

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Desain Grafis

Desain grafis dalam buku *Graphic Design Solutions, 6th Edition* diartikan sebagai bahasa visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada audiens. Desain grafis juga merupakan sebuah representasi visual yang ada dari sebuah ide yang dihasilkan dari penciptaan, pemilihan serta peletakkan elemen visual untuk membuat pesan dapat diartikan secara efektif melalui visual, (Landa, 2019).

2.1.1 Elemen Desain

Terdapat enam elemen desain grafis yang dikemukakan oleh Robin Landa yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (2014). Elemen desain memiliki fungsi untuk membentuk sebuah visual atau gambar secara utuh.

1) Garis

Garis terbentuk dari sebuah titik yang kemudian ditarik secara lurus maupun melengkung melintasi sebuah media atau permukaan dengan menggunakan alat gambar maupun alat tulis, baik secara digital atau non-digital.



Gambar 2.1 Garis

Sumber: <https://www.paulrand.design/writing/books/little-1.html>

Landa mengemukakan bahwa terdapat perbedaan jenis garis, arah dan ketebalan. Jenis garis dapat dibedakan menjadi garis lurus,

garis melengkung dan garis bersudut, jenis ini ditentukan dari bagaimana garis yang diciptakan bergerak dari titik awal ke titik akhir. Kategori kedua adalah berdasarkan arah garis, yaitu horizontal, vertikal dan diagonal. Garis horizontal bergerak melintangi bidang sedangkan vertikal melintangi secara tegak lurus, dan diagonal melintasi bidang secara miring. Kategori yang terakhir adalah ketebalan garis, seperti tebal, tipis, tegas, lembut, berubah-ubah atau regular, (2014).

2) Bentuk

Kumpulan garis yang menutup disebut bentuk. Bentuk dapat berupa dua dimensi atau tiga dimensi. Secara umum setiap bentuk terdiri atas Kumpulan garis, warna dan tekstur. Bentuk tiga dimensi memiliki volume sedangkan dua dimensi tidak. Persegi, persegi Panjang, lingkaran, segitiga merupakan Sebagian contoh dari bentuk dua dimensi. Sedangkan kubus, balok, tabung serta kerucut merupakan contoh bentuk tiga dimensi, (Landa, 2014).



Gambar 2.2 Bentuk

Sumber: https://images.squarespace-cdn.com/content/v1/5b4f98a445776e6522755492/1540492465028-200AICLA5WJDUN29A7PR/CharlotteTrounce_MyModernHouse_0014.jpg?format=1500w

3) Warna

Warna merupakan elemen desain yang terbentuk dari pantulan cahaya terhadap sebuah bidang yang kemudian direfleksikan oleh mata. Warna kemudian dibagi menjadi 3 yaitu *Hue*, *Value* dan *Saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna seperti merah, kuning, dan hijau. Sedangkan *Saturation* adalah intensitas dan kemurnian warna yang akan ditampilkan. Semakin tinggi saturasi warna, semakin jelas dan pekat sebuah warna. Semakin rendah saturasi warna, semakin dekat warna tersebut ke area abu-abu atau menjadi warna yang pudar, (Landa, 2014).



Gambar 2.3 Hue, Value & Saturation

Sumber: <https://www.virtualartacademy.com/wp-content/uploads/2018/12/hue-saturation-value.png>

Value merupakan kondisi gelap terangnya sebuah elemen visual. Hubungan satu elemen dengan elemen lainnya dalam kaitannya dengan terang dan gelap disebut *value contrast* (nilai kontras). Adanya *value* membantu audiens untuk membedakan suatu gambar dan melihat detailnya.



Gambar 2.4 Value

Sumber: <https://www.behance.net/gallery/108392153/UNA-MELA-AL-GIORNO-BOOK/modules/621137137>

Hubungan nilai yang berbeda menghasilkan efek yang berbeda pula, baik secara visual maupun emosional. Dalam desain, *value contrast* dibutuhkan untuk membantu audiens untuk membaca teks dalam sebuah desain. Apabila teks yang terdapat dalam desain memiliki warna dasar sama seperti latar belakangnya maka audiens akan kesulitan untuk membaca teks yang terdapat dalam desain tersebut, (Landa, 2014).

Warna juga terbagi atas additive color mixing atau dengan istilah lain yaitu RGB dan subtractive color mixing atau istilah lainnya yaitu CYMK serta terdapat jenis klasifikasi warna yaitu *Pantone Color and Spot Space* dan *Gamut and Color Space*.



Gambar 2.5 RGB and CYMK

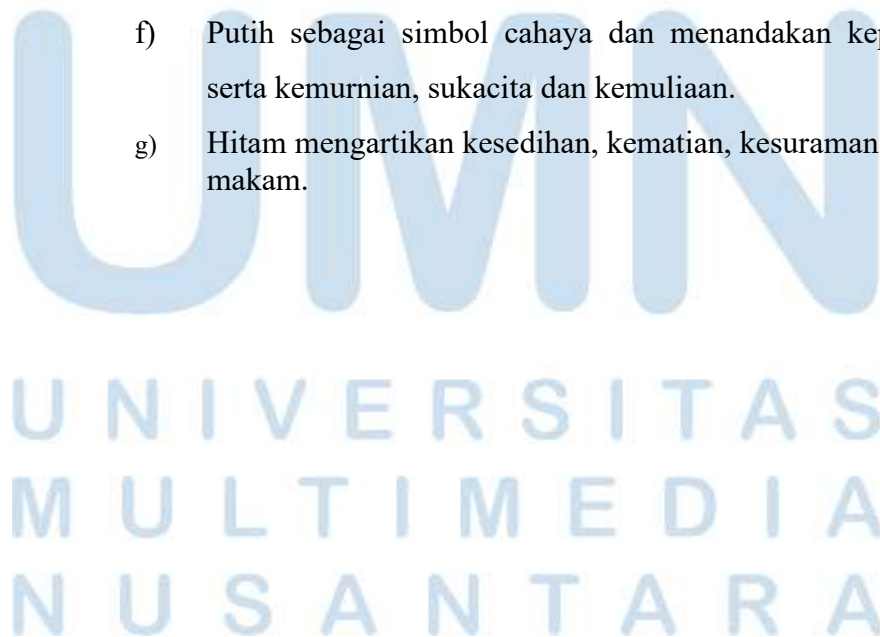
Sumber: <https://lccprintmaking.myblog.arts.ac.uk/files/2021/02/colours.png>

Warna adiktif dikenal sebagai warna digital yang merupakan *screen-based* media dimana warna dihasilkan akibat campuran gelombang cahaya pada layar. Sistem warna adiktif terdiri atas warna merah, kuning dan biru. Ketiga warna ini disebut sebagai warna primer karena ketiga warna ini tidak bisa dihasilkan dari campuran warna lain. Sebaliknya, setiap warna lain dapat tercipta ketika tiga warna primer digabungkan. Sebagai contoh jingga dihasilkan dari warna merah dan kuning, hijau dari kuning dan biru, selain itu ketika tiga warna tersebut digabungkan akan menghasilkan warna putih, (hlm. 24). Selain warna adiktif, terdapat *subtractive color* atau warna yang dihasilkan dari

campuran warna primer adiktif. Warna substraktif dikenal dengan warna CYMK dan biasanya digunakan untuk proses pencetakan. Warna hitam akan dihasilkan apabila warna substraktif atau CYMK itu digabungkan karena tidak adanya cahaya yang bisa masuk.

Warna juga memiliki pengertian psikologis yang mewakili perasaan manusia, (Birren, 2016)

- a) Merah yang mewakili simbol api dan darah, menandakan amal dan pengorbanan yang murah hati. merah juga merupakan warna yang penuh semangat dan gairah, cinta dan kebencian, *compassion* (belas kasih).
- b) Kuning dan emas yang mewakili kehormatan dan kesetiaan
- c) Hijau sebagai simbol alam, menandakan harapan akan kehidupan yang kekal, dapat juga berarti warna kecemburuan.
- d) Biru yang mewakili kesalehan dan ketulusan dari seseorang.
- e) Ungu yang melambangkan kebangsawanan atau pangkat kehormatan
- f) Putih sebagai simbol cahaya dan menandakan kepolosan serta kemurnian, sukacita dan kemuliaan.
- g) Hitam mengartikan kesedihan, kematian, kesuraman, dan makam.



4) Tekstur

Tekstur merupakan sebuah kondisi keadaan dari sebuah permukaan. Dengan adanya tekstur, setiap objek memiliki kesan tertentu untuk dilihat maupun disentuh. Terdapat klasifikasi tekstur yaitu tekstur nyata yang bisa dirasakan secara langsung dan tekstur semu yang dihasilkan dari perancangan visual yang menggambarkan permukaan objek mirip dengan tekstur nyata serta hanya bersifat dua dimensi.



Gambar 2.6 Texture

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/97/37/5a/97375a2f6895efae4940f5aaba10937f.jpg>

2.1.2 Prinsip Desain

Dalam membuat visual yang terbentuk dari elemen-elemen desain yang telah ditentukan, desainer perlu menerapkan prinsip desain agar mampu memberikan hasil akhir yang tidak hanya indah namun berhasil menyampaikan informasi yang ingin disampaikan, terdapat 5 prinsip desain yaitu *Unity* (Kesatuan), *Balance* (Keseimbangan), *Rhythm* (Ritme), *Visual Hierarchy* (Hirarki Visual) dan *Format* (Landa, 2014).

1) *Unity*

Unity merupakan prinsip desain yang memperlihatkan harmoni atau kesatuan dalam desain yang telah dirancang dengan melibatkan seluruh elemen desain yang telah diciptakan seperti garis, bentuk, warna dan tekstur.



Gambar 2.7 Unity

Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/5fd0eb61662047.5a75a1d1b908e.jpg

2) *Balance*

Balance merupakan prinsip desain yang melibatkan keseimbangan objek yang telah dirancang. Komposisi desain yang telah dibuat diatur secara simetris *horizontal*, vertikal maupun diagonal dengan ukuran yang dibuat sama rata.



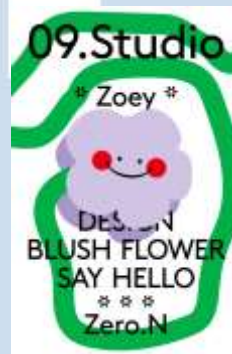
Gambar 2.8 Balance

Sumber: https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/fs/d9c5fc61662047.5a75a1d1b8446.jpg

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3) *Visual Hierarchy*

Hirarki Visual merupakan prinsip desain yang mengatur alur audiens menerima sebuah informasi dalam visual yang telah dibuat dengan menggunakan emphasis atau pengaturan seberapa penting sebuah elemen sehingga audiens bisa menerima elemen terpenting yang terutama lalu diikuti dengan elemen atau informasi pendukung.



Gambar 2.9 Visual Hierarchy

Sumber:

<https://i.pining.com/originals/25/01/ba/2501ba692cf573ad9a30732b333813df.jpg>

4) *Rythm*

Rythm merupakan prinsip pengulangan dalam perancangan sebuah karya yang memberikan kesan repetisi dan berfungsi menampilkan konsistensi sebuah karya yang telah dirancang.



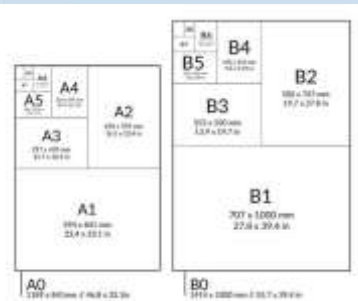
Gambar 2.10 Rythm

Sumber: <https://format.creatorcdn.com/47ce01dd-f5d1-440e-b380-b38eee8e4a00/0/0/0,0,1400,1304,1400,1200/0-0-0/31155e20-bb52-436f-bbee->

[84788d3317a1/1/1/bronto.jpg?fkss=exp=2011703624~hmac=0514f44525df635748b5c5dca12791a914d115f0ef378e6b04633a2b3a8940ad](https://format.creatorcdn.com/47ce01dd-f5d1-440e-b380-b38eee8e4a00/0/0/0,0,1400,1304,1400,1200/0-0-0/31155e20-bb52-436f-bbee-84788d3317a1/1/1/bronto.jpg?fkss=exp=2011703624~hmac=0514f44525df635748b5c5dca12791a914d115f0ef378e6b04633a2b3a8940ad)

5) *Format*

Format diperlukan dalam perancangan media yang melibatkan visual. *Format* adalah batas yang ditentukan serta bidang yang melingkupi tepi luar atau batas-batas suatu desain; dengan kata lain *format* adalah bidang atau media (selembar kertas, layar ponsel, *billboard*, dll.) untuk desain grafis. Sebagai contoh *format* kertas yang beragam mulai dari A0-A8, media landscape maupun portrait, lipatan brosur berupa 3 lipatan, 4 lipatan, brosur 1 sisi, 2 sisi dan lainnya.



Gambar 2.11 *Format*

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/d9/76/f0/d976f088e1f8d3ef48e9dfc4cdf86a74.jpg>

2.1.3 *Tipografi*

Pemilihan *Tipografi* menentukan keberhasilan penyampaian pesan kepada audiens. *Tipografi* menjadi pembangun karakter dalam sebuah perancangan visual dan harus dipilih dengan tepat agar tidak menghambat pesan yang akan disampaikan kepada audiens, (Ambrose & Harris, 2020).

2.1.1.1 *Typeface*

Typeface merupakan 'gaya' dari font, yang selain mencakup kombinasi karakter, huruf, angka, simbol, dan tanda baca, juga dapat mencakup varian gaya lainnya, atau bobot, seperti versi miring (*italic*), tebal (*bold*), atau ekstra tebal (*extrabold*), (Ambrose & Harris, 2020).

2.1.1.2 Klasifikasi *Typeface*

Dalam buku yang berjudul *Graphic Design Playbook* yang ditulis oleh Sophie Cure dan Aurelien Farina, terdapat 11 klasifikasi *type* yaitu:

1) *Humanist*

"Humanis" atau "Gaya Lama" adalah klasifikasi historis untuk tipografi yang terinspirasi dari huruf Romawi dan Carolingian *minuscule* (bentuk standar kaligrafi).

(e.g.: *Jenson*)

Gambar 2.12 *Humanist*
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

2) *Garalde*

Fitur pembeda dari jenis huruf *Garalde* terlihat jelas pada *Adobe Garamond*, yang memiliki bilah horizontal pada huruf kecil *e*, kontras yang sedikit lebih besar antara goresan tebal dan tipis daripada jenis huruf *Venesia*, kurva sumbu yang condong ke kiri, dan serif dalam kurung, (Adobe Type Library General Information | English > Classifying Letterforms, 2012).

(e.g.: *Garamond*)

Gambar 2.13 *Garalde*
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

3) *Transitional*

Dalam tipografi, abad ke-18 adalah masa transisi. Mengandung elemen-elemen dari jenis huruf *Garalde* dan *Didone (Modern)*, jenis huruf *Transisional* seperti *ITC New Baskerville* dan *Caslon* sangat cocok untuk teks

karena keteraturan dan ketepatannya. Sumbu karakter bulat vertikal atau hampir tidak miring, kontras antara garis rambut dan goresan utama sedikit menonjol, dan serif tipis, datar, dan diberi tanda kurung.

(e.g.: **Baskerville**)

Gambar 2.14 Transitional
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

4) Didone

Karakteristik tipe Didone termasuk kontras yang kuat antara goresan tebal dan tipis, goresan melengkung pada sumbu vertikal, dan sering kali serif tanpa tanda kurung.

(e.g.: **Didot**)

Gambar 2.15 Didone
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

5) Mechanistic

Mechanistic merupakan klasifikasi typeface yang memiliki karakteristik tebal dan dikenal dengan istilah Slab Serif.

(e.g.: **Clarendon**)

Gambar 2.16 Mechanistic
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

6) Lineal

Lineal merupakan klasifikasi typeface sans serif.

(e.g.: *Helvetica Neue*)

Gambar 2.17 Lineal
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

7) Glyphic

Glyphic memiliki karakteristik dengan sumbu vertikal, kontras goresan minimum, dan sering kali memiliki serif segitiga atau serif yang melebar.

(e.g.: *TRAJAN*)

Gambar 2.18 Glyphic
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

8) Script

Script dirancang untuk menyerupai tulisan tangan dengan kurva. Karakteristik yang paling umum dari font skrip mencakup yang berikut ini: Variasi dalam bobot goresan untuk meniru sensitivitas tekanan yang realistis dan disertai tekstur untuk meniru ketidakkonsistenan alami seperti ketika orang menulis.

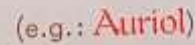
(e.g.: *Mistral*)

Gambar 2.19 Script
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

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

9) *Graphic*

Graphic dirancang dengan fungsi dekoratif dan muncul dengan pengaruh *Art-Nouveau*.



(e.g.: *Auriol*)

Gambar 2.20 *Graphic*
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

10) *Black Letter*

Black Letter dikenal sebagai huruf *gothic*, atau *old english* dengan ciri huruf besar serta tekstur hitam pekat dan bentuk sudut yang sempit serta goresan dari tebal ke tipis.



(e.g.: *Fette Fraktur*)

Gambar 2.21 *Black Letter*
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

11) Non-Latin

Non-Latin merupakan klasifikasi *typeface* diluar huruf latin. Non-Latin berupa kaligrafi dari berbagai negara yang memiliki sistem huruf tersendiri seperti negara di Asia, yaitu China, Jepang, Korea, dan lainnya serta Timur Tengah dan masih banyak lagi selain dari yang menggunakan huruf latin.



(ع, 倭, 亶, 卍)

Gambar 2.22 Non-Latin
Sumber: (Cure & Farina, 2019)

2.1.1.3 *Type Style*

Dalam buku yang berjudul *Font & Tipografi* oleh Suriyanto Rustan (2013), *type style* merupakan varian dari *type* yang dikelompokkan berdasarkan tebal karakter, lebar karakter dan fungsi khusus lainnya. *Type Style* yang standar ditemukan dalam design adalah *regular (roman)*, *italic*, *bold* dan *bold italic*.

1) Regular (Roman)

Potongan dasar dari sebuah jenis huruf adalah versi roman, yang disebut karena prasasti yang ditemukan pada monumen Romawi.



Roman

Gambar 2.23 Roman
Sumber: (Ambrose & Harris, 2011).

2) Italic

Italic adalah jenis huruf yang digambar berdasarkan sumbu miring. Jenis huruf ini biasanya dirancang untuk jenis huruf serif.



Italic

Gambar 2.24 Italic
Sumber: (Ambrose & Harris, 2011).

3) Bold

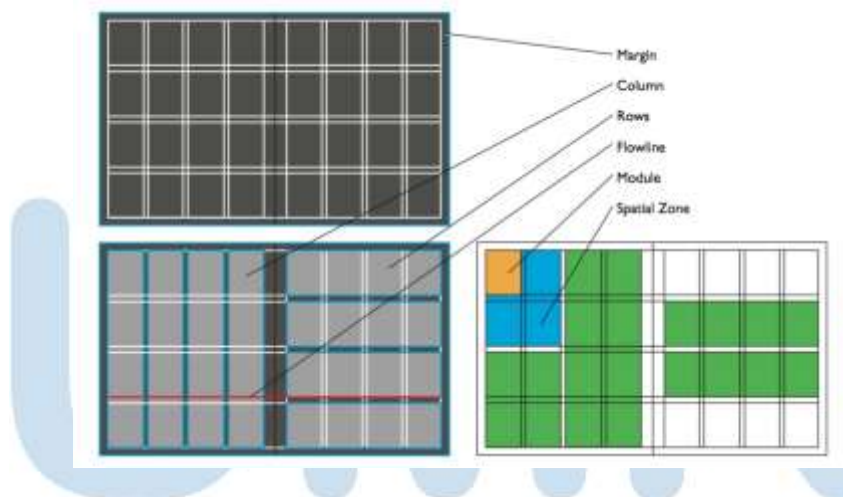
Tebal, huruf tebal, sedang, semi-tebal, hitam, super, semuanya mengacu pada jenis huruf dengan goresan yang lebih lebar daripada potongan roman.

Boldface

Gambar 2.25 Bold
Sumber: (Ambrose & Harris, 2011).

2.1.4 Grid

Grid adalah sarana untuk memposisikan dan memuat elemen-elemen dari sebuah desain. Menggunakan grid menghasilkan penempatan elemen halaman, baik dari segi pengukuran fisik atau ruang yang proporsional (Ambrose & Harris, 2020).



Gambar 2.26 Anatomi Grid
Sumber: (Landa, 2019).

Margin, Column, Rows, Flowline, Module dan *Spatial Zone* merupakan elemen yang menjadi penyusun sebuah grid atau seperti yang digambarkan dalam gambar 2.26 yaitu anatomi grid.

1) *Modular Grid*

Modular grid didefinisikan oleh Ambrose dan Harris dalam buku yang berjudul *Basics Design 02: Layout: Second Edition* merupakan sebuah rangkaian garis vertikal dan horizontal yang membentuk kotak-kotak secara simetris tersusun dan memenuhi sebuah halaman. Kotak-kotak disebut modul. Grid yang terusun atas beberapa modul memudahkan desainer untuk meletakkan elemen desain secara fleksibel dan dengan berbagai ukuran serta panjang garis, (2011)



Gambar 2.27 Modular Grid

Sumber:

http://designatlas.info/thumbs/principles/modular/kenjirosano_tamaartuniversity_2013-1000x1411.jpg

Modular grid biasanya ditemukan di majalah, poster acara yang berisi informasi pendek namun dengan jumlah yang banyak (poster konser yang terdiri atas beberapa nama kota dan tanggal acara) serta dapat ditemukan juga dalam *website*.

2) *Single-column Grid*

Single column grid dinamakan juga *manuscript grid* karena hanya memiliki 1 kolom yang dikelilingi oleh margin atau ruang kosong sebagai bingkai seperti yang ditemukan dalam manuskrip-

manuskrip kuno. Struktur grid ini ditentukan oleh satu kolom atau blok teks yang dikelilingi oleh margin, ruang kosong di sebelah kiri, kanan, atas, atau bawah kiri, kanan, atas, atau bawah pada setiap halaman cetak atau digital.



Gambar 2.28 Single-column Grid

Sumber:

<https://i.pinimg.com/564x/db/b4/24/dbb424b179499e3ce0a78d10440d7dac.jpg>

Margin berfungsi sebagai struktur bingkai proporsional di sekitar konten. Baik untuk poster cetak atau layar ponsel, margin membantu desainer dalam menentukan seberapa dekat gambar dan teks harus mendekati tepi format.

3) *Multi-column Grid*

Grid membantu memberikan batasan dan menjaga agar konten tetap berada dalam jalur dan teratur. *Multi Column Grid* merupakan jenis *grid* yang terdiri atas berbagai kolom yang memiliki ukuran dan format yang berbeda-beda. Salah satu contoh, kolom untuk teks dibuat memanjang kebawah dibandingkan kolom untuk gambar.



Gambar 2.29 Multi-column Grid

Sumber: <http://designatlas.info/thumbs/principles/multiple-column-grid/acct-bookwhale-en3-interior-21-1000x750.png>

2.2 Media Informasi

Media Informasi menurut Olson dalam Media dan Multimedia Pembelajaran merupakan sebuah teknologi untuk melakukan penyajian, perekaman dan pembagian serta mendistribusikan informasi secara terstruktur melibatkan rangsangan indera tertentu, (Oka, 2017). Selain itu media informasi merupakan sebuah alat untuk menangkap, memproses serta menyusun kembali informasi visual. Terdapat beberapa jenis media informasi, yaitu media lini atas dan lini bawah serta wujud dari media informasi dapat berupa cetak dan elektronik.

2.2.1 Jenis Media Informasi

Terdapat beberapa jenis media informasi yang beredar saat ini, Joseph Turow mengemukakan bahwa terdapat beberapa jenis media informasi yang digunakan oleh Masyarakat, dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)*, dijelaskan bahwa ada beberapa jenis yaitu, (2019):

2.2.1.1 Media Cetak

Media cetak merupakan bentuk media massa yang menyampaikan informasi, berita, dan konten lainnya melalui cetakan fisik pada kertas atau bahan lainnya. Terdapat berbagai keunggulan dari media cetak seperti keberlanjutan, dapat diandalkan dan mampu untuk memberikan pengalaman baca yang nyata karena secara langsung berinteraksi secara fisik dengan audiens. Meskipun kini media digital merupakan media yang populer namun media cetak tetap masih memiliki pangsa pasar dan nilai khusus pada Masyarakat.

1) Buku

Dalam buku *Media Today: An Introduction to Mass Communication (2019)*, UNESCO mengemukakan bahwa buku merupakan media cetak yang dipublikasikan dengan range waktu tidak secara berkala dan memiliki jumlah halaman paling sedikit sebanyak 49 dan tidak termasuk sampul.

2) Koran

Koran merupakan media informasi cetak yang dibuat untuk jangka waktu tertentu sehingga dipublikasikan dengan kuantitas yang banyak dan berkala secara harian maupun mingguan.

3) Majalah

Majalah merupakan media informasi cetak yang berisi kumpulan cerita, iklan, puisi hingga hiburan tertulis lainnya yang diyakini bisa menarik perhatian masyarakat. Sebagai contoh majalah yang beredar dapat berupa majalah bisnis, tabloid maupun majalah laporan sebuah instansi maupun perusahaan.

2.2.1.2 Media Digital

Media digital merujuk pada bentuk-bentuk media yang disampaikan melalui teknologi digital, seperti komputer, internet, atau perangkat elektronik lainnya, berikut ini beberapa contoh media digital.

1) Radio

Radio merupakan media informasi yang bertujuan untuk menyampaikan berita atau lagu melalui gelombang audio dengan transmisi nirkabel sehingga bisa diakses kapan saja selama masih berada di area yang mencakup dalam gelombang radio tersebut.

2) Televisi

Televisi merupakan media informasi audio visual yang menyampaikan informasi dalam bentuk gelombang

elektromagnetik yang kemudian diubah menjadi audio dan gambar yang dapat dinikmati penonton.

3) Video Game

Video game merupakan media informasi yang bersifat hiburan serta memiliki tujuan untuk membawa masyarakat merasakan interaksi dan memperoleh pengalaman dengan tantangan yang tersedia. *Video games* tersedia dalam beberapa tema dan kategori.

2.2.2 Fungsi Media Informasi

Media informasi membantu masyarakat untuk terhubung dengan dunia yang sedang bergerak. Informasi menyebar begitu cepat dari satu tempat ke tempat lainnya. Terdapat empat fungsi media informasi yang dikemukakan oleh Joseph Turow dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* (2019).

1) Enjoyment

Keinginan untuk memperoleh kesenangan pribadi menjadi sebuah hal yang umum untuk manusia. Menikmati tontonan televisi, menyelesaikan teka-teki silang dalam sebuah koran, membaca kitab hingga membaca sebuah iklan membawa kesenangan tersendiri bagi manusia (hlm. 14).

2) Companionship

Media informasi dapat berfungsi sebagai teman atau yang mendampingi seseorang, atau dengan kata lain media informasi membuat orang tidak merasa sendirian. Sebagai contoh, pasien yang sedang dirawat di rumah sakit atau orang yang lanjut usia merasa ditemani ketika mereka menggunakan TV untuk menonton salah satu program olahraga kesukaan mereka atau hanya dengan mendengarkan lagu favorit mereka yang diputarkan di radio.

3) *Surveillance*

Media informasi selain bisa menjadi hiburan dan sosok yang menemani penggunaannya, dapat juga berfungsi sebagai yang mengawasi berbagai peristiwa yang terjadi di dunia setiap harinya. Media informasi membantu masyarakat untuk memperoleh sesuatu yang bahkan berada diluar lingkaran mereka tinggal.

4) *Interpretation*

Media informasi membantu pengguna untuk memahami dan mencari tahu informasi yang belum mereka ketahui. Sebagai contoh, seseorang harus membaca koran atau menonton tv untuk mengetahui kebijakan nasional apa yang dilakukan oleh pemimpin negara dalam menghadapi sebuah isu. Atau contoh lainnya adalah bagaimana remaja yang sedang dalam masa pertumbuhan dan mulai berada dalam fase ketertarikan secara emosional namun perasaan tersebut belum bisa mereka pahami dan mereka terlalu malu untuk bertanya kepada orang tua mereka, sehingga para remaja itu memperoleh pengertian dari berbagai media yang dapat mereka akses.

2.2.3 *Copywriting*

Dalam buku *Copywriting successful writing for design, advertising and marketing 3rd Edition*, copywriting didefinisikan sebagai aktivitas komunikasi dengan cara yang original melalui tulisan dan bukan dengan menyalin. Kalimat dan imajinasi diperlukan dalam membuat sebuah *copy* (teks) dan *copywriting* merupakan bagian penting dalam komunikasi desain, (2022).

2.3 **Buku**

Menurut Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, buku merupakan serangkaian halaman yang dicetak dan saling terhubung satu bagian

dengan bagian lainnya sebagai satu kesatuan untuk menguraikan, mengumumkan, melindungi, dan menyampaikan pengetahuan untuk pembaca, (2006).

Terdapat beberapa jenis buku yang dikelompokkan di era modern ini, yaitu *trade books*, *professional books*, *textbooks*, *mass market paperbacks*, *religious books*, *reference books*, *university press books* dengan penjelasan detail sebagai berikut, (2016):

1) Trade books

Tradebooks merupakan jenis dari buku seperti non-fiksi, buku fiksi, biografi, buku hobi, novel grafis, buku populer yang bersampul tebal dan tipis yang paling sering dijumpai dan menguntungkan industri percetakan.

2) Professional books

Professional books merupakan jenis buku yang berisi informasi mengenai fokus terhadap sebuah kelompok profesi maupun pekerjaan tertentu, contohnya seperti buku ilmu kedokteran, hukum, bisnis dan lainnya.

3) Text books

Jenis buku *textbook* bertujuan untuk meningkatkan literasi dan membangun pendidikan sehingga targetnya merupakan orang yang menempuh instansi pendidikan contohnya buku pelajaran anak sekolah dasar, buku teks penunjang perkuliahan.

4) Mass Market paperbacks

Jenis buku kategori *mass market paperbacks* ditulis oleh tokoh berpengaruh atau figur terkenal mencakup. Buku ini tidak hanya dijual di toko buku, tetapi juga tersedia di toko obat, supermarket, dan bandara. Secara harga, relatif lebih terjangkau dibandingkan dengan buku sejenis yang memiliki sampul tebal. Inovasi penerbitan *mass market paperbacks* adalah konsep *instant book*. *Instant book* merupakan karya yang mencerminkan kejadian

terkenal yang sedang berlangsung pada suatu waktu tertentu, membuat buku ini diminati oleh masyarakat sehingga percetakan dapat menghasilkannya dalam jumlah besar.

5) *Religious books*

Religious book sesuai dengan namanya merupakan jenis buku yang memuat ajaran-ajaran agama yang berkaitan dengan kitab maupun prinsip agama tertentu. Beberapa contoh seperti Alkitab, Al-Quran dan kitab dari agama lainnya.

6) *Reference books*

Jenis buku ini disusun dengan tujuan untuk mendokumentasikan pengetahuan dikenal sebagai literatur ilmiah. Gagasan ini pertama kali diperkenalkan oleh filsuf Yunani, Aristoteles. Beberapa contoh buku yang termasuk dalam kategori ini mencakup ensiklopedia, kamus, atlas, almanak, dan berbagai karya yang secara langsung terkait dengan profesi tertentu, seperti buku panduan medis dan sejenisnya.

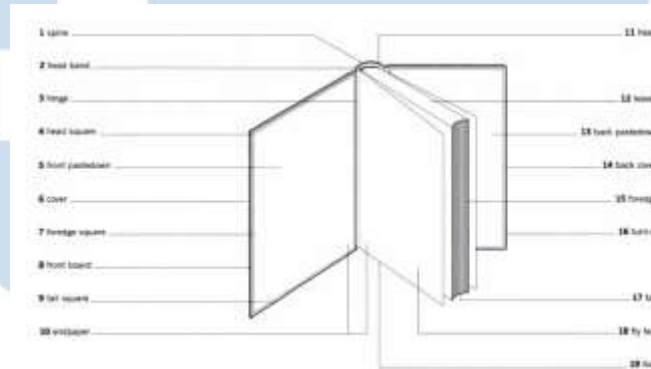
7) *University press books*

Buku dengan jenis *University Press books* dibuat untuk kebutuhan kelompok kecil pembaca yang memiliki minat pada suatu bidang secara spesifik, contohnya buku berisi kritik terhadap literasi, Sejarah sebuah ilmu dimana buku ini biasanya diproduksi dan dipublikasikan oleh sebuah universitas.

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

2.3.1 Komponen Buku

Menurut Haslam, terdapat tiga komponen buku yang perlu diperhatikan saat proses perancangan, yaitu Sampul Buku, Halaman Buku dan Grid Buku.



Gambar 2.30 Komponen Buku

Sumber:

http://books.google.com/books?id=_Ri63jEKPfgC&lpg=PP1&pg=PA12#v=onepage&q&f=false

1. Sampul Buku

- a. *Spine*: Bagian belakang sampul buku yang menutupi tepi yang dijilid.
- b. *Head Band*: pita sempit yang terbuat dari benang dan diikatkan pada bagian yang sering diwarnai untuk melengkapi penjilidan sampul
- c. *Hinge*: Engsel lipatan terdapat pada kertas akhir di antara halaman sampul

- d. *Headsquare*: pelindung kecil berbentuk persegi di bagian atas buku yang dibuat oleh sampul dan punggung papan yang lebih besar dari daun buku.
- e. *Front Pastedown*: Kertas ujung tempel depan ditempelkan ke bagian dalam papan depan.
- f. *Front Cover*: kertas tebal atau papan yang menempel pada dan melindungi blok buku.
- g. *Foredge Square*: pelindung kecil berbentuk persegi di bagian depan buku yang dibuat oleh sampul dan belakang.
- h. *Tail Square*: pelindung persegi kecil di bagian bawah buku yang dibuat oleh sampul dan papan belakang yang lebih besar dari daun buku.
- i. *End Paper*: daun kertas tebal yang digunakan untuk menutupi bagian dalam papan sampul dan menyangga engsel. Daun luar dapat berupa kertas tempel atau papan kertas; halaman balik
- j. *Head*: bagian atas buku
- k. *Leaves*: kertas yang dijilid tersendiri atau vellum, yaitu lembaran dari dua sisi atau halaman recto dan verso.
- l. *Back Pastedown*: Kertas belakang ditempelkan di bagian dalam papan belakang.
- m. *Back cover*: papan penutup bagian belakang
- n. *Foredge*: tepi depan buku.
- o. *Turn in*: tepi kertas atau kain yang dilipat dari bagian luar ke bagian dalam sampul.
- p. *Tail*: bagian bawah buku
- q. *Fly leaf*: halaman kertas akhir yang membalik
- r. *Foot*: bagian bawah halaman.

2. Halaman Buku

- a. *Portrait*: bagian tinggi halaman lebih besar dari lebar halaman
- b. *Landscape*: bagian tinggi halaman lebih kecil dari lebar halaman
- c. *Page Height and Width*: ukuran dari sebuah halaman
- d. *Verso*: halaman kiri buku
- e. *Single Page*: lembaran buku kiri
- f. *Double Page Spread*: dua halaman yang didesain seakan satu halaman
- g. *Head*: bagian atas dari buku
- h. *Recto*: Halaman kanan buku
- i. *Foreedge*: sisi depan buku
- j. *Foot*: bagian bawah buku
- k. *Gutter*: Margin untuk menjilid buku

2.3.2 Struktur Buku

Terdapat 4 bagian dari struktur buku yang dijelaskan oleh Andrew Haslam yaitu Binding, Front Matter, Body of The Book, dan Endmatter.

a. **Binding**

Dalam binding terdapat beberapa elemen yaitu *front cover element* yang terdiri atas image, ilustrasi pendukung, nama penulis dan judul buku. Elemen selanjutnya adalah *back cover element* yang berisi ISBN/Barcode, harga, deskripsi buku, review quotes, biografi penulis. Selanjutnya untu elemen terakhir adalah *spine* yang berisi nama lengkap pengarang, judul buku, dan logo penerbit. Terdapat beberapa jenis binding yaitu, *tape binding*, *perfect binding*, *saddle stitching*, *loop stitching*, *case binding*, *sewn binding*, *wire binding*, *screw binding*, *spiral plastic*, *jilid grip*.

b. Front Matter

Selanjutnya terdapat halaman awal buku yang berisi angka romawi, biasanya bagian ini terdiri dari beberapa halaman seperti *Blank Page, Half Title, Title Verso, Title Page, Contents Page, Synopsis, Dedication, Preface, dan Foreword.*

c. Body of The Book

Terdapat bagian chapter opener dan chapter close dalam bagian body of the book.

d. End Matter

Terdapat halaman akhir buku yang berisi sourcenotes, dan index.

2.3.3 Format Buku

Tiga format buku yang umumnya menjadi pilihan orang yang akan menerbitkan buku menurut Andrew Haslam adalah *portrait, landscape dan square*

2.3.4 Layout Buku

Terdapat 2 jenis layout buku yang dikemukakan oleh Andrew Haslam dalam bukunya yang berjudul *Book Design*, yaitu *Text-Driven Books* atau buku yang jumlah teksnya lebih banyak dari gambar yang diberikan, lalu ada *Image-Driven Book* dimana jumlah gambarnya lebih banyak daripada jumlah teks (2006).

2.4 Ilustrasi

Menurut Zeegen dalam buku yang berjudul *The Fundamentals of Illustration* (2014), ilustrasi didefinisikan sebagai suatu tindakan pemberian bentuk visual yang didasari oleh ide dan konsep dari sebuah teks atau pesan. Tujuan dari ilustrasi adalah menjelaskan teks atau pesan melalui gambar yang dirancang sesuai dengan informasi yang ada.

2.3.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki beberapa jenis yang diklasifikasikan dari bagaimana itu digambarkan, (Gumelar, 2012) yaitu realisme, kartun, semi realis dan seni rupa atau abstrak dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Realisme

Ilustrasi jenis realisme adalah penggambaran informasi berupa teks ke dalam bentuk gambar yang dibuat sama persis dengan wujud aslinya.



Gambar 2.31 Realisme

Sumber:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2Fpin%2Fcontemporary-health-care-medical-art-paintings-a-focused-alignment-by-contemporary-realism-artist-carol-a-mcintyre--163114817730297452%2F&psig=AOvVaw3FQ5Eb7yyjgXc_Lg-SjFeA&ust=1705631392293000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCLjqmq7y5YMDFQAAAAAdAAAAABAQ

Contoh ilustrasi realisme biasanya ditemukan dalam buku Pelajaran, buku medis maupun media yang membutuhkan visualisasi informasi sama seperti kondisi aslinya.

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

2. Kartun

Ilustrasi jenis kartun merupakan ilustrasi yang telah disederhanakan dan dengan sengaja dibuat dengan bentuk yang lucu dan memiliki ciri khas dari perancangannya serta sering ditemukan pada media informasi untuk target anak-anak.



Gambar 2.32 Kartun

Sumber:

https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.wikihow.com%2Fcategory%3ADrawing-Disney-Characters&psig=AOvVaw1vbq8Deqb42-2_dd1gz6rO&ust=1705631607735000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCJjb2obz5YMDFQAAAAAdAAAAABAI

Umumnya jenis ilustrasi kartun ini ditemukan di buku komik atau buku cerita anak.

3. Semi Realis

Ilustrasi jenis semi realisme adalah penggambaran yang merupakan hasil kombinasi antara jenis kartun dan realis, dimana visual yang dihasilkan mendekati bentuk aslinya.



Gambar 2.33 Semi Realis

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.pinterest.com%2Fferifan2009%2Fsemi-realistic-reference%2F&psig=AOvVaw1ewyUFTT-GF2iJRm1taud4&ust=1705631732344000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCIjm293z5YMDFQAAAAAdAAAAABAD>

4. Seni Rupa/Abstrak

Ilustrasi jenis seni rupa atau abstrak merupakan jenis ilustrasi yang membebaskan ilustrator untuk menggambarkan teks dengan se bebas mungkin tanpa perlu ada aturan-aturan seperti yang dimiliki oleh jenis ilustrasi yang lain.



Gambar 2.34 Abstrak

Sumber:

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.ebay.com.au%2Fitm%2F202115440373&psig=AOvVaw3xNtNiqY2M3KuOn9vbUBNf&ust=1705631862177000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBMQjRxqFwoTCPiWqPzz5YMDFQAAAAAdAAAAABAD>

Perancangan media informasi tugas akhir ini menggunakan jenis ilustrasi semi realis, dimana menggabungkan kondisi nyata suatu objek atau orang namun tidak digambarkan seutuhnya.

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

2.5 Kesiapan Membangun Rumah Tangga

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sari & Sunarti, terdapat tujuh faktor yang perlu diperhatikan seseorang dalam mempersiapkan diri membangun rumah tangga yaitu spiritual, emosional, sosial, peran, finansial dan usia. Spiritual merupakan faktor awal yang dinyatakan dalam penelitian tersebut karena berhubungan erat dengan keyakinan individu dan nilai-nilai kepercayaan yang dijalankan selama masa hidup. Selain itu, salah satu faktor yang menunjang kesiapan menikah adalah mengetahui peran dalam rumah tangga.

Dalam penelitian tersebut dinyatakan bahwa mengetahui dan mempelajari peran dalam rumah tangga lebih penting dipersiapkan oleh perempuan karena tugas seorang perempuan sebagai seorang istri yang mendampingi suami serta mengasuh anak dalam membangun rumah tangga memerlukan keterampilan khusus dan persiapan diri yang lebih. Selain mempersiapkan diri untuk kebutuhan pribadi, perempuan juga mempersiapkan diri untuk mengurus dan memahami kondisi orang lain dalam hal ini anggota keluarga yang ada di rumah tangganya, (2013).

2.6 *Christian Homemaker*

Christian Homemaker merupakan sebuah peran perempuan yang beragama Kristen yang sudah menikah dan menjalankan perannya sebagai ibu rumah tangga untuk menciptakan serta mengelola rumah sebagai tempat yang menyenangkan dan nyaman untuk ditinggali serta menjadi pendamping suami dan membesarkan anak-anak untuk bertumbuh didalam Tuhan sesuai dengan nilai-nilai Alkitab dan dapat berkontribusi di masyarakat.

Selain itu sebagai seorang *Christian Homemaker*, perempuan melakukan aktifitas seperti memasak, mencuci pakaian, piring, dan menjaga rumah tetap teratur serta membangun diri untuk memuliakan Tuhan dari apa yang telah dilakukan, (Ennis et al., 2013). Seorang *Christian Homemaker* memiliki tujuan untuk membuat rumah di mana orang-orang yang tinggal di dalamnya merasa hangat, dicintai, dan aman untuk menjadi diri mereka sendiri, (A Virtuous Woman Organization, 2019).

Semua perempuan Kristen yang memutuskan untuk membangun hubungan rumah tangga dipanggil untuk menjadi seorang *Homemaker*, tidak peduli dia adalah ibu rumah tangga penuh waktu yang aktivitasnya berpusat dari rumah maupun seorang ibu yang bekerja di luar rumah selama dia meresponi apa yang menjadi panggilannya sesuai firman Tuhan untuk memiliki hatinya untuk membangun rumah tangganya, maka dia akan disebut *Christian Homemaker*. Untuk menjalankan prinsip *Christian Homemaker* ini perlu persiapan dan dedikasi seorang perempuan, jika seorang perempuan memutuskan untuk mengurus rumah sambil bekerja diluar rumah artinya ada beberapa tanggung jawab yang harus secara bersamaan dilakukan dan membutuhkan tenaga dan waktu yang lebih. Jika seorang perempuan memutuskan untuk mengurus rumah sepenuh waktu artinya dia harus berkomitmen untuk menjalankannya dengan tepat dan motivasi yang benar yaitu sesuai dengan prinsip Firman Tuhan dalam membangun rumah tangga.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA