

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain

Desain Komunikasi Visual dijelaskan oleh Tinarbuko (2015, h.5) sebagai bidang pengetahuan yang menyelidiki konsep-konsep komunikasi dan cara penyampaian yang kreatif. Desain Komunikasi Visual digunakan pada beragam jenis media komunikasi visual dengan mempertimbangkan elemen atau aset dari desain grafis seperti gambar atau ilustrasi, huruf, warna, komposisi, hingga *layout*. Hal tersebut dipertimbangkan untuk memastikan bahwa target sasaran dapat menerima pesan visual, *audio*, dan *audio visual*.

Landa (2018, h.1) mendeskripsikan desain sebagai jenis komunikasi berbasis visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar tidak hanya mudah diakses namun juga dapat mempengaruhi audiens. Desain mempresentasikan gagasan yang tercipta dengan mengandalkannya suatu proses penciptaan, penentuan pilihan, dan pengorganisasian elemen dari visual. Solusi desain yang efektif dapat mempengaruhi perilaku audiens melalui persuasi, pemberian informasi, serta identifikasi.

2.1.1 *Creative Thinking*

Dalam perancangan, Landa (2018, h.95) menjelaskan bahwa *creative thinking* digunakan menghasilkan ide-ide yang menarik. Untuk menggapai ide yang menarik dalam perancangan, perancang perlu berpikiran terbuka dan inovatif. Hal yang harus dihindari dalam menerapkan *creative thinking* dalam perancangan adalah memilih solusi biasa ditemukan. Melalui *creative thinking*, perancang tidak hanya dipacu untuk berpikir imajinatif namun strategis dan kritis dengan aktif mencari inspirasi dan referensi.

2.1.1.1 Aspek dan Karakteristik *Creative Thinking*

Dalam berpikir kreatif, perancang perlu menimbang aspek *associative thinking*, *metaphorical thinking*, *elaboration and*

modification, dan *imaginative thinking*. *Associative thinking* dalam *creative thinking* terkait bagaimana kemampuan perancang dalam mengenali kesamaan dan atribut yang umum ditemukan. *Metaphorical thinking* berkaitan dengan bagaimana perancang dapat mengidentifikasi kesamaan antara dua atau lebih hal yang dalam tampaknya tidak memiliki hubungan antara satu sama lain. Kemudian, *elaboration and modification* merupakan aspek dimana perancang merincikan hubungan yang didapat dan memodifikasinya, menghasilkan perubahan yang menjadi usulan baru. Dan aspek terakhir *imaginative thinking* dimana perancang membentuk suatu gambaran dalam pikirannya dan membayangkan objek atau peristiwa yang mungkin tidak terjadi (Landa, 2018, h.96).

Sementara dalam karakteristiknya, Landa (2018, h.96) membagi *creative thinking* menjadi 6 karakteristik diantaranya:

- 1) *Courage* atau keberanian merupakan karakteristik yang mendorong perancang untuk percaya diri dalam mengambil risiko yang kreatif. Karakteristik ini mencegah perancang untuk bermain aman dalam merancang sebuah desain.
- 2) *Receptiveness* atau keterbukaan merupakan karakteristik yang digunakan untuk perancang untuk berpikir lebih luas terhadap sudut pandang lainnya baik dalam bentuk masukan maupun kritik yang membangun.
- 3) *Curiosity* atau rasa ingin tahu adalah karakteristik yang didasari rasa penasaran dalam mengetahui hal-hal baru. Karakteristik ini membantu perancang untuk lebih eksploratif dalam merancang serta mengembangkan pertumbuhan artistik dan intelektualnya.
- 4) *Flexibility* atau kelenturan merupakan karakteristik yang memungkinkan perancang untuk lebih terbuka atas banyak kemungkinan yang terjadi dalam proses perancangan.

Kemungkinan tersebut diantaranya adalah terus mengikuti melanjutkan ide yang dinilai dapat membantu perancangan atau melepaskan ide yang dinilai tidak efektif.

- 5) *Being sharp-eyed* atau karakteristik awas memperhatikan dengan seksama apa saja hal-hal yang terjadi dalam keseharian yang umumnya banyak orang lewatkan atau dianggap tidak penting. Perhatian itu dapat berupa bayangan, penjabaran, kombinasi warna, tekstur, maupun komposisi.
- 6) *Seeking and recognizing connections* merupakan karakteristik yang didapat dengan mencari serta mengidentifikasi hubungan. Dalam berpikir kreatif perancang memerlukan kemampuan dalam membentuk kombinasi hubungan baru antar satu hal dengan hal lainnya baik asosiasinya dekat maupun jauh.

2.1.1.2 Perlengkapan *Creative Thinking*

Dalam perancangan, Landa (2018, h.97) menyebutkan bahwa perlengkapan *creative thinking* digunakan untuk menghasilkan konsep perancangan. Beberapa perlengkapan diantaranya adalah *brainstorming*, *mind mapping*, *art improvisation*, dan *visual metaphor*. Perlengkapan pertama adalah *brainstorming*. Perlengkapan ini berguna dalam menciptakan ide yang dinilai dapat memberikan solusi bagi target perancangan. Dalam menyediakan solusi, perancang perlu mempelajari, mendengarkan dan mengamati kebutuhan target perancangan dengan menerapkan empati.

Perlengkapan *mind map* merupakan representasi atau gambaran disajikan dalam bentuk diagram visual yang didapat dengan mencari kata kunci, istilah, tema, gambar, pikiran, atau ide yang saling berkaitan. Kemudian perlengkapan *art improvisation* memberi kesempatan bagi perancang dalam alam bawah sadarnya untuk spontan guna membebaskan perancang dari hambatan. Dalam *art*

improvisation, perancang dapat menciptakan visual yang dibuat tanpa dibatasi batasan tugas desain berupa estetika, komposisi, maupun konten. Sementara *visual metaphor* merupakan perlengkapan *creative thinking* dimana ide didapatkan dengan mencari dan menghubungkan kesamaan antara dua hal yang tidak identik.

2.1.2 Elemen dalam Desain

Landa (2018, h.19) mengklasifikasikan 5 kategori elemen pada desain menjadi garis, bentuk, *figure/ground*, tekstur, dan pola. Dalam perancangan desain, elemen desain tidak hanya dimanfaatkan untuk membangun visual desain namun juga mengkomunikasikan konsep. Berikut komponen desain yang diterapkan dalam perancangan desain:

2.1.2.1. Garis

Figur melingkar yang dilebarkan dan diformasikan dengan satu sama lain merupakan garis. Elemen ini memegang beragam karakteristik, dari tingkat ketebalan atau ketipisannya, kehalusan dan ketegasannya. Cara bagaimana elemen ini digambar mempengaruhi sifatnya. Karakteristik yang disebutkan tersebut akan menentukan bentuk, rupa, batasan hingga area sebuah komposisi gambar Landa, 2018, h.19).



Gambar 2. 1 Garis Berdasarkan Bagaimana Garis Digambar
Sumber: <https://medium.com/@anodaokoh...>

2.1.2.2. Bentuk

Elemen bentuk yang dalam fisiknya memegang jalur terkatup pada permukaan dua dimensinya. Elemen ini dapat terukur melalui ketinggiannya pula kelebaran elemennya. Komposisi seperti garis, warna, *tone*, hingga tekstur nyata menyusun elemen ini. Landa (2018, h.19) menjelaskan seluruh wujud elemen ini diturunkan dari tiga macam wujud dasar. Perwujudan tersebut terdiri atas bentuk bangun datar bersegi empat, persegi, bangun datar bersudut tiga, segitiga, hingga bentuk bangun datar yang melengkung, lingkaran. Kubus, piramida, hingga bola adalah bentuk turunan tiga dimensi dari tiga bentuk dasar.



Gambar 2. 2 Tiga *Basic Shape*

Sumber: <https://evybenitarp.wordpress.com/2015/02/05/the...>

2.1.2.3. Warna

Elemen ini dihasilkan dengan pertemuan atau interaksi dari sinar dengan sebuah bidang pada objek dimana pertemuan ini kemudian terserap oleh bidang objek tersebut dan sebagian lainnya terpantulkan kembali. Hasil pantulan tersebut diketahui sebagai warna. Landa (2018, h.126) menyebut elemen ini diklasifikasikan menjadi 3 macam kelompok. Kelompok dimulai dengan *hue*, kemudian *value*, hingga *saturation*. Warna-warna yang menjadi dasar atau primer ini termasuk dalam kelompok *hue*. Kelompok ini tersusun dari merah, hijau, biru, dan juga oranye. Kelompok ini dianggap sebagai karakteristik temperatur sebuah warna. Berdasarkan penampilan karakteristik temperatur ini dibagi menjadi temperatur hangat dan temperatur dingin.

Sementara kategori yang dinilai dari cerah gelapnya elemen adalah *value*. Kategori ini direpresentasikan dengan namanya, seperti warna biru muda dan merah tua. Jika disusun, *value* didirikan oleh beberapa komponen mulai dari *shade*, kemudian *tone*, dan *tint* yang berguna menciptakan aspek dari kategori ini. Kategori terakhir yakni *saturation*. Kategori ini dilihat dari cerahnya atau kusamnya warna. Istilah *chroma* hingga istilah *intensity* digunakan juga dalam menyebut kelompok ini.



Gambar 2. 3 Pembagian Kategori dari Elemen Warna
Sumber: <https://store.bandccamera.com/blogs/how-to/how...>

Jenis warna yang terdapat pada media cetak adalah warna *Cyan, Magenta, Yellow, plus Black* (CMYK). Jenis ini cocok untuk beragam media seperti hasil produksi fotografi, hasil cetak dari sebuah karya seni, dan hingga hasil cetak ilustrasi. Dengan menggabungkan antara *cyan, magenta*, kemudian kuning dan/atau hitam dalam pola berbentuk titik terciptalah CMYK.

Clair (2017, h.181) menjelaskan warna biru secara umum digunakan oleh korporasi besar untuk melambangkan kepercayaan. Hal tersebut berdasar dari sejarah dimana biru merupakan warna yang sangat dihormati oleh beberapa budaya diantaranya Mesir kuno, Hindu, dan suku Tuareg dari Afrika Utara. Warna ini kemudian juga digunakan pada angkatan laut.

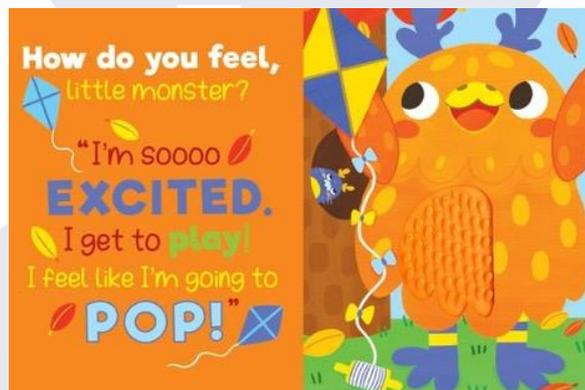
Warna merah berdasarkan Clair (2017, h.136) kerap dihubungkan dengan makna kekuatan. Hal tersebut mengingat warna merah merupakan warna dari darah. Dalam sejarahnya, penggunaan warna merah sebagai pemaknaan kekuatan digunakan oleh jenderal Romawi dan Jenderal Inggris. Kemudian pada tahun 1999, warna merah menjadi warna paling banyak digunakan sebagai warna identitas negara dengan tujuan pemaknaan yang sama.

Drew & Meyers (2020, h.237) menyebutkan bahwa anak di bawah usia 1 tahun belum memiliki preferensi warna. Namun dalam seiring berkembangnya anak sebelum anak memasuki masa remaja, anak-anak cenderung menyukai warna yang berada dalam temperatur warna hangat. Landa (2018, h.127) menyebutkan warna hangat terdiri atas warna merah, jingga, dan kuning. Dalam penggunaannya, warna ini terlihat harmonis dan seimbang. Warna hangat umumnya diasosiasikan dengan perasaan ataupun sensasi dari hangat atau panas. Clair (2017, h.237) menjelaskan bahwa warna coklat tidak dapat ditemukan dalam warna pelangi dan roda warna sederhana. Hal ini terjadi karena warna coklat merupakan penggabungan warna hangat yakni kuning, jingga, dan merah yang digelapkan.

Dalam merancang desain bagi anak-anak, Gelman (2014) menjelaskan bahwa anak sangat menyukai penggunaan warna-warna yang terang dan tajam. Namun aspek yang perlu diperhatikan adalah kemampuan fokus anak yang terbatas. Anak-anak belum mampu melihat visual sebagai bentuk gambaran besar. Visual dilihat berdasarkan detailnya sehingga penggunaan warna dalam desain yang ditujukan pada anak perlu dibatasi. Banyaknya penggunaan detail warna pada visual menyulitkan anak untuk menentukan fokus utama dalam rancangan desain (h.48).

2.1.2.4. Tekstur

Elemen yang memberikan kualitas sentuhan, stimulus atau rangsangan hingga mempresentasikan rasa dari sentuhan pada suatu permukaan memiliki nama berupa tekstur. Dalam desain, elemen ini dipecah menjadi dua kategori. Kategori pertama merupakan taktil. Sementara kategori kedua adalah visual. Kategori tekstur taktil pada elemen ini dikenali dengan bidang yang dapat teraba juga dirasakan sentuhannya. Kategori ini diketahui sebagai tekstur sebenarnya. Kategori ini diciptakan melalui beragam teknik. Teknik tersebut diantaranya *embossing*, teknik *debossing*, kemudian teknik pencapan, teknik mengukir, hingga teknik letterpress. Sebaliknya, kategori visual dibuat dengan digambar, dilukis, atau dipotret sehingga menciptakan ilusi (Landa, 2018, h.22)



Gambar 2. 4 Tekstur pada Desain Buku Anak
Sumber: <https://littlehippobooks.com/products/moody...>

2.1.2.5. Pola

Perulangan kepingan komponen yang diurutkan secara teratur merupakan deskripsi dari elemen pola. Urutan sebuah struktur elemen ini didasarkan pada pembentuk dasarnya. Pembentuk dasar tersebut diantaranya titik, garis, juga *grids*. Komponen elemen ini yang dapat mewakili sebuah objek asli atau nyata disebut representasional. Sementara yang tidak mampu mewakili disebut nonobjektif (Landa, 2018, h.23)



Gambar 2. 5 Pola dalam Desain Buku
 Sumber: <http://blog.evablackdesign...>

2.1.3 Prinsip Desain

Prinsip desain merupakan aspek yang dibutuhkan dalam menyusun desain. Setiap prinsip pada desain berpegang erat dengan prinsip lainnya. Eratnya hubungan antar prinsip berguna untuk menciptakan keseimbangan yang berfungsi untuk menciptakan komposisi yang konstan. Selain itu, penekanan melalui penyusunan hierarki visual membantu meningkatkan penyampaian pesan. Secara keseluruhan, komposisi yang dimana elemen-elemen grafis saling berkaitan bergantung pada prinsip kesatuan (Landa, 2018, h.25)

2.1.3.1. Hierarki

Visual Hierarchy atau Hierarki Visual adalah salah satu prinsip penting yang berguna dalam pengaturan informasi pada desain. Dalam prinsip hierarki visual, elemen grafis disusun berdasarkan penekanan. Penekanan disusun dengan menyesuaikan kepentingannya sehingga semakin penting pesannya sehingga semakin dominan elemen grafis tersebut. Secara sederhana, desainer

menentukan elemen grafis yang harus dilihat pertama oleh audiens dan dilanjutkan dengan elemen-elemen selanjutnya.

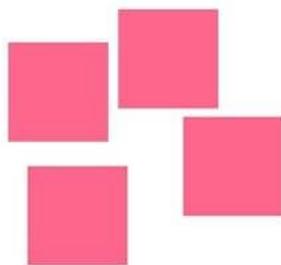


Gambar 2. 6 Prinsip Hierarki Visual pada Desain Buku
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/774077...>

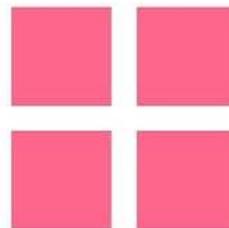
2.1.3.2. Alignment

Alignment atau kesejajaran berhubungan dengan konfigurasi komposisi desain menjadi satu kesatuan utuh. Kesejajaran diciptakan dengan menata elemen menjadi saling berkesinambungan dan teratur. Dengan adanya kesinambungan dan keteraturan, komponen-komponen yang terdapat pada desain menjadi lebih mengalir (Landa, 2018, h.26).

Not Aligned



Properly Aligned



Gambar 2. 7 Penerapan Kesejajaran Elemen Desain
Sumber: <https://watchthem.live/crap-design-...>

2.1.3.3. Unity

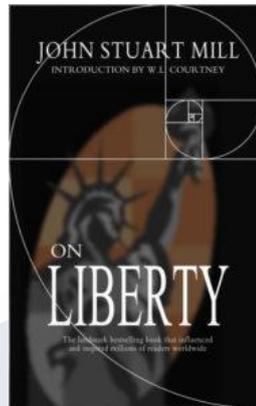
Kesatuan adalah elemen yang Landa (2018, h.26) deskripsikan sebagai elemen grafis yang saling terkait dan membentuk kesatuan yang lebih kuat. Prinsip ini membantu elemen grafis tampak seolah-olah menyatu. Desain yang dirancang dengan komposisi yang menyatu akan lebih membantu audiens mengingat desain tersebut.



Gambar 2. 8 Contoh Prinsip *Unity* pada Desain Poster
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/2825...>

2.1.4 Sistem Proporsional dan *Grid*

Landa (2018, h.151) menjelaskan sistem proporsional dan *grid* merupakan sistem matematis yang kerap digunakan untuk menciptakan proporsi ideal pada suatu karya visual. Namun, bagi sebagian besar desainer, sistem proporsional & *grid* merupakan sistem yang didapatkan dari pengalaman dan bakat alami. Sementara bagi sebagian desainer lainnya, sistem proporsional dan *grid* didapatkan dengan memanfaatkan perangkat grafis seperti *golden section* untuk menciptakan desain yang harmonis.



Gambar 2. 9 *Golden Section* pada Desain Buku
 Sumber <https://www.coverdesignstudio.com/book...>

Proporsi dalam desain mengacu pada ukuran komparatif antara elemen satu dengan lain serta ke keseluruhan desain dalam hal besaran, ukuran, dan/atau kuantitas. Umumnya proporsi memiliki gambaran umum yang dianggap normal sehingga jika ada satu elemen desain yang tidak memenuhi norma dan standar sehingga desain tersebut tidak dianggap proporsional. Proporsi yang tidak ideal berdampak ke keseluruhan rancangan.



Gambar 2. 10 Penerapan Proporsi yang Ideal dan Tidak Ideal
 Sumber: <https://www.zekagraphic.com/12-principles...>

Berikut merupakan beberapa perangkat grafis yang dapat membantu sistem proporsional:

1) *The Golden Ratio*

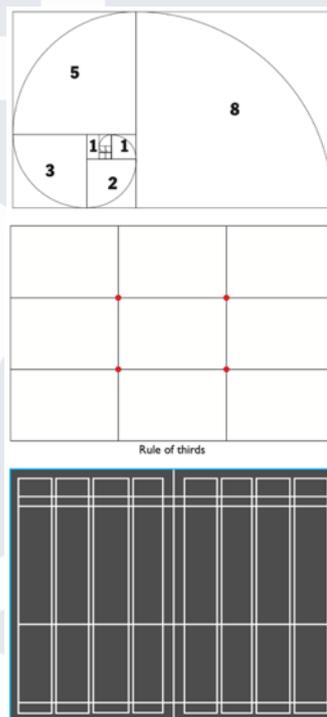
Perangkat grafis ini sering diterapkan pada dunia seni Barat untuk memberikan nilai estetika. Perangkat ini juga dimanfaatkan untuk sistem *grid* dan format halaman.

2) *Rule of Thirds*

Sistem penyusunan komposisi proporsi yang asimetris. Teknik ini banyak diaplikasikan untuk menciptakan keseimbangan sebuah visual dengan menyelaraskan titik fokus atau elemen grafis utama pada sepanjang atau perpotongan garis *grid*.

3) *Modularity*

Prinsip atau pedoman yang digunakan secara terstruktur dengan guna memecah format besar menjadi bagian yang kecil. Pemecahan format ini berguna agar proporsi desain lebih mudah untuk diatur.



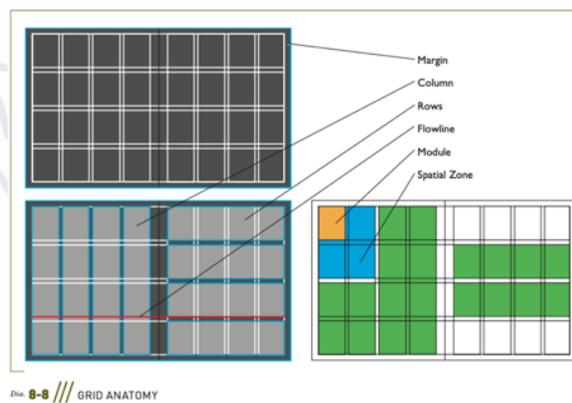
Gambar 2. 11 Perangkat Grafis pada Sistem Proporsi *Grid*
Sumber: Landa (2018)

Dalam merancang desain, dibutuhkan sistem terstruktur yang untuk memudahkan pembaca dalam mendapatkan informasi. *Grid* pada desain memiliki sebuah fungsi. Fungsi tersebut yakni memandu juga mengatur sebuah komposisi dimana komposisi ini disusun dengan dua garis, vertikal dan horizontal. Dengan menggunakan *grid*, informasi pada desain menjadi lebih

terstruktur. Informasi yang disusun secara terstruktur akan saling berkesinambungan, sesuai, menyatu, juga mengalir.

Landa (2018, h.168) memecah anatomi *grid* ini menjadi *column and column intervals*, *flowlines*, *grid modules*, dan *spatial zones*. *Column and column intervals* disusun secara vertikal dimana susunan ini memiliki manfaat sebagai area dimana teks dan gambar dimuat. Pada anatomi ini, banyaknya kolom dilandaskan pada konsep yang ingin dicapai, *goals* yang ingin dicapai dan hingga bagaimana bentuk perancangan akan disajikan. Dalam penggunaannya, lebarnya kolom dapat bervariasi atau konsisten dengan ukuran yang sama. Penggunaannya juga dapat didedikasikan hanya untuk teks atau gambar saja maupun keduanya. Setiap kolom memiliki jarak yang disebut sebagai interval kolom. Selarasnya sebuah garis *horizontal* sebuah *grid* juga mengalirnya *visual* perancangan pada, dibantu oleh *flowlines*. *Flowlines* yang ditarik secara teratur akan menciptakan modul. Jarak pada *flowlines* dapat digambar secara beraturan atau tidak beraturan.

Unit *modules* pada *kerangka grid* tercipta tunggal dengan dipotongnya antara kolom berbentuk vertikal, dan *flowlines* berbentuk horizontal. Unit ini merupakan area dimana gambar dan teks dialokasikan. Gambar serta teks dapat menggunakan lebih dari satu unit ini. Sementara *spatial zones* merupakan area terpisah yang dibentuk oleh pengelompokan *grid modules*.



Gambar 2. 12 Anatomi *Grid*
Sumber: Landa (2013)

2.1.3.4. Jenis Grid

Landa (2018, h.163) memecah jenis *grid* menjadi sebuah kelompok. Berikut merupakan penjabaran dari *grid single column*, dan *modular grid*.

1) *Single-Column Grid*

Single-column grid juga dikenal sebagai *manuscript grid*. *Grid* ini memiliki struktur berbentuk blok atau kolom tunggal yang dikelilingi oleh margin dan ruang kosong pada tepi. Margin pada *grid* jenis ini tidak hanya berfungsi untuk memberikan ruang kosong, namun juga untuk menambahkan informasi tambahan. Jenis *grid* tunggal ini berfungsi sebagai struktur bingkai proporsional untuk konten visual dan tipografi.



Gambar 2. 13 *Modular Grid* pada Desain Buku
Sumber: <https://www.behance.net/gallery/26180829/Kon...>

2) *Modular Grids*

Modular Grids merupakan jenis *grid* yang tersusun dari komposisi modul-modul dan unit-unit individual. Pada jenis *grid* ini, teks dan gambar dapat menempati lebih dari satu modul. Fungsi dari *grid* ini

adalah untuk mengelompokkan atau membagi informasi menjadi beberapa zona. Pengelompokan berdasarkan zona perlu dirancang dengan hierarki visual yang jelas. *Modular grids* memungkinkan desainer grafis menciptakan komposisi yang fleksibel dan variatif.



Gambar 2. 14 *Modular Grid* pada Desain Buku
 Sumber: <https://www.behance.net/gallery/108997305/...>

2.1.5 Tipografi

Poulin (2017, h.10) mendefinisikan tipografi sebagai prinsip desain yang penting untuk dikuasai oleh desainer dalam menciptakan suatu karya desain yang efektif dan bermakna. Tipografi diciptakan melalui proses penyusunan huruf, kata, dan teks. Sementara Samara (2011, h.6) mengibaratkan tipografi sebagai lukisan dimana keduanya memiliki bentuk dan dimaksudkan untuk untuk dilihat dan direnungkan. Namun perbedaan signifikan antara lukisan dan tipografi terdapat pada fungsinya. Tipografi merupakan media komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan. Oleh karena itu, segala bentuk teks yang tidak dapat terbaca tidak dapat dianggap sebagai tipografi.

Sekelompok karakter huruf dengan proporsinya yang tersusun konsisten serta dirancang menjadi sebuah desain merupakan definisi dari *typeface*. Properti visual berperan dalam menciptakan karakter penting pada

typeface. Karakter ini membantu *typeface* dapat dikenali walau terdapatnya modifikasi desain. Penyusun dari *typeface* diantaranya adalah huruf itu sendiri, angka atau nomor, simbol-simbol, tanda baca juga *diacritical marks* (Landa, 2018, h.35). Dalam perancangan buku dengan ilustrasi, secara umum, perancang memiliki gambaran mengenai keseluruhan desain buku yang ingin dirancang sehingga elemen desain, ilustrasi, dan tipografi pada rancangan buku tidak bisa dipisahkan (Salisbury, 2004, h.118).

2.1.5.1. Klasifikasi Typeface

Dalam klasifikasi *typeface*, (Samara, 2011, h.21) membedakannya berdasarkan karakteristik individual *typeface*. Karakteristik *typeface* berkaitan erat dengan perkembangan sejarah dimana sejarah mempengaruhi bagaimana manusia memandangnya. Selain itu, pengelompokan *typeface* juga membantu desainer dalam memilih gaya yang sesuai dengan kebutuhan proyek yang dikerjakan sehingga desain yang dirancang relevan.

Slab Serif merupakan salah satu klasifikasi *typeface* yang merupakan hasil paduan dari karakter *sans serif* yang tebal dan padat dengan *stress* horizontal dari karakter *serif*. Ciri dari *typeface* ini adalah ketebalannya yang cenderung lebih lebar dan konsisten (Samara, 2011, h.20-21).



Gambar 2. 15 *Slab Serif Typeface*
Sumber: Samara (2011)

2.1.5.2. Typeface Pairing

Dalam perancangan desain, Landa (2018) menyebutkan bahwa penggabungan antara dua atau lebih jenis *typeface* dilakukan guna kebutuhan konseptual, kreativitas, hingga estetika. Namun dalam pemakaiannya, penggunaan penggabungan *typeface* perlu dibatasi dalam

segi jumlah. Jumlah pembatasan yang paling umum adalah penggunaan dua jenis *typeface* (h.47).

Penggunaan lebih dari satu jenis *typeface* mampu memberi kontras pada karya desain. Diterapkannya kontras pada tipografi dapat dilihat dengan perbedaan *typeface headline*, dan *body* yang dapat diidentifikasi. Jika *typeface* memiliki bentuk yang serupa, pembaca akan kesulitan dalam membedakannya (Landa, 2018, h.47).

2.2 Media Informasi

Media dalam teori Braesel & Karg (2017, h.17) merupakan alat komunikasi, informasi dan hiburan yang berada di masyarakat dimana berguna dalam menyampaikan pesan di antara orang satu sama lainnya. Pesan yang dimaksud tidak disampaikan secara langsung melainkan melalui perantara yakni media itu sendiri. Media pada masa awal dikembangkan melalui pesan tertulis pada media non-elektronik dan cetak seperti buletin, koran, majalah, buku, dan komik. Namun, seiringnya perkembangan teknologi, media juga dapat ditemukan pada televisi, komputer, internet, buku digital, dan media-media elektronik lainnya.

Informasi berdasarkan Braesel & Karg (2017, h.33) adalah segala sesuatu yang dapat menginformasikan hal seperti pengetahuan, fakta, atau instruksi. Contoh sumber informasi tidak hanya mencakup surat kabar dan acara radio, namun juga dokumen pidato, video, *website*, foto, dan orang. Dalam menyampaikan informasi perlu dilakukan penerapan prinsip dua sumber untuk memastikan kebenaran informasi.

Media Informasi menurut Society for Technical Communication (STC) dalam Baer & Vacarra (2008, h.12-14) adalah proses penerjemahan data kompleks dan tidak terstruktur menjadi informasi yang bermakna. Dalam penyampaian informasi bermakna, desainer perlu memahami beragam cara penyampaian pesan yang mudah dipahami. Hal tersebut menyebabkan desain informasi membutuhkan banyak kemampuan interdisiplin. Penulisan, pengeditan, gambar, ilustrasi, riset dan uji coba berperan dalam memastikan informasi tersampaikan dengan baik.

2.2.1 Jenis Media

Media merupakan bagian penting dalam lingkup sosial, pendidikan, dan hiburan karena tidak hanya hanya merefleksikan masyarakat dan budaya, namun juga memiliki kekuatan untuk mengubahnya melalui informasi yang disediakan. Hal tersebut menunjukkan bahwa media memiliki dampak besar mempengaruhi masyarakat dalam berpikir dan menghadapi isu-isu yang terjadi (Braesel & Karg, 2017, h.19).

Braesel & Karg (2017, h.20) membagi jenis media menjadi beragam kategori. Kategori tersebut diantaranya koran dan majalah yang merupakan media berbentuk cetak dan banyak digunakan sebelum adanya internet. Buku yang memiliki dua bentuk, yakni cetak dan *digital*. Kemudian radio, media elektronik yang bentuknya dalam konten audio atau suara. Film, media *digital* yang pesannya disampaikan dalam jenis film, cerita dan alur, tempat dan waktu, karakter, visual, suara, dan *editing*. Televisi, media elektronik dimana pesannya disampaikan melalui pilihan program dan konten, host atau moderator. *Video Games*, media elektronik yang dapat dimainkan pada konsol game, komputer, atau ponsel. Internet merupakan media yang diakses melalui banyak jenis perangkat elektronik. Media sosial yang pesannya disampaikan melalui teks, gambar, tautan, video, dan suara dalam perangkat *elektronik*.

2.2.2 Buku

Haslam (2006, h.9) mendefinisikan buku sebagai wadah *portable* dengan konten berupa halaman yang secara fisik melalui proses cetak juga dijilid. Media ini menampung, menyampaikan, menguraikan, hingga mengantarkan pesan informasi atau pengetahuan kepada audiens yang membacanya. Media ini memerlukan kemampuan literasi audiensnya untuk memberikan akses informasi. Buku juga media yang digunakan dalam mendokumentasikan pengetahuan, ide, dan kepercayaan pada masa lampau (Turow, 2020, h.203).

Braesel & Karg (2017, h.20) menjelaskan bahwa media buku kini hadir dalam bentuk cetak dan elektronik. Buku terbagi menjadi beberapa

kategori, di antaranya adalah buku sastra, fiksi, nonfiksi, panduan, spesialisasi, dan teks. Proses pembuatan buku memerlukan waktu yang panjang yakni berlangsung berbulan-bulan hingga bertahun-tahun. Pesan pada media buku disampaikan pada sampul buku dimana komposisinya terdiri atas desain, judul, ilustrasi, dan informasi. Pembuatan buku melibatkan penulis, editor, *typesetter*, penerbit, mesin printer atau *programmer*.

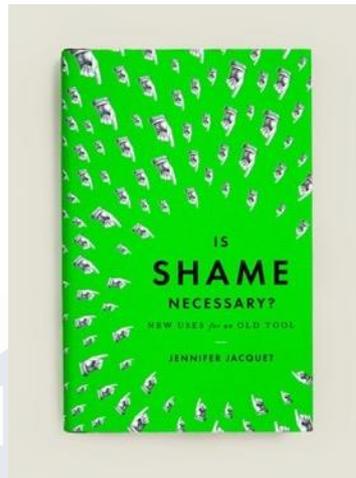
Prasetyo (2019) menerangkan bahwa peran buku penting sebagai sumber pengetahuan. Dengan buku, individu dapat meningkatkan wawasannya dengan membaca. Namun, bagi anak, buku dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam mengasah kreativitas anak. Kreativitas ini didapat dengan menggunakan media buku sebagai sumber inspirasi (h.28).

2.2.2.1 Komponen Buku

Komponen pada buku memiliki nama teknis khusus. Oleh karena itu, pemahaman mengenai istilah teknis khusus ini dapat membantu memberi informasi mendalam mengenai komponen-komponen pada buku. Berikut pembagian komponen desain buku berdasarkan penjelasan Guan & Bienert (2012, h.8):

1) Cover

Komponen ini adalah komponen krusial dalam sebuah buku. Sampul berfungsi sebagai bentuk ekspresi buku. Sampul tidak hanya mencerminkan isi dan karakternya, namun juga nilai estetika pada pembaca. Oleh karena itu, bagian terpenting dari sampul adalah desain yang mencerminkan atau mempresentasikan isi buku dan mempengaruhi pikiran pembaca. Susunan yang termasuk penyusun desain sampul yakni judul dari buku, nama penulis buku kemudian penerbit dari bukunya, diikuti elemen berbentuk dekorasi dan warna. Desain sampul yang tidak dirancang dengan baik akan memberikan persepsi buruk kepada audiensnya (Guan & Bienert, 2012, h.8).



Gambar 2. 16 Contoh Sampul Buku
 Sumber: <https://www.janet-hansen.com/#/is-shame-...>

2) Spine

Guan & Bienert (2012, h.8) menerangkan bahwa *spine* atau punggung buku merupakan komponen buku krusial selain komponen sampul. *Spine* dianggap penting karena ketika buku ditempatkan pada perpustakaan atau toko buku, bagian yang hanya terlihat adalah *spine*. *Spine* cenderung memiliki ruang yang terbatas. Oleh karena itu, desainer perlu menerapkan komposisi yang unik dan pemilihan warna yang tepat agar dapat menciptakan visual yang kuat. Hal yang perlu diperhatikan dalam merancang *spine* adalah keselarasan desain *spine* dengan desain keseluruhan buku (h.8).



Gambar 2. 17 Contoh Punggung Buku
 Sumber: <https://www.phaidon.com/store...>

3) Fly Page

Fly page adalah komponen dalam buku yang memiliki manfaat menjembatani bagian sampul dengan bagian konten buku. *Fly page* umumnya diisi dengan halaman ekspansi dari buku, hak cipta buku, ucapan terima kasih penulis, bahkan halaman kosong. Penggunaan jenis kertas, elemen dekoratif dan ilustrasi dapat meningkatkan kualitas estetika buku (Guan & Bienert, 2012, h.9).



Gambar 2. 18 *Fly Page* dengan Desain pada Buku
Sumber: <https://fontsinuse.com/uses/17268...>

4) Contents

Dalam komponen konten, desainer perlu menghindari penggunaan warna dan jenis *font* yang terlalu beragam. Penerapan warna dan jenis *font* yang terlalu beragam dapat menghasilkan visual yang melelahkan. Oleh karena itu dibutuhkannya penggunaan warna yang bijak dengan menggunakan warna yang lebih natural. Selain itu konten merupakan komponen yang membutuhkan ruang

kosong yang cukup untuk memberi pengalaman santai dan menenangkan pada pembacanya (Guan & Bienert, 2012, h.9-10).

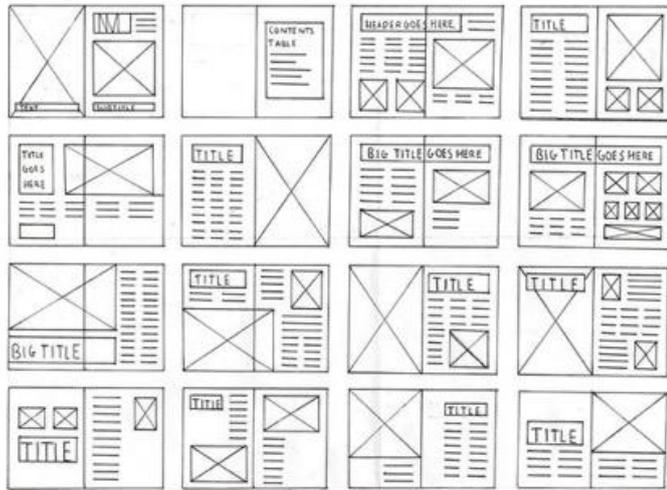


Gambar 2. 19 Contoh Konten pada Buku
 Sumber: <https://inkygoodness.com/events/28-day-editorial...>

5) Layout

Layout atau tata letak merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut format desain teks dalam suatu buku. Dalam perancangan buku, desain *layout* lebih diutamakan sebelum isi dari buku itu sendiri. Hal tersebut dikarenakan indra penglihatan merupakan indera yang peka terhadap estetika. Oleh karena itu, *layout* harus memberi pengalaman mengesankan kepada pembacanya untuk membaca buku. Selain itu, desain *layout* harus selaras dengan isi buku.

Dalam perancangan desain, elemen simetris menciptakan keseimbangan desain. Namun berbeda dengan *layout*. *Layout* yang simetris menciptakan desain yang kaku. Oleh karena itu, *layout* yang melanggar aturan simetris dapat memberi kesan baru pada desain (Guan & Bienert, 2012, h.10).



Gambar 2. 20 Contoh *Layout* pada Buku
 Sumber: <https://thebrooklyninstitute.com/items/courses/new...>

6) Copyright Page

Copyright Page merupakan halaman hak cipta memuat judul dari buku, nama dari penulis, editor, kritikus *buku*, dan penerbit, lokasi percetakan, hingga informasi-informasi lainnya terkait dengan buku seperti tanggal terbit, nomor edisi dan cetakan, nomor ISBN, dan harga.



Gambar 2. 21 Halaman Hak Cipta pada Buku
 Sumber: <https://design.bookmobile.com/copyright-page-...>

2.2.2.2 Jenis Buku

Berne (2024, h.10) membagi jenis buku menjadi dua, yakni buku ilustrasi dan buku berbasis teks. Istilah *illustrated book* atau buku ilustrasi merujuk pada buku yang memiliki fitur gambar. Fitur gambar mencakup fotografi, gambar, lukisan, atau berbagai macam

bentuk seni. Buku yang termasuk dalam kategori buku ilustrasi adalah buku anak, buku memasak, buku panduan, buku seni, desain dan *lifestyle*, novel grafis, komik antologi, dan fiksi ilustrasi. Buku ilustrasi merupakan jenis buku tidak berpaku dalam satu bentuk orientasi. Buku ilustrasi dapat berbentuk *vertical* (tegak) atau *horizontal* (mendatar).



Gambar 2. 22 Contoh Buku Ilustrasi
Sumber: <https://www.averyandaugustine.com/blog/2018/2/6...>

Text driven book atau buku berbasis teks merupakan jenis buku yang dirancang untuk dibaca lebih lama. Ciri yang sering ditemukan buku pada buku berbasis teks adalah penggunaan warna tinta hitam. Selain itu kertas yang digunakan ringan dan tidak berwarna putih mencolok sehingga mudah dibaca oleh mata. Buku jenis ini juga dikenal sebagai *text only book*.



Gambar 2. 23 Contoh Buku Berbasis Teks
Sumber: <https://fontsinuse.com/uses/49441/rivus-a-glossary...>

2.2.2.3 Buku Aktivitas

Prasetyo (2019) menjelaskan bahwa buku aktivitas merupakan jenis buku yang dapat diberikan ke anak. Hal tersebut dikarenakan individu pada usia anak-anak perlu terus diberikan berbagai macam aktivitas. Buku aktivitas ini dalam fungsinya adalah untuk mendorong anak untuk berpikir kreatif melalui serangkaian aktivitas. Dalam proses pembelajaran manfaat kreativitas adalah untuk memberikan anak rasa kemenangan serta keberhasilan (h.27-29)

Buku aktivitas disusun dengan memberikan petunjuk pada anak. Contoh petunjuk yang umum ditemukan pada buku aktivitas anak diantaranya menggambar dan mewarnai. Dalam praktiknya, anak gemar dalam mengikuti petunjuk yang berada di dalam konten buku. Meskipun anak cenderung gemar dalam mengikuti petunjuk, secara umum anak cenderung mampu mengembangkan ide dan keinginannya sendiri. Dengan pengembangan ide dan keinginan anak, anak belajar untuk mengekspresikan dirinya (Prasetyo, 2019, h.28).

2.3 Ilustrasi

Zeegen (2009, h.6) dalam bukunya *What is Illustration?* menjelaskan bahwa gambar memegang peran penting dalam komunikasi. Hal tersebut dapat dilihat dari sebelum adanya bahasa tertulis. Gambar merupakan salah satu metode paling awal yang digunakan untuk menyimpan cerita dan dongeng. Seiring perkembangan waktu, saat ini ilustrasi berfungsi dalam membantu manusia untuk menyimpan, mendeskripsikan dan mengkomunikasikan kehidupan. Secara prinsip ilustrasi berada di antara seni dan desain. Dalam tugasnya, ilustrasi tidak hanya digunakan sebagai media berekspresi namun juga mempresentasikan ide dan pesan yang kompleks. Oleh karena itu, dalam membuat karya ilustrasi, ilustrator harus mampu mempersuasi, menginformasikan, mengedukasi, dan

menghibur audiens. Aspek lainnya yang perlu diamati adalah kejelasan, visi, dan gaya ilustrasi.

2.3.1. Peran Ilustrasi

Secara sederhana, peran ilustrasi adalah untuk menyampaikan pesan berbentuk visual pada audiens. Male (2007, h. 86) membagi peran ilustrasi menjadi lima. Peran tersebut di antaranya adalah dokumentasi, referensi, dan instruksi, *commentary*, *storytelling*, persuasi, dan identitas. Berikut merupakan penjelasan peran ilustrasi:

1) Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi.

Ilustrasi merupakan media informasi yang dapat mudah diserap dalam bentuk visual sehingga ilustrasi merupakan media yang bagus untuk media pembelajaran. Selain media berbentuk visual lebih mudah diserap, ilustrasi tidak hanya dapat memberi penjelasan sederhana namun juga dapat berupa informasi kompleks. Agar media ilustrasi dapat menjadi media yang menghibur sehingga ilustrasi tidak hanya harus menyediakan informasi, namun juga ide yang kreatif dan inovatif (Male, 2007, h.86).



Gambar 2. 24 *Instructional Illustration*
Sumber: <https://fordillustration.com/Instructi...>

2) *Commentary*.

Komentar merupakan inti dari ilustrasi editorial. Pada masa ini ilustrasi editorial umumnya dirancang dengan provokatif dan kontroversial. Jenis ilustrasi ini kemudian kerap dikemas pada

ranah jurnalistik, politik, ekonomi dan sosial sebagai bentuk penentangan opini populer (Male, 2007, h.118).



Gambar 2. 25 Ilustrasi *Instructional*

Sumber: <https://news.detik.com/x/detail/spotlight/20230413/Ganjaran...>

3) *Storytelling*.

Storytelling melalui ilustrasi disampaikan dengan sekuensial dan memiliki bentuk yang bergantung pada *genre* fiksi, gaya penulisan, dan panjang cerita. Ilustrasi *storytelling* perlu memberikan kesan dramatis walau dalam adegan pasif. Dalam mempresentasikan kesan yang dramatis, ilustrasi melibatkan konstruksi gambar yang terdiri atas komposisi, pemilihan warna, penggunaan distorsi dan ruang yang sesuai. Ilustrasi naratif, umumnya ditemukan pada buku anak, novel grafis, komik *strip*, dan buku kompilasi tematik (Male, 2007, 138).

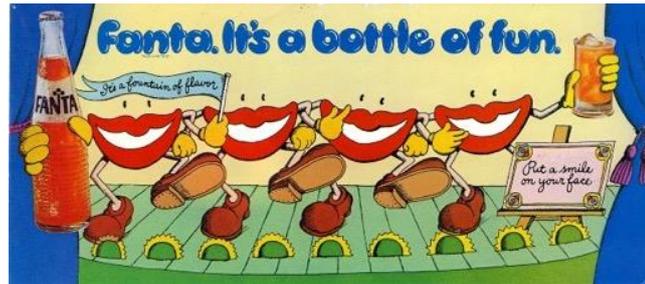


Gambar 2. 26 Ilustrasi Naratif

Sumber: <https://medium.muz.li/narrative-art-heart-warming...>

4) Persuasi.

Ilustrasi persuasi umumnya ditemukan pada media periklanan. Ilustrasi ini bersifat terarah dan diatur sehingga kebebasan berkreasi kerap terhambat.



Gambar 2. 27 Advertising Illustration

Sumber: <https://archives.sva.edu/blog/post/its-a-bottle-of...>

5) Identitas.

Ilustrasi sebagai identitas terkait dengan rekognisi sebuah perusahaan dan merek. Ilustrasi dalam kategori ini sering merujuk kepada *marketing below the line*. *Marketing below the line* ini secara tidak langsung mempromosikan produk dan jasa, melainkan berfokus pada pengenalan *brand*.



Gambar 2. 28 Ilustrasi Identitas

Sumber: <https://eyeondesign.aiga.org/inside-the-world-of-a...>

2.4 Otoritas Tubuh

Otoritas berdasarkan McMahan (2017, h.25) dijelaskan melalui hubungannya dengan kekuasaan. Kekuasaan didefinisikan sebagai salah satu bentuk kemampuan dalam melakukan serangkaian tindakan yang dilakukan untuk

mendapatkan yang apa diinginkan. Kekuasaan dapat dimiliki secara individu maupun berkelompok. Kekuasaan dalam otoritas berperan untuk membuat orang lain bertindak mengikuti arahan yang diinginkan. Sementara Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring (2016) mendefinisikan tubuh sebagai "keseluruhan jasad manusia atau binatang yang kelihatan dari bagian ujung kaki sampai ujung rambut". Sehingga dapat disimpulkan bahwa otoritas tubuh merupakan kekuasaan penuh seseorang terhadap mengenali kondisi, keinginan, dan kebutuhan fisiknya (Mardiasih, 2019, h.166).

2.5 Anak Usia Dini

Subdirektorat Pendidikan Dini Usia (PADU) dalam Susanto (2021) mengategorikan anak usia dini sebagai anak 0 hingga 6 tahun. Rentang usia tersebut mencakup anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), *Playgroup*, dan Taman Kanak-kanak (TK). Kategori ini ditetapkan sebagai anak usia dini dikarenakan anak pada usia tersebut masih membutuhkan asuhan dari orang tua (h.1).

2.5.1. Karakteristik Anak Usia Dini

Susanto (2021) menyebutkan anak usia dini berada pada masa paling penting dalam kehidupannya (h.2). Susanto (2021, h.5) juga menambahkan bahwa masa ini penting karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia ini juga masuk dalam masa *the golden age* (usia emas) dimana anak mengalami fase kehidupan yang unik. Karakteristik anak usia dini menurut Susanto (2021, h.5-7) dibagi berdasarkan tahapan usia:

1) Usia 0-1 Tahun

Secara fisik anak usia 0-1 tahun mengalami perkembangan paling pesat dibanding kelompok usia lainnya. Namun dalam keterampilan motoriknya, anak usia ini masih mempelajari berguling, merangkak, duduk, berdiri hingga berjalan. Sementara karakteristik paling umum dalam keterampilan pancaindranya adalah dengan pengamatan, meraba, mendengar, mencium, mengecap, hingga memasukkan setiap benda ke dalam mulutnya (Susanto, 2021, h.5-6).

2) Usia 2-3 Tahun

Usia 2-3 tahun merupakan kelompok usia yang masih dalam kategori berkembang secara pesat. Namun pada usia ini anak lebih cenderung lebih eksploratif dalam mengobservasi benda-benda yang berada di sekitarnya. Selain itu, dengan rasa motivasi belajar tertinggi dibanding dengan kelompok usia lain, proses belajar pada usia ini mampu berjalan efektif. Anak pada usia ini juga secara kemampuan bahasa sudah mampu mengucapkan satu dua kata bahkan kalimat. Namun kalimat yang diucapkan anak ini belum jelas secara maknanya. Pembelajaran bahasa pada usia ini dilakukan dengan mempelajari pembicaraan orang lain maupun mengungkapkan pikiran mereka. Perkembangan emosi pada anak usia ini tidak ditentukan berdasarkan bawaan orang tua sehingga dalam perkembangannya emosi dipelajari dari lingkungan sekitarnya (Susanto, 2021, h.6).

3) Usia 4-6 Tahun

Usia 4-6 merupakan usia dimana pada perkembangan fisiknya anak aktif dalam melakukan beragam kegiatan. Kegiatan ini mempengaruhi perkembangan otot-otot anak. Namun dalam bermain, anak masih cenderung bersifat individual dibandingkan kelompok. Dengan bertambahnya usia, anak sudah memiliki kemajuan bahasa. Kemajuan tersebut ditunjukkan dengan kemampuannya dalam mengungkapkan gagasan pemikirannya. Sementara secara kognitif anak pada usia ini aktif bertanya mengenai segala hal yang dilihatnya. Ini menunjukkan bahwa anak pada usia ini memiliki rasa ingin tinggi dengan lingkungan sekitarnya. (Susanto, 2021, h.7).

2.5.2. Perkembangan Anak

Susanti (2021, h.10) membagi konsep perkembangan anak menjadi 5 kategori. Kategori tersebut di antaranya adalah perkembangan fisik, sosial, emosional, kognitif, dan seksual. Berikut merupakan penjelasan perkembangan anak berdasarkan kategorinya:

1) Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik merupakan perkembangan yang berjalan secara teratur yang ditandai dengan adanya perubahan aktivitas yang terkendali menjadi terkendali. Perubahan terkendali ini kemudian menjadi pola terorganisir dimana anak memberikan respon terhadap stimulus-stimulus berbeda. Salah satu tanda perkembangan fisik pada anak keterampilan fisik seperti berlari dan melompat dan dengan dua kaki pada anak usia 3-4 tahun dan mengendarai sepeda pada anak usia 5-6 tahun (Susanti, 2021, h.11-12).

2) Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial yang muncul pada anak usia 3-4 tahun adalah kesadaran akan diri sendiri, kesadaran perbedaan rasial dan seksual, pemahaman akan arahan dan aturan, dan pertumbuhan perasaan kepercayaan diri. Sementara perkembangan sosial dalam keberanian menyatakan gagasan berdasarkan peran jenis kelamin, membangun pertemanan, dan sikap posesif terhadap barang kepemilikannya muncul pada usia 5-6 tahun (Susanti, 2021, h.13).

3) Perkembangan Emosional

Beberapa perkembangan emosional yang dapat dilihat pada anak usia 3 - 4 tahun adalah munculnya rasa pengendalian diri, mengungkapkan rasa kasih sayang secara langsung. Sementara perkembangan emosional pada anak 5-6 tahun dapat dilihat dengan kemampuan menyatakan perasaan dan pendapat, pengendalian agresi yang lebih baik, serta mempelajari hal yang benar dan salah (Susanti, 2021, h.14).

4) Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif pada anak usia 3-6 tahun ditandai dengan kesulitan anak dalam membedakan antara khayalan dan kenyataan, namun secara spesifik anak usia 3-4 tahun mulai dapat mengikuti perintah, menghitung kesalahan mereka, mengembangkan kosakata, memiliki rasa ingin tahu tinggi dan berpikir secara egosentris.

Sementara anak usia 5-6 tahun mampu menunjukkan perhatiannya terhadap pertumbuhan, mengelompokkan objek berdasarkan urutan dan golongan, ketertarikan dalam mempelajari huruf dan warna, mengikuti 3 perintah sekaligus, dan menggunakan angka (Susanti, 2021, h.15).

5) Perkembangan Seksual

Perkembangan seksual anak dibagi menjadi 3 tahapan, yakni masa bayi, masa usia bermain dan prasekolah, dan masa usia sekolah. Perkembangan seksual pada masa bayi ditunjukkan dengan respon terhadap anggota genitalia mereka. Lalu, perkembangan seksual pada usia bermain dan prasekolah berhubungan dengan kesadaran atas identitas gender. Identitas gender dipahami dalam konteks sosial seperti contohnya adalah mengikuti tindakan yang dilakukan oleh orang tua yang berjenis kelamin yang sama. Sementara perkembangan seksual pada usia anak sekolah ditandai dengan adanya rasa ingin tahu mengenai pertanyaan seksual dan keinginan dan kebutuhan privasi (Susanti, 2021, h.16-17).

2.6 Strategi Promosi

Rangkuti (2013) menjelaskan bahwa strategi promosi yang kreatif membutuhkan penyampaian komunikasi yang disusun secara integral. Oleh karena itu, penyampaian komunikasi dalam strategi promosi dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu strategi dan program promosi yang dianggap efektif. Strategi dan program promosi yang tepat mampu menciptakan identitas merek yang baik. Dalam menggapai identitas merek yang lebih baik maka hal yang dilakukan adalah untuk menitik beratkan strategi ini pada pelanggan (h.1). Salah satu media yang dapat digunakan dalam melakukan promosi adalah media *online* atau daring. Media ini dicirikan dengan karakteristiknya yang mendorong audiens pada banyak *link* atau situsnya. Promosi berbentuk *online* memiliki fungsi untuk melengkapi bauran jenis promosi lainnya (Rangkuti, 2013, h.228-230)

Strategi promosi berupa iklan dijelaskan oleh Sugiyama & Andree (2011) berfungsi untuk menarik perhatian dan juga untuk menciptakan sebuah ketertarikan pada audiens yang di kemudian hari akan terus berkembang menjadi

sebuah keinginan. Iklan yang disampaikan dengan efektif cenderung diingat dan tertanam pada benak konsumen dalam jangka waktu lebih lama. Lamanya jangka tersebut mampu mempengaruhi calon konsumen untuk melakukan sebuah tindakan pembelian produk. Proses perubahan tersebut disusun dan diterapkan dalam strategi AISAS (*Attention, Interest, Searches, Action, Share*):

- 1) *Attention* merupakan tahap yang dilakukan dengan memancing perhatian audiens terhadap produk atau jasa yang ditawarkan.
- 2) *Interest* merupakan lanjutan dari tahap *attention* dimana audiens mulai mengembangkan ketertarikan pada produk yang ditawarkan. Pada tahap ini audiens memiliki kecenderungan lebih tinggi untuk turut berpartisipasi pada produk yang ditawarkan.
- 3) *Search* merupakan tahap dimana audiens memiliki keinginan untuk menggali lebih dalam terkait produk yang ditawarkan.
- 4) *Action* adalah tahapan ketika audiens lebih yakin dalam keputusan untuk mengambil aksi pada produk yang ditawarkan. Aksi tersebut diantaranya melakukan pembelian produk.
- 5) *Share* merupakan tahap puncak dalam AISAS dimana audiens sudah membeli dan memakai produk yang dipromosikan dan kemudian memberikan *feedback* pada produk yang ditawarkan.

2.7 Kapten Kapal

Fofid & Handoko (2021, h.90) menjelaskan bahwa kapten kapal atau nahkoda merupakan sosok yang memiliki wewenang dalam menentukan keadaan sebuah kapal terkait keamanannya. Penentuan tersebut ditetapkan berdasarkan bahaya atau tidaknya kondisi kapal atau dibutuhkan tidaknya pertolongan pada kapal. Penentuan keadaan kapal harus ditentukan secara matang guna menghindari kegagalan total jika kapal tidak mendapatkan pertolongan (h.59). Subekhan (2023) juga menyatakan bahwa kapten kapal memiliki tanggung jawab atas keselamatan, keamanan, hingga ketertiban pelayaran dan kapal sehingga jika kapten melawan fungsi, tugas, dan wewenangnya yang berdampak pada kerugian pelayaran dan kapal, maka kapten dapat diberi kesempatan untuk bertanggung jawab terhadap perbuatannya (h.31-33).

Topi pelaut merupakan bagian atribut dari kapten atau nahkoda. Menurut Chico (2013) dalam sejarahnya, perkembangan desain topi pelaut telah dirancang dengan ragam tujuan seperti eksplorasi, komersial, hingga militer. Namun secara umum masyarakat mempersepsikan topi pelaut ini pada awak kapal. Dalam perkembangannya, desain topi ini mengikuti evolusi kapal dan armada negara. Oleh karena itu topi pelaut ini memiliki banyak ragam bentuk atau material. Ragam bentuk topi pelaut diantaranya adalah topi berbahan wol berwarna biru yang memiliki bentuk panjang dengan *pompom* pada sisi topi, topi wol yang menyerupai topi baret, topi jerami dengan alas bulat yang datar dan kaku, topi katun berwarna putih hingga topi sintetis yang anti air (h.405).

Secara historis selama berabad-abad pakaian angkatan laut dikaitkan dengan warna biru. Kaitan angkatan laut dengan warna biru ini sudah ada sejak jaman Romawi Kuno. Hal tersebut karena warna lautan berwarna biru. Selain itu, warna ini membantu pelaut untuk berkamuflase pada malam hari. Pada pertengahan tahun 1800, Pelaut Eropa dan Amerika memiliki seragam resminya. Seragam dari kerajaan Inggris merupakan blus yang dimasukkan ke dalam celana panjang. Warna dari blus ditentukan tujuan pelayarannya, blus biru untuk pelayaran ke arah utara dan blus putih untuk tujuan pelayaran dengan iklim yang hangat. Sementara topi yang digunakan adalah topi wol dengan dua pita yang menggantung. Pita ini berguna untuk menahan terpaan angin dengan cara diikat. Jenis topi ini digunakan hingga abad ke-21. Penggunaan pita ini juga digunakan desain topi pelaut Perancis. Namun topi ini dirancang dengan bahan kulit Jepang yang kedap air. Sementara desain topi pelaut Amerika berbahan wol dengan desain yang datar dan memiliki pita berwarna hitam atau biru tua. Topi ini umumnya tercetak huruf emas yang merupakan nama kapal pada pitanya. Hingga saat ini desain dasar topi ini masih digunakan (Chico, 2013, h.405-406).

2.8 Penelitian yang Relevan

Pada sub bab ini, penulis melakukan pendalaman pada penelitian yang sudah dilakukan. Hasil pendalaman ini kemudian digunakan untuk memperkuat landasan penelitian serta menunjukkan hasil kebaruan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis. Pendalaman dilakukan dengan mengulas karya penelitian

terdahulu yang berkontribusi dalam memberikan pemahaman terhadap topik yang diangkat oleh penulis. Ulasan didasarkan kesesuaian penelitian dengan tujuannya serta metodologi dan hasil penelitian.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Tubuhku Milikku: Pengenalan Otoritas Tubuh Anak Sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan Seksual	Sari Dewi Poerwanti. Sukron Makmun, Nurina Adi Paramitha, dan Nurcahyaning Dwi Kusumaningrum	Penelitian ini menemukan bahwa anak dapat memahami otoritas tubuhnya namun tidak mampu dalam mempraktikkannya	<p>a. Konteks Geografis Spesifik: Daerah Desa Banjarsari, Kabupaten Jember menjadi fokus geografis penelitian ini. Manfaat diberikan dengan pendekatan pencegahan kekerasan seksual dengan memperhatikan konteks lokal yang relevan dengan target geografis.</p> <p>b. Target Usia Pendidikan: Fokus</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<p>penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 4 sampai dengan kelas 6 SD yang berada pada fase pikiran logisnya sedang berkembang, rasa penasaran tinggi, belajar melalui cara bekerja, observatif, serta aktif dalam berinisiatif</p> <p>Metode Penelitian:</p> <p>Penelitian ini dilakukan dengan observasi non-partisipan, <i>Focus Group Discussion</i> (FGD).</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
2.	Mewujudkan Madrasah Aman dari Pelecehan Seksual bagi Anak Melalui Pendidikan Masyarakat dan Edukasi Seksual	Litya Surisdani A dan Hesti Ayu Wahyuni	Penelitian ini menunjukkan bahwa Usaha yang Usaha yang dapat dilakukan dalam menanggapi kasus kekerasan seksual dalam lingkup sekolah yakni pengenalan otoritas dan anatomi tubuh anak sebagai langkah pencegahan dan represif.	<p>a. Konteks Geografis Spesifik: Penelitian ini dilakukan pada MIS Bintang Sembilan, desa Ilir, Kecamatan Kandanghaur, Indramayu, Jawa Barat. Manfaat didapatkan oleh siswa di sekolah dengan adanya pendampingan konselor dalam setiap elemen pendidikan pada anak.</p> <p>b. Target Usia Pendidikan: Pendidikan ini disasarkan pada siswa Sekolah Dasar (SD) dan</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<p>Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang belum mengenal konsep otoritas tubuhnya dari lingkungan dan sekolah.</p> <p>Pendekatan diterapkan melalui metode pendidikan masyarakat dengan mengutamakan sudut pandang anak.</p> <p>Metode Penelitian:</p> <p>Penelitian ini dilaksanakan dengan melakukan observasi pada anak siswa Madrasah Ibtidaiyah. Peneliti menemukan bahwa belum adanya pemberian</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<p>pendidikan dari lembaga.</p> <p>Sementara sekolah hanya mengenalkan konsep dasar berdasarkan benturan budaya di lingkungan sekitar.</p>
3.	<p>Perancangan Ilustrasi Buku Anak Tentang Bagian Tubuh Yang Bersifat Privasi (Body Boundaries) Untuk Anak Usia 4-6 Tahun</p>	<p>Cut Annisa Novianti dan Ria Sapitri</p>	<p>Perancangan buku ilustrasi ini efektif dalam memperkenalkan batasan tubuh. Anak usia dini mampu memahami perbedaan sentuhan yang baik dan tidak baik serta anggota tubuh privatnya.</p>	<p>a. Konteks geografis spesifik:</p> <p>Penelitian difokuskan pada area Batam sehingga menghasilkan representasi data relevan mengenai anak dan orang tua pada daerah tersebut.</p> <p>b. Target usia dan pendidikan:</p> <p>Sasaran penelitian ini menargetkan</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				<p>anak usia 4 hingga 6 tahun yang berada pada pendidikan TK. Sementara target sekunder penelitian ini menyoar orang tua 28 hingga 40 tahun yang memiliki kesulitan dalam menjaga anaknya akibat kesibukan. Pendekatan dilakukan dengan memperhatikan pemahaman kognitif anak.</p> <p>Metode Penelitian: Data didapatkan dengan melakukan wawancara, <i>observasi</i>,</p>

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				kuesioner, serta survei pada target terkait.

