

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

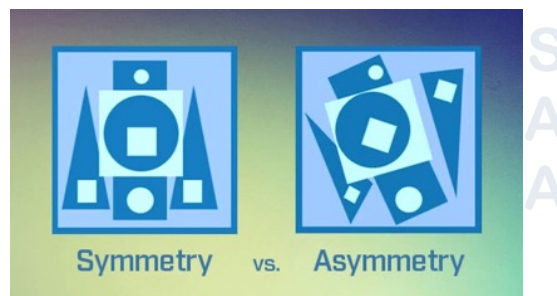
2.1 Desain Grafis

Desain grafis merupakan sebuah cara dalam berkomunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan juga pesan kepada khalayak dengan menggunakan visual. Hal tersebut merupakan representasi visual dari ide yang saling berkaitan antara sebuah kreasi, pemilihan, serta pengorganisasian dari elemen visual, Landa (2014).

Pada buku berjudul *Graphic Design Solution* yang ditulis oleh Landa (2014), dijabarkan mengenai prinsip-prinsip desain yang dapat diterapkan saat mengkomposisikan setiap elemen untuk komunikasi visual, antara lain *balance*, *unity*, *visual hierarchy*, dan *rhythm*.

2.1.1 *Balance*

Balance atau keseimbangan merupakan penyebaran setiap elemen visual agar merata di setiap sisi, serta terdapat kesinambungan dalam peletakan tiap komponen desain (Landa, 2014). Desain yang memiliki keseimbangan akan berpengaruh pada perasaan dari audiensnya. Sebab, menurut Landa pada buku yang ia tulis, umumnya audiens lebih menyukai komposisi desain yang seimbang dan cenderung akan bereaksi negatif terhadap suatu ketidakstabilan.



Gambar 2.1 Desain Simetris dan Asimetris

Sumber: <https://designwebkit.com/wp-content/uploads/2014/08/symmetry-and-asymmetry-in-web-design-main.jpg>

Keseimbangan berkaitan dengan dua jenis lainnya, yaitu simetris dan asimetris. Simetris merupakan distribusi elemen visual yang merata dan seimbang pada kedua sisi, atau dapat dikatakan bahwa setiap elemen saling berefleksi. Sedangkan asimetris merupakan distribusi elemen visual yang tidak merata atau tanpa mencerminkan setiap komponen pada kedua sisi (Landa, 2014, h.27-28).

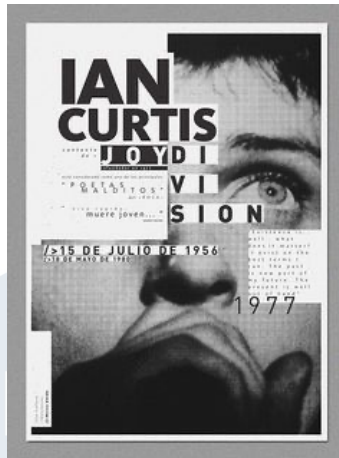
2.1.2 *Unity*



Gambar 2.2 Poster dengan Prinsip Unity
Sumber: <https://pin.it/5nHh3oXkK>

Unity dapat dicapai dengan meletakkan setiap setiap elemen grafis menjadi satu kesatuan yang terlihat saling berkaitan. Tata letak elemen disusun agar desain dapat dilihat secara keseluruhan, bukan lagi dari bagian-bagian kecil yang terpisah. Hal ini penting karena audiens dapat dengan mudah memproses atau memahami suatu informasi apabila setiap elemennya telah menjadi satu kesatuan yang utuh (Landa, 2014, h.31).

2.1.3 Visual Hierarchy



Gambar 2.3 Poster dengan Prinsip *Visual Hierarchy*
Sumber: <https://pin.it/4wE1HQsaP>

Desain grafis bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi dalam bentuk visual. Namun, dalam proses penyampaiannya tentu terdapat poin-poin dengan bobot kepentingan atau *point of interest* yang berbeda-beda. Itulah sebabnya dibutuhkan sebuah prinsip hierarki visual, yaitu desainer menggunakan penekanan untuk memandu atau mengatur fokus audiens kepada poin utama terlebih dahulu berdasarkan tingkat kepentingannya, lalu kemudian ke poin lainnya. Hal ini dapat dicapai dengan cara memberikan penekanan-penekanan kepada elemen tertentu yang ingin ditonjolkan. Beberapa cara untuk mencapai suatu penekanan antara lain:

1. ***Emphasis by Isolation***



Gambar 2. 4 Contoh *Emphasis by Isolation*
Sumber: <https://hhsartdesignprinciples6.weebly.com/emphasis.html>

Memfokuskan perhatian dari audiens ke suatu bentuk tertentu yang umumnya memiliki bobot visual yang lebih besar dibandingkan elemen visual lainnya.

2. *Emphasis by Placement*



Gambar 2.5 Desain *Emphasis by Placement*
Sumber: <https://pin.it/7KDAkAute>

Berdasarkan berbagai studi yang ada, terbukti bahwa manusia memiliki kecenderungan tertentu dalam melihat suatu desain berdasarkan bagian-bagian tertentu pada suatu komposisi. Dengan demikian, elemen yang diletakan pada sudut kiri atas, latar, dan tengah halaman mampu menarik perhatian dari audiens.

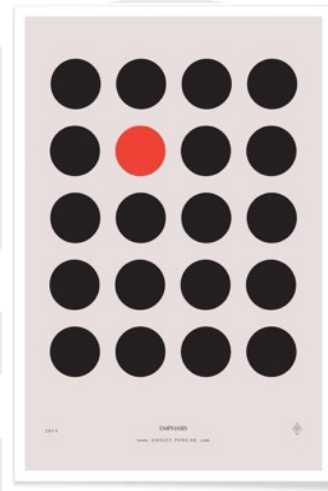
3. *Emphasis through Scale*



Gambar 2.6 *Emphasis through Scale*
Sumber: <https://pin.it/2iLyR70dW>

Penekanan dalam sebuah desain juga dapat dilakukan dengan cara bermain dengan ukuran dari setiap objeknya. Perbedaan ukuran yang kontras dapat menarik perhatian audiens dengan lebih mudah, serta mampu memberikan ilusi jarak objek.

4. *Emphasis through Contrast*



Gambar 2.7 *Emphasis through Contrast*
Sumber: <https://pin.it/3r0bfHyOU>

Penekanan elemen grafis lainnya dapat dilakukan dengan adanya kontras antarelemen, misalnya warna terang-gelap dan tekstur halus-kasar. Hal ini dapat membantu elemen tertentu menjadi lebih menonjol dibandingkan dengan yang lainnya.

5. *Emphasis through Direction and Pointers*



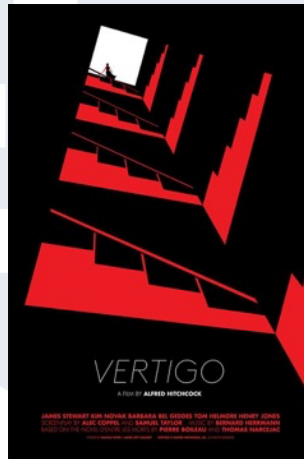
Gambar 2.8 *Emphasis through Direction and Pointers*
Sumber: <https://public-media.interaction-design.org/images/uploads/1b499bc7c4e1c72ff972e11ac50609bc.jpg>

Penggunaan elemen berupa tanda panah maupun garis juga dapat mengarahkan fokus audiens ke elemen tertentu yang ingin ditonjolkan.

6. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Penekanan juga dapat dilakukan dengan cara menyusun informasi yang ingin disampaikan berdasarkan urutan elemen terpenting dengan logis yang mudah untuk dipahami oleh audiens.

2.1.4 *Rhythm*



Gambar 2. 9 Rhythm

Sumber: <https://pin.it/3MFbvxHEm>

Ritme visual dapat tercipta dari adanya pengulangan pada pola elemen yang konsisten. Ritme yang stabil tersebut mampu mempengaruhi cara audiens dalam membaca dan menerima informasi yang disajikan oleh desainer. Terdapat beberapa faktor yang berkontribusi dalam terciptanya suatu ritme, seperti tekstur, warna, penekanan, keseimbangan, dan hubungan antara figur dan dasar.

2.2 Elemen Desain

Menurut Landa (2014), terdapat beberapa elemen desain yang dapat digunakan sebagai dasar perancangan sebuah karya. Elemen tersebut dijabarkan sebagai berikut:

2.2.1 Garis

Garis tercipta dari sebuah kumpulan titik kecil yang kemudian berubah menjadi suatu bentuk yang lebih panjang. Garis memiliki peran yang besar dalam sebuah karya desain karena mampu mempengaruhi cara maupun alur audiens dalam menerima informasi yang disajikan. Garis juga berfungsi untuk memperjelas sebuah bentuk, menciptakan pola, dan membangun komposisi.

Sebuah garis tidak hanya berbentuk lurus, melainkan dapat juga memiliki sudut dan lekukan. Selain itu, berdasarkan ukuran garis dapat berukuran tipis-tebal dan panjang-pendek. Sedangkan berdasarkan karakteristiknya, dapat berbentuk halus, terputus, teratur atau berubah-ubah, dan sebagainya. Terdapat beberapa jenis garis lainnya, yaitu sebagai berikut:

1. ***Solid Line***

Solid line merupakan garis utuh yang bentuknya sesuai dengan apa yang digambarkan pada sebuah permukaan.

2. ***Implied Line***

Tercipta dari sebuah garis yang terputus, tetapi dapat terlihat seakan-akan membentuk sebuah garis lurus yang utuh.

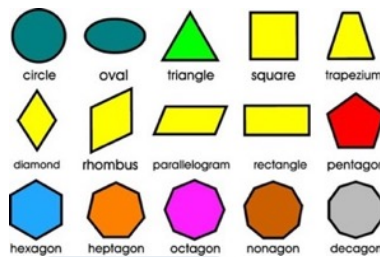
3. ***Line of Vision***

Garis yang mampu mempengaruhi cara audiens dalam melihat dan memproses informasi yang disajikan pada sebuah komposisi desain.

4. ***Edges***

Garis yang memperjelas sebuah batas antara bentuk dan warna.

2.2.2 Bentuk



Gambar 2.10 Jenis Bentuk

Sumber: <https://www.digitalprintingindonesia.com/wp-content/uploads/2019/02/ELEMEN-4.jpg>

Bentuk merupakan objek dua dimensi yang umumnya dapat tercipta dari segitiga, lingkaran, dan juga garis. Apabila bentuk awal tersebut memiliki volume, maka akan menghasilkan sebuah objek padat seperti bola, piramida, dan kubus. Suatu bentuk juga dapat dipertegas dengan adanya peran dari elemen lainnya, seperti warna, garis, dan tekstur. Bentuk terbagi atas beberapa jenis, antara lain:

a. Geometris

Bentuk geometris merupakan bentuk yang cenderung terlihat kaku disebabkan oleh penggunaan garis-garis lurus yang presisi untuk menghasilkannya.

b. Organik

Bentuk organik merupakan bentuk yang memberikan kesan lebih natural dan fleksibel.

c. Bentuk Rektilinear

Bentuk tercipta dari penggabungan antara beberapa sudut dan garis yang lurus.

d. Bentuk Kurvilinear

Bentuk yang dihasilkan dari berbagai lekukan.

e. Bentuk Iregular

Bentuk yang dihasilkan dari menggabungkan garis berlekuk dan garis lurus.

f. Bentuk Kebetulan/Tidak Disengaja

Bentuk ini dapat dihasilkan dari sebuah momen yang tidak disengaja.

g. Bentuk Nonobjektif atau Nonrepresentasional

Bentuk yang tidak berasal dari objek yang ada di lingkungan sekitar.

2.2.3 Tekstur

Menurut Landa (2014), tekstur merupakan ilusi pada suatu permukaan yang tercipta dari imitasi suatu permukaan sebenarnya yang dapat dirasakan dengan sentuhan. Tekstur terbagi atas dua jenis, antara lain:

a. Taktil

Tekstur ini dapat juga disebut sebagai tekstur sebenarnya karena audiens dapat melakukan kontak secara langsung dengan permukaan objek tersebut. Kontak fisik yang terjadi mampu memberikan kesempatan bagi audiens untuk menyentuh serta meraba tekstur yang ada. Beberapa objek desain yang termasuk sebagai tekstur taktil adalah *stamping*, *letterpress*, *engraving*, *embossing*, dan *debossing*.



Gambar 2.11 Tekstur Taktil

<https://blog.thepapermillstore.com/wp-content/uploads/2015/01/Embossed-Flowers.jpeg>

b. Visual



Gambar 2. 12 Tekstur Visual
Sumber: <https://pin.it/DXdfCP91n>

Tekstur visual adalah tekstur yang tidak dapat diraba atau disentuh secara langsung, melainkan hanya berupa tiruan atau ilusi layaknya tekstur nyata yang diciptakan oleh manusia.

2.2.4 *Pattern*

Pola atau *pattern* merupakan sebuah pengulangan sistematis yang dapat diciptakan dari satu elemen visual utama dengan bentuk dasar *grid*, titik, dan garis.

2.2.5 Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam sebuah desain sebab warna tidak hanya mampu memberikan nilai estetis, tetapi juga dapat mempengaruhi perasaan atau psikologis dari audiens yang menerima. Warna juga mampu menjadi media untuk desainer menyalurkan perasaan dan emosi sesuai dengan pesan yang ingin dibagikan kepada audiens (Holtzschue, 2006).



Gambar 2.13 Hue, Saturation, Value

https://luminusdevices.zendesk.com/hc/article_attachments/4419627806861/mceclip0.png

Menurut Robin Landa (2014), warna dapat terbagi atas tiga kategori, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk memisahkan warna, seperti oranye, hijau, dan juga biru. Sedangkan *value* dapat diartikan sebagai level keterangan maupun kegelapan dari warna yang dihasilkan oleh adanya pantulan cahaya, seperti biru tua atau hijau muda. Kemudian, *saturation* merupakan dapat diartikan sebagai seberapa intens suatu warna. Aspek ini mampu mempengaruhi kecerahan dan keredupan warna. Artinya, semakin kuat warna maka saturasinya semakin tinggi pula, sebaliknya, warna yang redup memiliki saturasi yang cenderung lebih rendah.



Gambar 2.14 Warna Hangat dan Dingin

https://assets-global.website-files.com/583347ca8f6c7ee058111b55/583347ca8f6c7ee05811215f_image03.jpg

Selain itu, warna juga dapat dibagi berdasarkan temperturnya, yaitu panas-dingin. Warna tersebut termasuk sebagai aspek yang penting karena setiap warna mampu untuk menciptakan kesan-kesan tertentu dan dapat mempengaruhi sisi emosional dari audiens (Eisman, 2017). Warna yang tergolong sebagai warna panas, seperti merah, oranye, dan kuning umumnya dianggap mampu menghasilkan kesan dinamis dan energik. Selain itu, warna panas juga mampu menarik perhatian audiens dengan lebih mudah. Sedangkan

untuk warna dingin, seperti biru, ungu, dan hijau umumnya digunakan untuk memberikan kesan ketenangan.

Menurut Landa (2014), warna dasar juga dapat terbagi atas dua, yaitu primer dan sekunder. Primer terdiri dari warna kuning, biru, dan juga merah. Sedangkan sekunder adalah warna yang tercipta atas adanya pencampuran warna-warna primer, seperti hijau yang terbentuk oleh kombinasi kuning dan biru.

2.2.6 Tipografi

Tipografi merupakan bentuk huruf yang umumnya digunakan pada media dua dimensi sebagai teks untuk menyajikan konten atau informasi kepada audiens. Tipografi memiliki peran dalam menonjolkan kata atau kalimat tertentu yang ingin difokuskan, serta menambah daya tarik visual dari sebuah karya. Selain itu, penyampaian pesan dan ide akan lebih efisien dan mudah untuk dipahami oleh audiens apabila seorang desainer mampu mengeksplorasi tipografi, baik dari segi ukuran, huruf, berat, dan warna, serta memanfaatkannya dengan maksimal (Graham, 2017, h. 202). Umumnya, satuan yang digunakan dalam pengukuran tipografi adalah *pica* dan *point*. *Pica* untuk mengukur lebar suatu huruf dan *point* untuk tinggi dari huruf.

2.2.6.1 Typefaces

Tipografi memiliki dua istilah yang perlu diketahui. Pertama adalah *typeface*, ia merupakan sebuah kumpulan dari karakter yang memiliki desain atau gaya yang unik dan memiliki perbedaan antar-*typeface*. Kedua, *font*, yaitu kumpulan angka, simbol, huruf, dan karakter dengan berbagai berat dan juga ukuran. *Typeface* dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, antara lain:

a. *Serif*



Gambar 2.15 *Serif Font*

Sumber: <https://looka.com/blog/best-sans-serif-fonts/>

Huruf *serif* memiliki karakteristik adanya tambahan garis pendek yang terletak pada setiap ujung dari huruf dengan penambahan aksentuasi berupa tebal-tipis seperti adanya tekanan (*pressure*) ketika menuliskan hurufnya (Graham, 2017, h. 217).

b. Sans Serif



Gambar 2.16 *Sans Serif*

Sumber: <https://looka.com/blog/best-sans-serif-fonts/>

Huruf *sans serif* memiliki karakteristik yang berlawanan dengan *serif*, yaitu ketidakterdapatannya garis ekstra pada setiap ujung huruf. Oleh sebab itu, huruf-huruf terlihat lebih sederhana, tetapi sedikit menyulitkan bagi audiens untuk membaca secara keseluruhan (Graham, 2017, h. 221).

c. Script



Gambar 2.17 Script Font

Sumber: <https://www.threerooms.com/blog/typography-series-what-is-a-script-font>

Karakteristik dari *script* adalah bentuknya hurufnya yang banyak lekukan halus untuk memberikan kesan tulisan tangan yang organik. Lekukan yang ada juga

mampu memberikan kesan informal sekaligus formal, bergantung pada tujuan dan media yang digunakan.

2.2.6.2 Pemilihan *Typeface*

Pemilihan *typeface* dalam sebuah desain dapat dilakukan dengan terlebih dahulu mempertimbangkan beberapa aspek penting, antara lain:

a. Ketertarikan Visual

Setiap *typeface* memiliki keunikan dan karakteristiknya masing-masing yang dapat digunakan oleh para desainer sesuai dengan kebutuhan. Namun, dalam proses memilihnya, desainer harus mampu untuk menilai tiap *typeface* dari segi visual, estetika, dan keseimbangan antarhuruf, serta jarak audiens menikmati konten yang disajikan. Hal ini penting untuk menjadi perhatian sebab huruf dapat mempengaruhi penerimaan pesan yang dikomunikasikan dan hasil akhir sebuah karya (Landa, 2014, h. 50).

b. Keterbacaan

Aspek berikutnya yang penting untuk diperhatikan adalah tingkat keterbacaanya. *Typeface* yang baik secara visual harus pula didukung oleh pertimbangan warna, ukuran, dan jarak agar teks mudah dibaca dan pesan tersampaikan dengan maksimal (Landa, 2014, h.51).

c. Hubungan dengan Visual

Pemilihan *typeface* juga harus mempertimbangkan aspek keserasian dengan gambar yang disajikan, sebab setiap karakter dari *typeface* mampu memancarkan kesan-kesan tertentu yang dapat diasosiasikan dengan gambar dan memberikan makna yang lebih dalam pada desain (Landa, 2014, h. 52).

2.2.6.3 *Spatial Measurement*

Pengukuran antarkarakter dalam tipografi dapat dibagi atas beberapa jenis, yaitu *letterspacing*, *kerning*, *word spacing*, dan *leading*. *Letterspacing* adalah jarak yang ada antarhuruf. *Kerning* merupakan pengaturan yang dilakukan untuk menyesuaikan spasi antarhuruf. Sedangkan *word spacing* merupakan istilah untuk mengatur jarak antarkata. *Leading* artinya jarak yang ada antarbaris dengan diukur menggunakan *baseline* sebagai patokan.

2.3 Komposisi

Komposisi dalam sebuah desain memiliki peran yang besar sebab komposisi yang baik mampu mempengaruhi kemudahan penerimaan pesan serta menambah ketertarikan secara visual (Landa, 2014). Selain itu, tujuan utama dari sebuah desain adalah untuk menyampaikan pesan melalui visual. Hal ini dapat dicapai dengan adanya kemampuan penataan elemen desain, baik pengaturan teks dan gambar agar saling berkesinambungan. Desainer dapat menggunakan tiga dasar komposisi sebagai berikut:

a. *Type-driven*



Gambar 2.18 *Type-driven Poster*
Sumber: <https://pin.it/4FRuGYbz9>

Desain lebih didominasi dengan penggunaan teks dibanding gambar, sehingga fokus utama yang ditonjolkan adalah elemen teks.

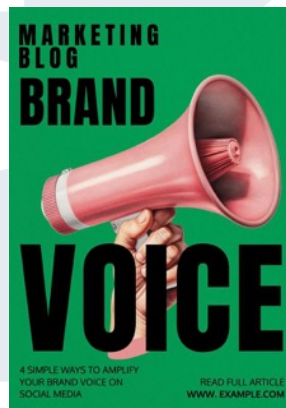
b. *Image-driven*



Gambar 2.19 *Image-driven Poster*
Sumber: <https://pin.it/4AWtgq2hg>

Berkebalikan dengan tipe yang sebelumnya, desain lebih fokus kepada elemen visual.

c. *Visual-verbal Synergy*



Gambar 2.20 *Visual-verbal Synergy*
Sumber: <https://pin.it/2VDTEBSFC>

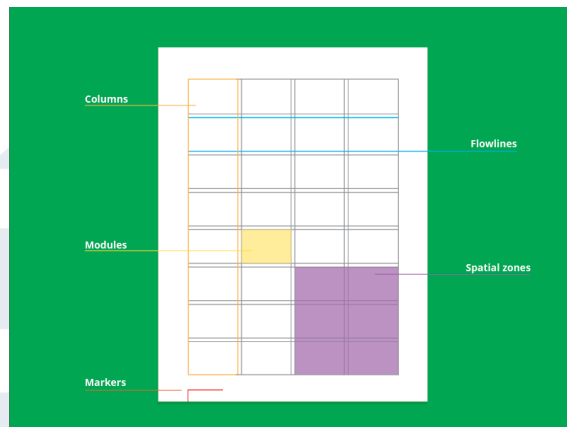
Adanya keserasian antara pesan dan gambar utama yang disajikan pada desain atau dapat disebut komposisi antara gambar dan teks seimbang.

2.4 *Grid*

Grid merupakan sebuah sistem untuk melakukan organisasi elemen visual dengan bantuan dari kerangka bersumbu vertikal dan horizontal untuk memperoleh

tata letak yang lebih teratur (Samara, 2020, h. 1126). *Grid* juga berfungsi sebagai alat bantu mengelompokkan informasi yang akan disajikan agar lebih mudah untuk diterima audiens.

2.4.1 Anatomi *Grid*



Gambar 2.21 Anatomi *Grid*

Sumber: <https://webrunch.com/posts/an-exploration-of-grids-in-modern-design>

Grid memiliki alat bantu yang dapat digunakan sebagai pembatas untuk menjaga agar elemen dapat terdistribusi dengan baik di bidang (Samara, 2020, h. 1126). Penggunaan dari alat bantu tersebut dapat disesuaikan dengan kebutuhan desainer, dapat dihilangkan maupun digabungkan. *Grid* terdiri atas beberapa unsur, sebagai berikut:

a. ***Gutter***

Merupakan jarak yang ada di antara kolom (*column*) dan baris (*row*) serta berfungsi sebagai pemisah antararea konten (teks maupun gambar).

b. ***Markers***

Merupakan penanda untuk tata letak dari elemen yang muncul secara konsisten pada setiap bagian di satu posisi yang sama.

c. ***Columns***

Merupakan garis bantu dengan sumbu vertikal yang ukuran lebarnya dapat berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan desainer. *Columns* berfungsi untuk menciptakan pembagian area secara horizontal di antara *margin*.

d. Margins

Ruang negatif yang posisinya berada di pinggir atau tepi bidang dan isi dari informasi yang ingin disampaikan (konten).

e. Flowlines

Sebuah garis sejajar yang memotong area secara horizontal untuk memandu alur mata audiens ketika menikmati karya.

f. Modules

Area atau ruang yang menciptakan *columns* dan *rows*.

g. Spatial Zones

Merupakan bidang yang dihasilkan oleh modul-modul dan dapat berfungsi sebagai penanda area untuk menata elemen visual.

h. Row

Garis *flowlines* yang berpotongan dengan kolom vertikal, sehingga menciptakan area dari garis horizontal.

2.4.2 Jenis Grid

Menurut Samara (2020), *grid* terdiri atas beberapa jenis, yaitu *column grid*, *modular grid*, *hierarchic grid*, dan *compound grid*.

a. Column Grid

Merupakan jenis *grid* yang mengelompokkan kontennya disusun dengan kolom-kolom vertikal. Setiap kolom dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan dan kategori yang diinginkan, misalnya teks, gambar, dan keterangan kecil.

b. Modular Grid

Modular grid dapat digunakan untuk penataan elemen visual yang kompleks, sebab jumlah dari *flowline* horizontal menghasilkan banyak kolom yang mampu memberikan ruang yang cukup bagi desainer untuk melakukan penataan elemen dengan lebih fleksibel.

c. Hierarchic Grid

Merupakan *grid* yang dapat digunakan secara lebih fleksibel, penataan elemen didasari oleh intuisi desainer dan tingkat urutan

kepentingan informasi yang ingin disampaikan kepada audiens. Lebar dan jarak kolom tidak monoton dan dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan desainer.

d. *Compound Grid*

Merupakan beberapa *grid* yang dikombinasikan dalam satu halaman guna menyesuaikan dengan banyaknya informasi yang ingin disampaikan.

2.5 Media Informasi

Media merupakan salah satu hal penting yang berperan cukup besar dalam kehidupan manusia. Menurut Katz (2017), kata media secara umum dapat diartikan sebagai wadah untuk menyampaikan sebuah informasi sekaligus memberikan hiburan bagi audiens. Sedangkan informasi dapat dikatakan sebagai potongan-potongan fakta yang dikumpulkan dari kejadian yang terjadi, benda, orang, maupun tempat dan digunakan untuk menceritakannya kembali kepada orang lain (Turow, 2014, h. 72).

2.5.1 Jenis Media Informasi

Media informasi dapat terbagi atas dua jenis, yaitu media cetak dan media elektronik.

a. Media Cetak

Media cetak merupakan media informasi dalam wujud fisik atau dicetak dan dapat disebarkan kepada audiens. Media cetak yang umum digunakan adalah buku, majalah, koran, dan brosur.

b. Media Elektronik

Penyampaian informasi atau berita dengan media yang berbentuk elektronik atau melibatkan perangkat komunikasi *digital* dalam prosesnya, misalnya televisi, internet, dan media sosial.

2.5.2 Fungsi Media Informasi

Setiap manusia memiliki kebutuhan serta tujuannya masing-masing ketika menggunakan sebuah media informasi. Secara umum, penggunaannya dapat dibagi atas empat (Turow, 2017), yaitu sebagai berikut:

a. *Enjoyment*

Pada dasarnya, setiap manusia membutuhkan hiburan atau cara untuk memuaskan keinginannya. Hal ini dapat dicapai dengan menikmati konten-konten yang disajikan oleh sebuah media informasi seperti menonton televisi, bermain *puzzle*, maupun menjelajahi internet.

b. *Companionship*

Selain menjadi wadah untuk menyalurkan informasi yang bermanfaat bagi audiens dalam memperoleh pengetahuan baru, media juga dapat membuat seseorang merasa dilibatkan atas sesuatu. Bahkan, media juga dapat menciptakan relasi antarpenggunanya. Dapat juga dikatakan bahwa media berpengaruh atas sisi psikologis banyak orang. Misalnya seorang penggemar merasa mengenal selebriti dan memiliki “ikatan” hanya melalui konten yang dikonsumsi melalui sosial media.

c. *Surveillance*

Media informasi juga secara lebih mendasar digunakan oleh manusia untuk memperoleh suatu fakta mengenai fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar, atau bahkan di dunia.

2.6 Media Interaktif

Media interaktif merupakan sebuah medium atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan melibatkan adanya interaksi dua arah di antara pengguna dan sistem yang dioperasikan (Griffey, 2020). Media ini menarik karena menciptakan respons dari pengguna untuk melakukan sesuatu. Namun, dalam proses perancangan media yang interaktif, terdapat aspek penting untuk diperhatikan agar media tepat sasaran dan dapat dioperasikan dengan baik oleh pengguna.

2.6.1 *Usability*

Usability artinya media yang dirancang oleh desainer dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan audiens. Hal ini dapat menjadi menantang bagi desainer sebab pada dasarnya desainer lebih mudah untuk mengembangkan

desain dibandingkan menjadi pengguna, sehingga produk yang dihasilkan bisa jadi kurang tepat sasaran (Griffey, 2020). Namun, hal ini dapat dicegah dengan memerhatikan poin-poin berikut:

a. *Discovery Phase*

Merupakan fase mengobservasi dan mengenal calon pengguna, mulai dari segi permasalahan yang dialami hingga solusi seperti apa yang dibutuhkan. Hal ini sangat penting karena mampu memberikan kemudahan bagi desainer untuk memutuskan pendekatan seperti apa yang harus diambil. Pada tahap ini, desainer dapat melakukan pengenalan calon pengguna dengan melakukan wawancara, survei, maupun *focus group discussion*. Tujuannya adalah agar desainer tidak langsung menawarkan solusi, melainkan berfokus pada permasalahan dan penyelesaian kreatif yang memungkinkan.

b. *Design Phase*

Penggunaan pendekatan *user-centric* atau desain yang berpusat pada pengguna dapat membantu untuk mencapai *usability* yang baik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara menyajikan konten sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diurutkan berdasarkan hierarki, memanfaatkan pengetahuan pengguna untuk merancang tata letak elemen yang efisien dan mudah dikenali, serta melakukan pertimbangan dari segi *entertainment*. Kemudian, pada tahap ini juga desainer mulai membuat prototipe untuk mengeksplorasi desain mana yang berhasil dan paling baik bagi desainer itu sendiri dan calon penggunanya.

c. *Development Phase*

Pada tahap ini, desainer melakukan pengujian terhadap media dan secara menerus mengevaluasinya. Hal ini dilakukan guna melihat aspek yang perlu untuk diperbaiki agar pengguna dapat menggunakannya secara optimal.

2.8.2 *Usability Principles*

Sebuah media interaktif dapat dikatakan mencapai *usability* yang baik apabila memenuhi tiga prinsip dasar (Benyon, 2013) , yaitu sebagai berikut:

a. *Learnability*

Kemampuan dan kemudahan *user* dalam mengoperasikan sistem atau media pada kali pertama.

b. *Effectiveness*

User mampu menyelesaikan kegiatan secara efektif dan dengan minim kendala.

c. *Accomodation*

Kesediaan fitur-fitur yang mampu membantu *user* menyelesaikan satu kegiatan yang sama dengan menggunakan beberapa opsi.

2.7 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara atau alat bantu yang digunakan untuk memberikan informasi yang bersifat edukatif kepada siswa di dalam dunia pendidikan, serta untuk menarik perhatian dan minat siswa agar terjadi proses belajar (Sapriyah, 2019). Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran beragam, seperti media visual, audio, dan audio visual. Namun, hal tersebut bergantung pada kebutuhan dari masing-masing siswa, sebab setiap anak memiliki karakteristik dan tingkah laku yang berbeda. Heinrich dan Molenda (1999), menciptakan sebuah model untuk melakukan perencanaan media belajar bernama The ASSURE Instructional Design Model agar media yang dirancang tepat sasaran dan efektif, penjabarannya adalah sebagai berikut:

a. *Analyze Learners*

Merupakan proses menganalisis calon pengguna, mulai dari segi karakteristik belajar, level pengetahuan, gaya belajar, dan latar belakang.

b. *State Objectives*

Pada tahap ini, desainer menentukan tujuan dari pembelajaran yang akan diberikan. Artinya, harus ada garis akhir spesifik yang dicapai nantinya oleh audiens.

c. *Select Methods*

Tahapan di mana desainer menentukan metode pengajaran serta media apa yang paling sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar target sasarannya.

d. *Utilize Media and Materials*

Pada tahap ini, desainer mulai mempersiapkan segala materi dan media yang telah ditentukan dalam proses perancangan media pembelajaran.

e. *Require Learner Participation*

Melakukan aktivitas yang melibatkan partisipasi dari audiens dalam kegiatan belajar untuk menganalisis keefektifan dan keberhasilan proses belajar.

f. *Evaluate and Revise*

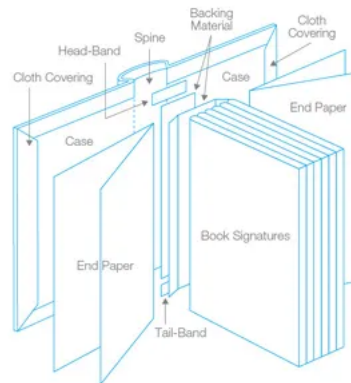
Desainer mengevaluasi proses belajar yang telah diterapkan, media yang digunakan, serta keefektifannya. Pada tahap ini juga desainer perlu melakukan perbaikan apabila terdapat hal-hal yang kurang sesuai.

2.8 Buku

Buku merupakan sebuah media yang memuat berbagai informasi, seperti keyakinan, gagasan, dan ilmu pengetahuan (Haslam, 2006). Haslam juga menambahkan bahwa buku dapat didefinisikan sebagai suatu media yang tersusun atas kumpulan halaman yang telah dicetak dan dijadikan menjadi satu benda yang berfungsi sebagai perantara untuk menyalurkan pengetahuan kepada audiens.

2.8.1 Komponen Buku

Sebuah buku terdiri atas komponen-komponen yang menjadikannya buku yang utuh. Setiap dari bagian atau komponen tersebut masing-masing memiliki kegunaan yang berbeda-beda.



Gambar 2.22 Anatomi Buku

Sumber: <https://www.iobookbinding.com/blog/book-anatomy-parts-book/>

Menurut Haslam (2006), sebuah buku terdiri atas beberapa komponen, antara lain:

- a. **Spine** merupakan bagian dari penutup buku yang berfungsi sebagai pelindung pada bagian yang terjilid.
- b. **Head Band** tali atau benang yang berfungsi untuk mengikat bagian yang telah dijilid.
- c. **Hinge** engsel yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*, berfungsi untuk menghubungkan setiap lembaran.
- d. **Head Square** bagian yang terletak di atas buku hasil dari besarnya sampul dan papan belakang yang ukurannya lebih besar dari lembaran pada buku.
- e. **Front Pastedown** perekat yang berada di lembaran paling pertama dan dilekatkan ke bagian depan dari sampul.
- f. **Cover** bagian buku paling depan berukuran tebal yang berfungsi untuk menjaga lembaran-lembaran buku.
- g. **Foreedge Square** pelindung yang berada di bagian ujung buku.
- h. **Front Board** sampul atau papan pelindung yang terletak di depan buku.
- i. **Tail Square** rusuk pelindung yang terletak pada bagian bawah buku.

- j. **Endpaper** lembar kertas yang tebal dan berfungsi untuk melindungi bagian dalam papan sampul serta menjaga kekokohan dari engsel.
- k. **Head** bagian yang terletak di atas sebuah buku.
- l. **Leaves** setiap satu lembar kertas dari buku.
- m. **Back Pastedown** halaman paling terakhir yang direkatkan dengan bagian dalam papan sampul belakang.
- n. **Back Cover** papan sampul yang letaknya di bagian belakang buku.
- o. **Foreedge** bagian pinggir buku.
- p. **Turn-in** pelindung yang menutupi bagian dalam sampul depan, umumnya berbahan kain atau kertas.
- q. **Tail** bagian yang terletak di bawah buku.
- r. **Fly leaf** lembaran pertama dan terakhir yang menyatu.
- s. **Foot** bagian bawah sebuah lembaran.

2.8.2 Buku Interaktif

Buku interaktif merupakan sebuah media yang didalamnya melibatkan interaksi dua arah, yaitu antara konten yang disajikan dan audiens (Hidayat et al., 2020). Buku interaktif memiliki daya tariknya tersendiri karena mampu mendorong audiens untuk turut berpartisipasi dalam media dan fitur-fitur yang disediakan.

2.8.2.1 Jenis-jenis Buku Interaktif

Buku interaktif terdiri atas berbagai bentuk (Oey et al., 2013), yaitu sebagai berikut:

a. **Peek a boo**

Buku dengan lembaran yang dapat dibuka untuk melihat isi di dalamnya.

b. **Pop-up**

Pop-up book merupakan suatu media berbentuk tiga dimensi yang mampu merangsang imajinasi dan memperluas pengetahuan kosa kata anak (Hanifah,

2014). Selain itu, media ini juga dapat memberikan kemudahan bagi anak untuk memahami suatu representasi suatu objek. Umumnya, interaktivitas yang digunakan pada *pop-up book* adalah berupa pergerakan halaman buku ketika dibuka.

c. *Activity Book*

Media interaktif yang mampu mendorong anak untuk berpartisipasi secara aktif saat belajar.

d. *Pull-Tab*

Buku yang memiliki fitur interaktif dalam bentuk kertas yang dapat ditarik untuk memunculkan gambar lain.

e. *Hidden Objects Book*

Buku yang menyajikan konten dalam bentuk gambar dengan objek yang telah disamarkan. Anak didorong untuk menemukan objek-objek tersebut.

f. *Buku Interaktif Participation*

Sebuah media belajar berupa buku dengan narasi yang membutuhkan partisipasi anak dalam melakukan suatu kegiatan yang diinstruksikan.

g. *Buku Interaktif Touch and Feel*

Buku yang menyediakan berbagai tekstur untuk mengasah kemampuan anak dalam mengenal tekstur.

h. *Buku Interaktif Games*

Buku yang memuat berbagai permainan.

2.9 Disleksia

Secara umum, disleksia merupakan sebuah gangguan yang mengakibatkan penderitanya mengalami kesulitan untuk menulis dan juga membaca (Cahyana et al., 2021). Namun, secara spesifik kesulitan yang dialami oleh anak disleksia adalah dalam hal membaca (Indriastuti, 2015). Selain itu, orang dengan disleksia

umumnya memiliki kendala dalam mengucapkan kata-kata, mengingat huruf, dan membedakan suara dari huruf-huruf tertentu. Menurut The Internasional Dyslexia Association, disleksia dapat diartikan sebagai gangguan belajar yang sifatnya neurologis, yaitu adanya permasalahan pada otak dalam memproses suatu informasi. Pada dasarnya, kesulitan yang dialami oleh seseorang dipengaruhi oleh satu faktor yang berkaitan dengan kesulitan-kesulitan lainnya, misalnya kesulitan anak membaca diiringi dengan kesulitan menulis. Hal ini terjadi karena menulis merupakan kelanjutan dari kemampuan membaca (Windasari et al., 2022).

2.9.1 Klasifikasi Disleksia

Menurut Sidiarto dalam Munawaroh (2015), disleksia dapat diklasifikasikan atas beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

a. Disleksia dan Gangguan Visual

Gangguan kerja otak bagian belakang yang mengakibatkan adanya kesulitan pengenalan dan memori secara visual.

b. Disleksia dan Gangguan Bahasa

Jenis ini umumnya dikenal sebagai disleksia linguistik atau verbal, yaitu kesulitan pengenalan secara auditoris atau suara. Hal ini membuat penderitanya mengalami kendala dalam menyebutkan kata atau kalimat.

c. Disleksia dengan Diskoneksi Visual-Auditoris

Gangguan ini menyebabkan penderitanya untuk mengalami kesulitan untuk menyatakan apa yang dilihat dalam bentuk suara.

2.9.2 Jenis Pembaca Disleksia

Penderita disleksia terbagi atas dua jenis pembaca (Lorusso et al., 2011), yaitu sebagai berikut:

a. P-types

Karakteristiknya adalah proses membacanya berjalan dengan lambat, tetapi akurat.

b. L-types

Proses membaca yang cepat, tetapi apa yang dibaca tidak akurat.

2.9.3 Metode Belajar bagi Anak Kesulitan Membaca

Abdurrahman mengatakan bahwa terdapat beberapa metode belajar membaca yang dapat diterapkan kepada anak (Nofitasari et al., 2015).

a. Metode Fernald

Metode Fernald atau biasa dikenal sebagai metode multisensori VAKT (*viual, auditory kinesthethic, dan tactile*) merupakan sebuah metode belajar multisensori yang dapat diterapkan kepada anak untuk mengajari membaca. Metode ini mendorong anak untuk melakukan suatu gerakan atau aktivitas yang fungsinya adalah untuk merangsang seluruh saraf sensori anak. Pada kegiatan yang dilakukan, anak harus mengaktifkan indra visual (penglihatan), audio (suara), kinetik (gerakan), dan taktil (sentuhan). Misalnya jari tangan menelusuri sebuah kata atau kalimat yang tertulis (kinetik dan taktil).

b. Metode Gillingham

Metode yang juga biasa dikenal sebagai pendekatan Orton-Gillingham merupakan metode mengajar yang sistematis dan memfokuskan anak pada keterkaitan bunyi dan huruf. Misalnya pengajar menyebutkan suatu huruf dan kata secara berulang, lalu anak mencoba menirunya.

c. Metode Analisis Glass

Metode mengajar yang dilakukan dengan cara memecah tulisan menjadi kata-kata yang lebih kecil.

d. Metode Hegge-Kirk-Kirk

Metode dapat dilakukan dengan menuliskan gabungan dari bunyi dan huruf membentuk menjadi kata dan disebutkan dengan suara. Kemudian, anak diminta untuk mengulang bunyi tersebut dan menuliskannya pada kertas.

2.9.4 *Dyslexia Style Guide*

British Dyslexia Association memaparkan bahwa terdapat beberapa prinsip yang penting untuk diikuti dalam mendesain media komunikasi bagi

penderita disleksia agar lebih mudah untuk dibaca. Penjabarannya sebagai berikut:

a. *Readable Fonts*

- Font yang disarankan untuk digunakan adalah jenis *sans serif*, yang terlihat sederhana, tetapi huruf-hurufnya dapat diidentifikasi dengan mudah. Misalnya, Arial, Open Sans, dan Calibri.
- Ukuran dari *font* berada pada rentang lebih besar atau sama dengan 16-19 px.
- *Tracking* berjarak 35% untuk meningkatkan kemudahan membaca.
- Jarak antarkata disarankan berukuran 1.5.
- Hindari penggunaan garis bawah dan tulisan miring.

b. *Headings and Structure*

- Ukuran judul disarankan lebih besar dibandingkan dengan ukuran pada umumnya. Apabila ingin melakukan penekanan pada bagian-bagian tertentu, tulisan dapat ditebalkan
- Memberikan jarak lebih antara judul dan isi pada paragraf.

c. *Colour*

- Disarankan tidak menggunakan lebih dari satu warna latar, menghindari pola maupun elemen-elemen lain yang dapat mengganggu fokus.
- Teks dan latar dibuat lebih kontras agar memudahkan identifikasi teks, misalnya teks berwarna hitam di atas latar berwarna terang.
- Sebaiknya menggunakan warna yang lembut (warna-warna pastel)
- Menggunakan kertas yang tebal agar tulisan yang berada pada lembar sebaliknya tidak terlihat.

d. *Layout*

- Gunakan teks rata kiri agar memudahkan audiens menemukan titik awal kalimat.
- Karakter pada teks dibatasi pada rentang 60-70 karakter saja.

e. *Writing Style*

- Gunakan bahasa yang umum didengar di kehidupan sehari-hari.
- Hindari paragraf yang terlalu panjang.
- Gunakan kalimat aktif yang jelas. Berlaku pula pada penulisan instruksi.
- Sediakan gambar-gambar yang mampu mendukung teks.

