasi memiliki beberapa peran penting seperti untuk menarik perhatian konsumen, memudahkan konsumen dalam menerima informasi, sebagai media untuk menuangkan ide, meningkatkan nilai estetika, dan sebagai sarana komunikasi. Pendapat tersebut didukung dengan adanya pendapat oleh Supriyono (Nurizatul Wahdah & Terusan Panyileukan, n.d.) yang menjelaskan bahwa ilustrasi berfungsi untuk menjelaskan teks dan digunakan sebagai daya pemikat konsumen. Ada pula kriteria-kriteria yang disampaikan oleh Supriyono untuk mencapai ilustrasi yang efektif:

1. Komunikatif, informatif, dan mudah dimengerti
2. Membangun perasaan dan Hasrat
3. Tidak plagiat dan karya orisinal
4. Memiliki daya pikat
5. Kualitas ilustrasi yang baik

Alan Male (Christian, 2016) berpendapat bahwa terdapat 3 faktor penting yang harus diperhatikan sebelum membuat ilustrasi. Faktor pertama adalah *The Rationale* yang membahas alasan pembuatan ilustrasi, masalah yang belum terpecahkan, informasi apa yang harus ditekankan, dan informasi apa yang akan divisualisasikan. Faktor kedua adalah *The aim* yang membahas tentang tujuan pembuatan ilustrasi dan hasil akhir yang akan ditampilkan. Faktor ketiga adalah *The objectives* yang membahas cara pengerjaan karya, kemampuan apa saja yang diperlukan, dan informasi yang harus dikumpulkan.

#### **2.1.4.1 Peran Ilustrasi**

Berdasarkan pendapat Joneta Witabora (2012), ilustrasi memiliki beberapa peran. Peran-peran tersebut adalah sebagai berikut.

### **1) Ilustrasi sebagai alat informasi**

Awalnya ilustrasi dikenal sebagai alat informasi pada awal abad ke-19 dimana dunia pendidikan sedang mengalami perkembangan. Ilustrasi tersebut digunakan untuk merekam dunia fisik serta intelektual, seperti pada buku Pendidikan, ensiklopedia, dan buku pengetahuan alam. Tujuan dari ilustrasi tersebut adalah agar informasi dapat lebih mudah dicerna.

### **2) Ilustrasi untuk beropini**

Dari dunia editorial, ilustrasi digunakan untuk menyampaikan opini yang biasanya ada pada koran atau majalah. Ilustrasi tersebut menjadi penyampaian opini yang bertema gaya hidup, politik, dan isu panas yang sedang beredar di masyarakat.

### **3) Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita**

Ilustrasi juga dapat digunakan sebagai penyampaian narasi atau cerita seperti yang biasanya ditemukan pada novel, buku cerita bergambar, dan komik.

### **4) Ilustrasi sebagai alat untuk persuasi**

Ilustrasi digunakan sebagai media persuasi yang biasanya ditemukan pada media-media iklan atau kampanye. Bahkan ilustrasi juga bisa digunakan sebagai persuasi dalam bidang politik seperti sebagai alat propaganda.

### **5) Ilustrasi sebagai identitas**

Ilustrasi berperan sebagai identitas suatu brand atau perusahaan yang menjadi pembeda dengan kompetitor. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas adalah pembuatan logo brand.

### **6) Ilustrasi sebagai desain**

Ilustrasi digunakan sebagai desain untuk media-media penjualan seperti kaos, tas, dan lain-lain.

#### 2.1.4.2 Jenis-Jenis Ilustrasi

Berdasarkan pendapat dari Soedarso, ilustrasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu:

##### 1) **Naturalis**

Merupakan ilustrasi yang bentuk dan warna sama dengan wujud aslinya atau sesuai dengan kenyataan



Gambar 2.24 Contoh gambar naturalis  
Sumber: Dictio id (2018)

##### 2) **Dekoratif**

Merupakan ilustrasi yang berfungsi untuk sebagai hiasan dengan bentuk yang lebih sederhana.



Gambar 2.25 Contoh ilustrasi dekoratif  
Sumber: Dictio id (2018)

### 3) **Kartun**

Merupakan ilustrasi yang mempunyai karakteristik yang khas. Pada umumnya, kartun sering muncul di majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar



Gambar 2.26 Contoh ilustrasi kartun  
Sumber: Pinterest

### 4) **Karikatur**

Merupakan gambar ilustrasi yang memberikan pesan kritikan, dengan ciri khas proporsi yang tidak normal.



Gambar 2.27 Contoh ilustrasi karikatur  
Sumber: Ilmugrafis.com

## 5) Cerita bergambar

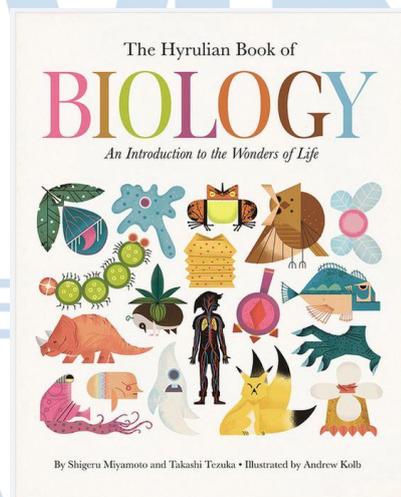
Merupakan ilustrasi yang biasa digunakan pada buku cerita bergambar ataupun komik yang bertujuan untuk menyampaikan cerita.



Gambar 2.28 Contoh cerita bergambar  
Sumber: Pinterest (2018)

## 6) Ilustrasi buku Pelajaran

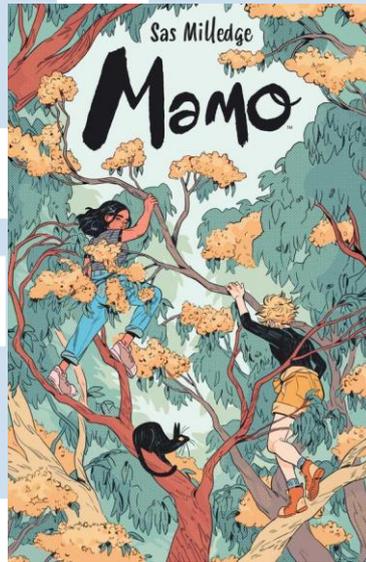
Merupakan ilustrasi yang berfungsi sebagai penjelas teks, keterangan, atau pengertian ilmiah.



Gambar 2.29 Contoh ilustrasi buku Pelajaran  
Sumber:Pinterest

## 7) Ilustrasi khayalan

Merupakan ilustrasi yang dihasilkan dari daya cipta imajinatif, umumnya ilustrasi ini ada pada cerita, novel, dan komik.



Gambar 2.30 Contoh ilustrasi khayalan  
Sumber: (Pinterest)

## 2.2 Media Informasi

Media berasal dari Bahasa latin yaitu *medius* yang berarti perantara untuk menyampaikan pesan. Menurut Parmin dalam jurnal milik Rizal Adiansyah Putra (2017) media dapat diartikan sebagai teknologi yang membawa pesan sebagai kepentingan pembelajaran. Sebagai sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran dalam bentuk buku, film, video, slide, dan sebagainya. Lalu media juga berfungsi sebagai sarana komunikasi. Sedangkan informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi bentuk yang berguna untuk penerima informasi. Informasi memiliki karakteristik yang harus memiliki penjelasan yang rinci, jelas, dan mudah dipahami oleh penerima informasi. Jadi kesimpulannya, media informasi merupakan alat untuk mengumpulkan, dan menyediakan informasi yang berguna bagi penerima informasi.

### 2.2.1 Jenis Media Informasi

Berdasarkan pendapat dari Coates & Ellison, media informasi dibagi menjadi 3 macam yaitu:

## 1) Desain informasi berbasis cetak

Merupakan media informasi yang berbentuk cetakan dengan menggunakan berbagai elemen visual untuk menarik target seperti fotografi, gambar, ilustrasi, dan teks sebagai bentuk komunikasi kepada target. Berikut adalah beberapa contoh media cetak.



Gambar 2.31 Desain informasi berbasis cetak  
Sumber: Pinterest

## 2) Desain interaktif

Media interaktif adalah media yang terdiri dari penggabungan antara grafis, gambar, video, teks, animasi, maupun suara untuk mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada target secara interaktif.



Gambar 2.32 Desain interaktif  
Sumber: (Maximilliano, 2021)

### 3) Enviromental desain

Merupakan desain yang menggunakan berbagai elemen grafis mengenai sebuah informasi yang dapat ditemui di sekitar lingkungan. Hal yang penting diperhatikan pada pembuatan environmental desain adalah visibilitas atau keterbacaanya.

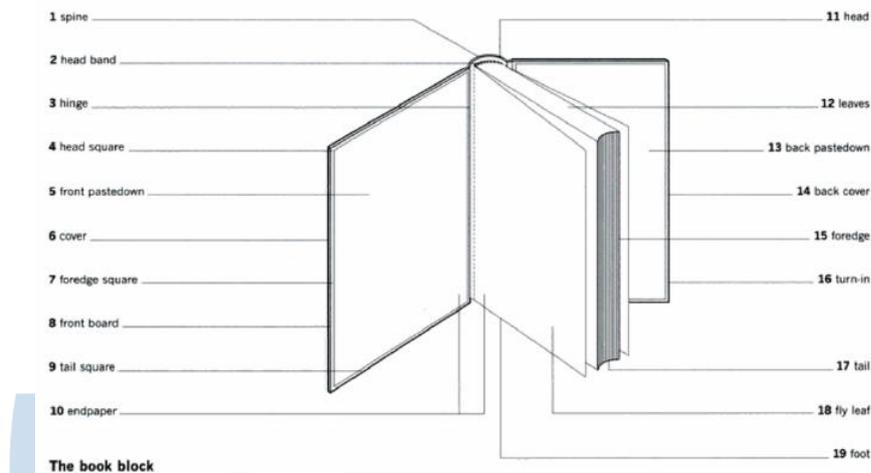


Gambar 2.33 Desain enviromental  
Sumber: (Maximilliano, 2021)

### 2.3 Buku

Buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi yang sudah lama dilakukan diterapkan untuk menjabarkan informasi, edukasi, ide, dan kepercayaan (Haslam, 2006). Buku memiliki beberapa kelebihan yang menjadikan buku menjadi salah satu media yang cocok digunakan sebagai media informasi. Kelebihan tersebut ialah dapat dibaca diberbagai tempat, kuat dan tahan lama, tidak membutuhkan sumber listrik, dan memiliki nilai koleksi yang lebih tinggi (Kisno & Sianipar, O.L, 2019). Pada buku *book design* milik Haslam (2006), dijabarkan juga anatomi-anatomi buku 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 2.34 Anatomi buku

- 1) Spine, merupakan bagian tepi buku dengan tujuan untuk melindungi tepi buku
- 2) Head band, kumpulan benang yang berfungsi sebagai pelengkap binding buku
- 3) Hinge, lipatan pada akhir kertas antara pastedown dan flyleaf
- 4) Head square, pelindung bagian atas buku dan memiliki ukuran yang lebih besar
- 5) Front pastedown, bagian kertas pada frontboard
- 6) Cover, pelindung buku
- 7) Foredge square, bagian pelindung samping cover buku
- 8) Front board, cover board bagian sampul depan
- 9) Tail square, bagian cover yang terletak pada bagian bawah buku
- 10) Endpaper, lembaran buku yang berfungsi untuk melindungi cover
- 11) Head, bagian atas buku
- 12) Leaves, halaman buku yang memiliki 2 sisi
- 13) Back pastedown, bagian kertas pada backboard
- 14) Back cover, bagian cover belakang buku
- 15) Foredge, bagian tepian buku pada bagian depan
- 16) Turn in, bahan yang melapisi cover
- 17) Tail, bagian bawah buku
- 18) Fly leaf, bagian halaman endpaper yang dapat dibalik

19) Foot, bagian bawah halaman

20) Signature, kumpulan halaman kertas yang disatukan membentuk buku

### **2.3.1 Printing**

Percetakan merupakan bentuk proses produksi yang dilakukan secara massal berupa tulisan atau gambar menggunakan tinta dan mesin cetak (Nggaiyo, Moh Frikri SY; 2021). Terdapat beberapa jenis percetakan yang telah dikenal oleh masyarakat sebagai berikut (Ambrose & Harris, 2009).

#### **1) Lithography**

Merupakan jenis percetakan dimana gambar tinta yang ada pada pelat cetak ditransfer roller selimut dan ditekan ke substrat.

#### **2) Web printing**

Merupakan salah satu jenis percetakan dengan kecepatan cetak yang lebih tinggi dari jenis percetakan lainnya namun dengan biaya produksi yang lebih rendah. Hal tersebut dikarenakan jenis cetak ini menggunakan stok yang disuplai dengan gulungan besar.

#### **3) Letterpress**

Merupakan percetakan komersil pertama yang menggunakan permukaan yang pelat cetak timbul dengan tinta dan ditekan ke substrat.

#### **4) Rotogravure**

Merupakan teknik cetak komersil yang menggunakan teknik ukiran, dimana sebuah gambar atau tulisan diukir ke sebuah pelat cetak tembaga lalu ditekan ke permukaan substrat.

#### **5) Flexography**

Merupakan teknik percetakan yang menggunakan pelat cetak yang fleksibel dan dipasang pada silinder yang berputar.

#### **6) Screen printing**

Merupakan teknik percetakan yang menggunakan tinta tebal, dimana tinta tersebut melewati papan saring atau *screen* sebagai

media transfer visual. Teknik ini biasa disebut dengan teknik sablon.

7) ***Panthone hexachrome***

Merupakan teknik percetakan yang memproses warna CMYK dengan penambahan warna hijau dan oren untuk memproduksi 90% warna pantone.

8) ***Stochastic printing***

Merupakan teknik percetakan yang memungkinkan gamut warna menjadi lebih luas dengan metode ukuran serta penempatan titi yang berbeda untuk menghindari pola moire dalam mencetak 4 warna.

2.3.2 ***Paper***

Kertas merupakan media utama yang digunakan untuk membuat sebuah buku yang biasanya tersedia dalam beberapa ukuran yang sudah memiliki standar ukuran. Bahkan tiap negara juga memiliki berbagai standar ukuran kertas seperti pada tabel berikut (Ambrose & Harris, 2009).

ISO A series		ISO B series		ISO C series	
Format	[mm]	Format	[mm]	Format	[mm]
A0	841 x 1189	B0	1000 x 1414	C0	917 x 1297
A1	594 x 841	B1	707 x 1000	C1	646 x 917
A2	420 x 594	B2	500 x 707	C2	458 x 646
A3	297 x 420	B3	353 x 500	C3	324 x 458
A4	210 x 297	B4	250 x 353	C4	229 x 324
A5	148 x 210	B5	176 x 250	C5	162 x 229
A6	105 x 148	B6	125 x 176	C6	114 x 162
A7	74 x 105	B7	88 x 125	C7	81 x 114
A8	52 x 74	B8	62 x 88	C8	57 x 81
A9	37 x 52	B9	44 x 62	C9	40 x 57
A10	26 x 37	B10	31 x 44	C10	28 x 40

USA & Canadian		Japan JIS B series		Poster sizes	
Format	[mm]	Format	[mm]	Format	[mm]
USA		0	1030 x 1456	Footscap	432 x 343
ANSI A	216 x 279	1	728 x 1030	Post	489 x 394
ANSI B	279 x 432	2	515 x 728	Crown	381 x 508
ANSI C	432 x 559	3	364 x 515	Music demy	508 x 394
ANSI D	559 x 864	4	257 x 364	Demy	445 x 572
ANSI E	864 x 1118	5	182 x 257	Medium	457 x 584
Canadian standard CAN 2-9-60M		6	128 x 182	Royal	508 x 635
P1	560 x 860	7	91 x 128	Double footscap	686 x 432
P2	430 x 560	8	64 x 91	Super royal	689 x 521
P3	290 x 430	9	45 x 64	Elephant	584 x 711
P4	215 x 290	10	32 x 45	Double crown	762 x 508
P5	140 x 215	11	22 x 32	Imperial	762 x 559
P6	107 x 140	12	16 x 22	Double post	800 x 495
				Double large post	838 x 533
				Quad footscap	686 x 394
				Double demy	572 x 899
				Quad crown	762 x 1016
				Quad demy	899 x 1143
				Double quad crown	1524 x 1016

Gambar 2.35 Standar ukuran kertas  
 Sumber: Buku *Fundamentals of Graphic Design*

### 2.3.3 *Varnishes*

*Varnish* merupakan lapisan tidak berwarna yang digunakan sebagai *finishing* untuk melindungi kertas. Selain itu, *varnish* juga dapat menyempurnakan tampilan visual dari sebuah media yang dapat memberikan tampilan gloss, matte, atau satin. Berikut adalah beberapa tipe *varnish* (Ambrose & Harris, 2009).

#### 1) *Gloss*

Merupakan teknik penyempurnaan media cetak yang menghasilkan tampilan mengkilap, biasanya digunakan pada media cetak foto dan brosur.

#### 2) *Matte*

Merupakan teknik penyempurnaan percetakan media dengan tujuan mengurangi kilatan atau silau untuk meningkatkan keterbacaan.

#### 3) *Satin*

Merupakan teknik penyempurnaan yang berada diantara *gloss* dan *matte*. Dimana hasil dari penyempurnaan ini memberikan tampilan yang tidak terlalu mengkilap.

#### 4) *UV Varnish*

Merupakan teknik penyempurnaan yang menggunakan sinar ultraviolet dan dapat memberikan tampilan *gloss* atau *matte*.

### 2.3.4 *Binding*

Binding merupakan proses penyatuan halaman buku dengan berbagai macam metode penjilidan yang berbeda sebagai bentuk finishing atau tahap akhir dari pembuatan sebuah buku. Terdapat beberapa macam jenis bentuk binding buku yang dijabarkan oleh Haslam (2006) sebagai berikut.

#### 1) *Library binding*

Adalah salah satu jenis binding yang dilakukan dengan menjahit tiap signature buku lalu disimpul agar tidak mudah

lepas dari sampul. Tujuan dari binding ini adalah agar buku tahan lama.

**2) *Case binding***

Merupakan teknik binding yang menjahit buku menjadi 3 bagian yaitu sampul depan, belakang, dan spine. Bagian yang sudah dijahit tersebut lalu ditempel pada kain dan disatukan dengan cover dan spine buku.

**3) *Perfect binding***

Merupakan salah satu teknik binding yang tidak dilakukan dengan teknik menjahit, namun langsung ditempelkan ke cover buku. Teknik ini biasa dilakukan untuk buku-buku tebal.

**4) *Concertina books***

Merupakan bentuk jenis binding dengan membungkus halaman menggunakan karton atau kain dan dlekatkan pada sampul belakang.

**5) *Saddle wire binding***

Merupakan jenis teknik binding yang menggunakan staples untuk menyatukan halaman dan cover. Jenis binding ini cocok untuk buku dengan halaman tipis.

**6) *Spiral binding***

Merupakan jenis binding yang dilakukan pada buku dengan halaman yang terpisah atau tidak disatukan dengan melubangi pinggiran buku dan menggunakan kawat spiral untuk menyatukan buku.

**7) *Loose-leaf binding***

Merupakan salah satu jenis binding yang bindingnya dapat dibuka sehingga lembar kertas dapat dilepas pasang dan diganti.

Teknik ini biasanya dilakukan untuk menggabungkan berbagai macam jenis file agar rapi.

## 2.4 Tidur yang Berkualitas

Tidur merupakan kegiatan yang penting dalam kehidupan manusia, tidur berfungsi untuk memulihkan energi serta pemulihan fungsi tubuh dan otak. Tidur merupakan waktu aktivitas neurologis yang intens dan kaya akan pembaruan, memperkuat memori, membersihkan otak dan neurokimia, dan kognitif pemeliharaan. Waktu tidur kita sama berharganya dengan komoditas waktu kita saat bangun. Faktanya, dengan mendapatkan jumlah tidur yang sesuai dapat meningkatkan kualitas hidup setiap menit yang kita habiskan dengan mata kita terbuka. Tidur dapat mempengaruhi kesehatan mental dan fisik, kekurangan tidur memiliki hubungan yang kuat dengan kesehatan mental terutama depresi dan kecemasan. Selain itu, tidur juga dapat memperkuat efektivitas perawatan lainnya. Dari hasil studi *University of Pittsburgh* pada tahun 2021 menunjukkan bahwa orang yang memiliki jam tidur ideal sangat meningkatkan antibodi pada tubuh mereka yang baru menerima vaksin, sedangkan rata-rata jam tidur kurang dari enam jam membuat vaksin menjadi kurang efektif (Huffington, 2016). Kualitas tidur yang baik diukur dari ringkasan kesegaran tubuh dan pikiran setelah bangun tidur. Berdasarkan pendapat Potter dan Perry, kualitas tidur seseorang diukur dari berapa lama waktu tidur (kuantitas) dan Tingkat kedalaman atau kenyamanan saat tidur (kualitas). Kualitas tidur seseorang dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor mulai dari fisiologis, mental, hingga lingkungan. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas tidur seseorang (Wijaya, 2022).

### a) Obat dan Zat

Kekurangan tidur dapat terjadi karena adanya faktor penggunaan obat atau zat tertentu dan umumnya terjadi karena ada gabungan beberapa efek obat. Ada juga zat-zat yang dapat membantu meningkatkan istirahat yaitu L-tryptophan yang merupakan asam amino pembentuk protein yang biasa ditemukan pada keju, susu, dan daging.

### b) Gaya hidup

Selain obat dan zat, gaya hidup juga sangat mempengaruhi kualitas tidur seseorang. Rutinitas atau kegiatan yang dilakukan dalam keseharian mempengaruhi pola tidur seseorang. Contohnya adalah dari segi kebiasaan

tidur yang terbiasa untuk tidur larut malam atau terbiasa untuk tidur hanya selama 4-5 jam.

**c) Pola tidur**

Pola tidur menjadi salah satu faktor yang penting dalam mempengaruhi kualitas tidur. Seseorang yang terbiasa untuk tidur dengan waktu yang tidak ideal cenderung merasa lebih lelah dan sulit untuk konsentrasi.

**d) Stress**

Tingkatan stress pada diri seseorang juga sangat mempengaruhi kualitas tidur seseorang. Hal ini dikarenakan saat seseorang sedang dalam keadaan stress, tubuh dan saraf akan menjadi lebih tegang dan tidak dapat rileks. Hal tersebut menyebabkan kesulitan tidur terjadi karena adanya tekanan secara emosional.

**e) Lingkungan**

Lingkungan juga dapat mempengaruhi kualitas tidur seseorang. Seperti adanya ventilasi yang baik, kenyamanan tempat, posisi tempat tidur, dan teman tidur.

**f) Latihan dan kelelahan**

Efek tubuh yang terasa Lelah dapat membuat seseorang tidur lebih nyenyak untuk mengumpulkan energi yang banyak terbuang. Latihan fisik atau olahraga juga dapat meningkatkan kualitas tidur dengan tujuan relaksasi.

**g) Makanan**

Makanan sangat mempengaruhi kualitas tidur seseorang. Ada beberapa makanan yang tidak baik dikonsumsi berlebih atau dikonsumsi pada jam tertentu. Contohnya adalah kafein sangat tidak disarankan diminum sebelum jam tidur, asupan karbohidrat yang tinggi di malam hari menyebabkan refluks asam mengganggu istirahat.

**h) Jenis kelamin**

Wanita cenderung memiliki gangguan tidur karena adanya faktor hormonal seperti adanya gangguan nyeri haid, masalah mental, dan perubahan hormon.

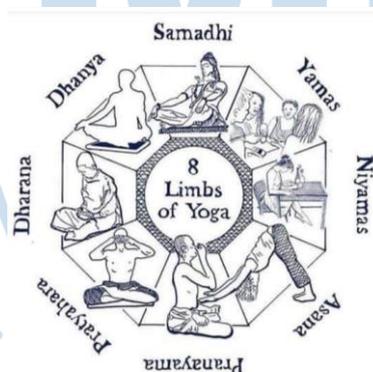
## i) Usia

Faktor usia juga mempengaruhi kualitas tidur seseorang, Dimana remaja cenderung sering mengalami gangguan tidur Sedangkan lansia cenderung terbangun dimalam hari karena banyak beristirahat di siang hari.

### 2.4.1 Yoga

Yoga merupakan filosofi dan ilmu yang mempelajari keterkaitan tubuh, pikira, dan spiritual. Terbentuknya yoga berawal dari kebudayaan India yang telah dikembangkan sejak 5.000 tahun yang lalu (Widya, 2015). Istilah yoga sendiri berasal dari bahasa sansekerta yaitu Yuj dan Yorking yang artinya penyatuan secara harmonis dari yang terpisah atau penyatuan tubuh, pikiran, dan spiritual manusia (Kinasih, 2010). Salah satu ajaran filosofi yoga yang terkenal yaitu Maharsi Pantali dengan ajarannya yang terkenal Bernama Asthanga yoga. Ajaran asthanga yoga ini terdiri dari 8 tangga yaitu:

- a. *Yama*, adalah konsep etika dan rasa integritas seseorang
- b. *Niyama*, adalah kedisiplinan diri dan ketaatan spiritual
- c. *Asana*, adalah Latihan fisik dalam yoga
- d. *Pranayama*, adalah Latihan control pernapasan
- e. *Pratyahara*, adalah control tubuh dan pikiran
- f. *Dharana*, adalah pelatihan konsentrasi
- g. *Dhayana*, adalah bentuk meditasi
- h. *Samadhi*, adalah persatuan dengan alam semes

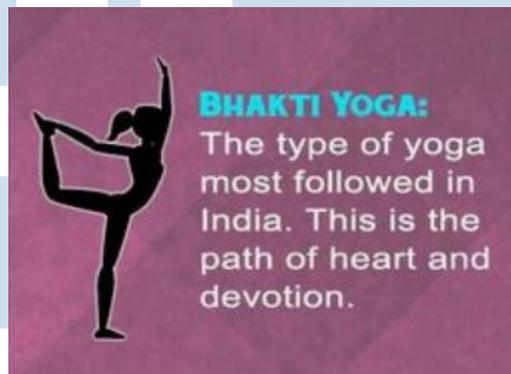


Gambar 2.34 8 Tangga yoga  
Sumber: Pinterest

Dimana 8 tangga tersebut berisi soal konsep kehidupan secara menyeluruh mulai dari aspek etika, kesehatan fisik, kesehatan mental, dan kesehatan spiritual (Rudiarta et al., 2021). Setelah mengenail delapan tangga yoga, ada juga aliran-aliran yoga yang perlu masyarakat ketahui.

**1) Bhakti yoga**

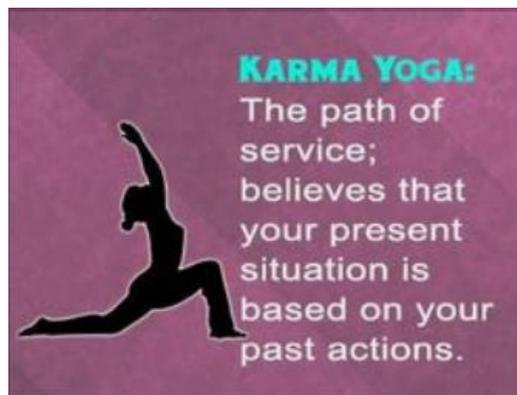
Berfokus pada pepeenyatuan secara menyeluruh melalui hati dan pengabdian.



Gambar 2.35 Bhakti yoga  
Sumber: Pinterest

**2) Karma yoga**

Karma yoga berfokus pada pelayanan.

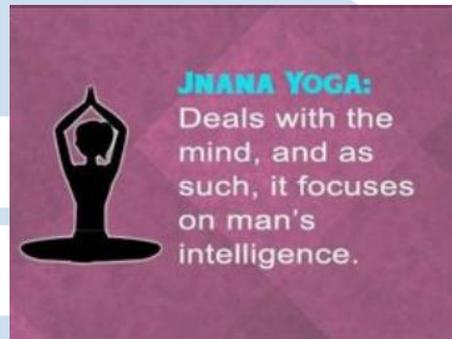


Gambar 2.36 Karma yoga  
Sumber: Pinterest

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

3) *Jyana yoga*

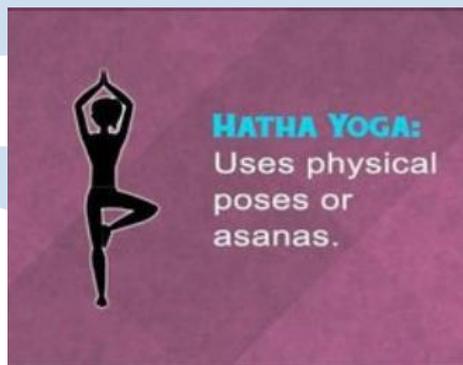
Berfokus pada kebijakan dan pengetahuan.



Gambar 2.37 Jyana yoga  
Sumber: Pinterest

4) *Hatha yoga*

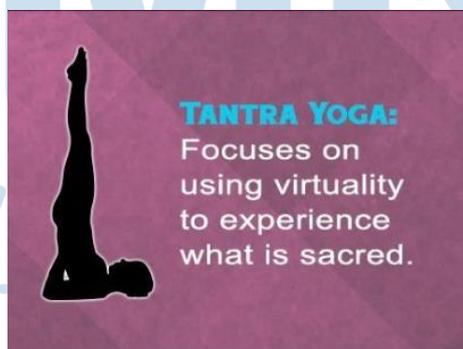
Berfokus pada Latihan disik dan pernapapsan



Gambar 2.38 Hatha yoga  
Sumber: Pinterest

5) *Tantra yoga*

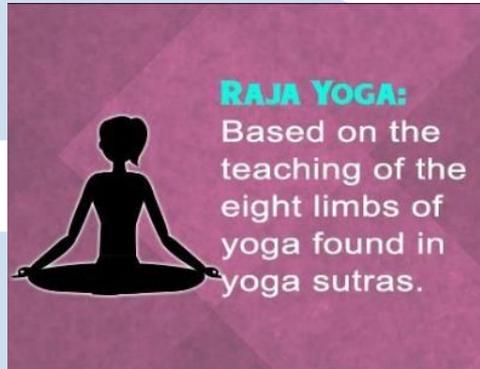
Berfokus pada membangkitkan energi dalam tubu



Gambar 2.39 Tantra yoga  
Sumber: Pinterest

6) **Raja yoga**

Berfokus pada meditasi.



Gambar 2.40 Raja yoga  
Sumber: Pinterest

7) **Kundalini yoga**

Berfokus untuk membangkitkan dan mengontrol pusat-pusat energi dalam tubuh.



Gambar 2.39 Kundalini yoga  
Sumber: Pinterest

8) **Restorative yoga**

Berfokus untuk merielksan tubuh dan pikiran



Gambar 2.40 Restorative yoga  
Sumber: Pinterest

**2.4.2 Yoga untuk meningkatkan kualitas tidur**

Banyak manfaat yang dapat dirasakan oleh masyarakat dengan melakukan yoga. Yoga merupakan olahraga yang dapat membantu melancarkan aliran darah dan sistem kerja saraf terutama saraf simpatik. Hal tersebut dapat terjadi karena yoga dapat merangsang sistem saraf parasimpatis sehingga seseorang lebih mudah tidur. Selain itu ada banyak manfaat yang dapat seseorang rasakan (Martin, 2015).

### 1) Meningkatkan Indera ruang

Pemahaman mengenai kesadaran dan atensi kita terhadap ruang sekitar,

### 2) Membantu menurunkan berat badan.

Pelatihan yoga dapat meningkatkan detak jantung, membentuk otot, dan membantu menurunkan berat badan.

### 3) Menambah kekuatan

Pose-pose yoga memiliki gerakan yang menahan beban dari berat tubuh. Pose tersebut membuat otot tubuh menjadi lebih kuat.

### 4) Meningkatkan fleksibilitas

Gerakan yoga memiliki banyak gerakan yang berfungsi untuk stretching sehingga otot-otot, sendi, dan saraf akan tertarik dan dapat melatih kelenturan seseorang.

### 5) Meningkatkan keseimbangan

Banyak pose yoga yang melatih fokus serta keseimbangan seseorang. Dalam yoga, masyarakat diajarkan untuk belajar memusatkan tubuh dan mencapai keseimbangan disik.

### 6) Meredakan stress

Pada yoga diajarkan gerakan yang membuat tubuh terasa rileks, kunci utama untuk mengatasi masalah emosional adalah dengan melakukan pelatihan pernapasan.

### 7) Menyempurnakan postur tubuh

Yoga memperkuat otot-otot yang menopang tubuh dan memperlentur otot sehingga tulang belakang tetap lentur.

### 8) Memperlancar sirkulasi

Banyak studi yang mengatakan yoga sangat bagus untuk jantung, termasuk menurunkan tekanan darah rendah dan tinggi.

### 9) Meningkatkan fokus

Gerakan yoga membantu seseorang untuk lebih fokus terhadap tubuh dan lingkungan sekitar. Dengan konsentrasi dalam melakukan tiap gerakan dan melatih napas.

#### **10) Membantu tidur lebih nyenyak**

Dengan melakukan olahraga maka tubuh juga mengeluarkan energi serta mengurangi stress dan menciptakan fokus.

#### **11) Menambah kekuatan batin**

Saat tubuh menjadi lebih kuat dan lebih fleksibel, hal tersebut membuat kepercayaan diri meningkat.

#### **12) Melindungi diri dari resiko cedera**

Dengan Latihan yang tepat seperti contohnya adalah Asana yang melatih kekuatan dan fleksibilitas membuat diri lebih tahan terdapat cedera.

#### **13) Meningkatkan performa atletik**

Gerakan yoga dapat meningkatkan permorm atletik dikarenakan untuk melatih kejernihan dan fokus seseorang.

#### **14) Mengelola penyakit kronis**

Tedapat beberapa gerakan yoga yang dapat membantu menambah pertumbuhan

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA