

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media informasi terdiri dari dua kata yaitu media dan juga informasi. Menurut Daniyati (2023, h. 284), media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, sedangkan informasi menurut Soufitri (2023, h. 4) adalah sekelompok data faktual yang diolah dengan cara tertentu sehingga memiliki makna bagi sasaran. Menurut Haryoko (2012), media informasi adalah perangkat grafis, fotografis atau elektronis untuk merekam, mengolah, dan menyusun kembali informasi visual (Haryoko dalam Neneng et al, 2022, h. 38). Informasi yang disampaikan dalam sebuah media informasi sudah sepantasnya aktual, valid, dan berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi (Braesel dan Karg, 2021, h. 35).

2.1.1 Jenis Media Informasi

Media informasi sendiri umumnya diklasifikasikan menjadi dua kategori yaitu media tradisional dan juga media digital.

1. Media Tradisional

Media tradisional adalah media lama yang proses pembuatannya menggunakan proses cetak pada kertas atau film untuk merekam. Beberapa contoh media tradisional meliputi koran, buku, surat, radio, dan TV.

2. Media Digital

Media digital adalah media baru yang proses produksinya menggunakan alat-alat elektronik. Beberapa contoh dari media digital meliputi media sosial, blog, atau *e-mail*.

Dari kedua kategori ini, beberapa luaran media informasi yang dapat diproduksi menurut Braesel dan Karg (2021, h. 20-21).

1. *Newspaper and Magazines*

Koran atau majalah adalah salah satu media tradisional yang saat ini juga diunggah dalam bentuk digital. Media ini diunggah setiap hari, hingga sebulan sekali sehingga media ini cocok untuk membawakan informasi yang sifatnya terkini.

2. *Books*

Buku adalah salah satu media tradisional yang saat ini juga diunggah dalam bentuk digital. Buku adalah salah satu media yang proses pembuatannya dapat memakan waktu beberapa bulan hingga beberapa tahun.

3. *Radio*

Radio adalah salah satu media elektronik yang juga mengalami digitalisasi sehingga dapat diakses melalui internet. Konten-konten pada radio sebagai media informasi berupa musik, berita terkini, hiburan, gaya bicara, hingga dan suara, Konten pada radio pada umumnya mengikuti tema dari program siaran yang sedang berlangsung.

4. *Movies*

Movies merupakan salah satu bentuk film yang pada saat ini juga dipublikasikan di bioskop. Meskipun begitu, media ini masih cukup mudah untuk diakses melalui layanan sewa film digital seperti *Netflix*, *Amazon Prime*, *Disney+*. Media ini cenderung menyampaikan pesan melalui sebuah alur cerita.

5. *Video Games*

Video Games adalah salah satu media elektronik interaktif yang dapat mengkomunikasikan pesannya menggunakan media-media elektronik seperti *game consoles*, komputer, hingga telepon genggam.

6. *Television*

Televisi adalah salah satu media elektronik yang dapat menyampaikan pesannya lewat tayangan kekinian yang pada saat ini juga mulai diunggah di internet. Televisi menyampaikan sebuah pesan melalui konten program yang sedang dibawakan.

7. *Internet*

Internet adalah salah satu media elektronik yang sangat mudah untuk diakses dari berbagai perangkat. Informasi yang dapat disampaikan dalam internet meliputi gambar, video, teks, berita, desain, gaya, dan pilihan interaktif.

8. *Social Media*

Media sosial adalah salah satu media elektronik berbasis ruang bicara. Media ini dapat diakses dengan berbagai media elektronik seperti komputer, tablet, dan telepon genggam yang dapat mengunggah, gambar, tulisan, tautan, video, hingga foto.

Media-media ini merupakan salah satu contoh media yang cenderung digunakan dalam penyampaian pesan terhadap target audiens. Meskipun berbeda-beda, media informasi cenderung menggunakan elemen pesan yang sama. Elemen pesan dapat dibagi menjadi empat kategori yang meliputi cetak, visual, suara, dan digital (Braers dan Karg, 2021, h. 19).

2.1.2 Elemen Media Informasi

Elemen pesan dapat dibagi menjadi empat kategori yang meliputi cetak, visual, suara, dan digital (Braers dan Karg, 2021, h. 19).

1. Cetak

Media cetak adalah barang cetakan yang digunakan sebagai salah satu sarana penyampaian pesan melalui berbagai media cetak (Kaffah et al, 2023, h. 326)

2. Visual

Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat. Media ini tidak menggunakan suara, sehingga unsur dari media visual adalah gairs, bentuk, warna, dan tekstur (Febrianti dan Gunawan, 2024, h. 25).

3. Suara/Audio

Media audio adalah salah satu sarana penyampaian pesan yang memiliki pesan dalam bentuk auditif baik verbal maupun non-verbal (Widiastuti, 2024, h. 343).

4. Digital

Media digital adalah media elektronik yang digunakan untuk menyimpan, mengunggah, serta memperoleh informasi yang melalui proses digitalisasi. Oleh karena itu, media digital cenderung mudah untuk diciptakan, diamati, disebar, dikembangkan, diperhitungkan, dan diunduh dalam perangkat elektronik digital dalam bentuk teks, audio, video, dan grafik yang diunggah pada internet (Dewi dan Priendarningtyas, 2021, h. 6677).

Elemen-elemen ini menjadi landasan dalam menentukan jenis media informasi agar tepat sasaran. Hal ini dikarenakan pemilihan elemen sesuai dengan media yang menjadi preferensi target.

2.1.3 Prinsip Media Informasi

Menurut buku *Principles for Media and Communication Governance* (2022, h. 11), setidaknya ada lima prinsip dari sebuah media informasi yang meliputi:

1. Transparansi dan Akuntabilitas

Media informasi seharusnya transparan dan akuntabilitasnya dapat dipertahankan. Hal ini dilakukan agar memungkinkan publik untuk mengawasi negara dalam hal pengambilan keputusan. Selain itu, media informasi harus menjamin informasi tersebut dapat diakses dan dapat dimengerti.

2. Keterbukaan dan Inklusivitas

Media informasi seharusnya terbuka dan inklusif. Hal ini dilakukan agar media bisa membuka ruang bicara dari pihak yang beragam. Dengan adanya ruang bicara, media dapat mendemokratisasi pengambilan keputusan tentang komunikasi terhadap publik.

3. Kebebasan dan Ketidakberpihakan

Media informasi seharusnya memiliki kebebasan dan tidak berpihak. Hal ini dilakukan untuk menghindari pengaruh yang tidak

semestinya dalam membuat peraturan, terkhusus kelompok-kelompok yang memiliki kekuatan politik atau ekonomi yang signifikan.

4. Berbasis pada Bukti dan Berorientasi pada Dampak

Media informasi seharusnya berbasis pada bukti untuk menunjukkan keperluan terhadap masyarakat untuk intervensi. Selain intervensi, media informasi harus berorientasi pada dampak agar bisa beraksi berdasarkan dampak untuk mendapatkan respons yang baik dalam berbagai peran yang diambil dalam proses produksi, penyebaran, hingga penggunaan isi konten itu sendiri.

5. Kelincahan dan Fleksibilitas

Media informasi seharusnya sigap dan fleksibel agar bisa mengawasi dampaknya dan juga efektivitasnya dalam menyebarkan informasinya.

Prinsip-prinsip ini seharusnya diterapkan dalam media informasi baik dalam bentuk apapun. Hal ini dilakukan agar informasi yang ingin disampaikan tidak bias. Selain itu, informasi yang disebar oleh media yang berprinsip tidak melenceng dari tujuan awal penyebaran informasi.

2.2 Buku

Buku adalah tempat penyimpanan data sekaligus menjadi metode distribusi yang menggantikan proses distribusi oral menjadi literatur (Borsuk, 2018, h. 1). Dalam kata lain, buku adalah media peralihan dalam menyimpan sebuah data yang nantinya dapat disebar dan dibagikan melalui literatur.

2.2.1 Jenis Buku

Buku pada umumnya dapat dikategorikan berdasarkan banyak hal. Namun, buku sendiri dapat diklasifikasikan berdasarkan kontennya yaitu buku fiksi dan non-fiksi.

1. Buku Fiksi

Buku fiksi adalah buku menceritakan kisah tidak nyata. Di dalam buku fiksi, penulis bebas untuk berkreasi membuat cerita. Contoh

dari buku fiksi adalah, novel, buku anak bergambar, novel grafis, dan juga komik.

2. Buku Non-Fiksi

Buku Non-Fiksi adalah buku yang menceritakan kisah-kisah berdasarkan fakta yang terjadi. Buku non-fiksi mengandung pelajaran dan juga pengetahuan yang ada di dalam dunia nyata. Contoh dari buku non-fiksi adalah ensiklopedia, buku teks, dan juga biografi. (Kusumowardhani dan Maharani, 2022, h. 248).

2.2.2 Elemen Buku

Menurut Haslam (2006, h. 20), setidaknya ada 19 komponen yang dibutuhkan dalam sebuah buku. Beberapa elemen buku tersebut meliputi:

1. Spine: bagian jilid buku yang menjadi tulang belakang buku
2. Head band: benang pengikat jilid buku
3. Hinge: lipatan pada endpaper di antara pastedown dan fly leaf
4. Head Square: pelindung bagian atas buku yang cenderung lebih besar daripada ukuran buku
5. Front Pastedown: endpaper yang biasanya ada di kerangka depan buku
6. Cover: bagian depan sebuah buku
7. Foreedge Square: pelindung di bagian buku di tengah sampul depan dan bagian belakang kertas buku
8. Front Board: papan pada sampul bagian depan buku
9. Tail Square: pelindung bawah bagian buku
10. Endpaper: kertas tebal yang menyelimuti kerangka sampul
11. Head: bagian atas sebuah buku
12. Leaves: dua sisi halaman yang digabung
13. Back Pastedown: bagian yang ditempel pada bagian dalam kerangka belakang buku
14. Back Cover: sampul buku bagian belakang
15. Foreedge: sisi samping dari isi buku

16. Turn-In: sepotong kertas atau kain yang dimasukkan ke dalam sampul buku
17. Tail: bagian bawah buku
18. Fly Leaf: halaman kosong pada buku
19. Foot: bagian bawah pada sebuah halaman buku

2.2.3 Buku Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020, h. 7), ilustrasi berasal dari kata latin ‘*illustratio*’ yang mempunyai arti ‘ganda’. Namun, secara singkat ilustrasi adalah gambar yang bercerita mempunyai konten (2020, h. 9). Buku Ilustrasi adalah sebuah buku yang memiliki tulisan dan gambar yang bekerja sama dalam bercerita (Matulka, 2008, h. 3). Buku ilustrasi sendiri merupakan salah satu media pilihan yang digunakan untuk melakukan edukasi kepada anak. Hal ini dikarenakan kegunaan buku itu sendiri yang dapat membantu imajinasi dan memperkenalkan kosakata serta ilustrasi sebagai komponen penjelas yang dapat membantu anak memahami konten buku yang ada (Sutanto, 2023, h. 95).

2.2.3.1 Teori Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar buatan tangan yang melengkapi teks (Landa, 2014, h.4). Ilustrasi mendukung tulisan dan memperjelas pesan yang ingin disampaikan dalam perancangan desain. Menurut Male (2007) dalam bukunya yang berjudul “*Illustration: A Theoretical Contextual Perspective*”, ilustrasi memiliki beberapa peran penting sebagai berikut:

1. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

Ilustrasi pada umumnya digunakan untuk merekam, menggambarkan inspirasi, hingga arahan. Dalam peran ini, ilustrasi mencakup banyak subjek dan tema. Ilustrasi membuat penerimaan informasi lebih mudah pada saat informasi digambarkan secara visual. Peran ini pada umumnya digunakan pada dunia sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, kesehatan, dan teknologi (h. 86)

2. *Commentary*

Visual commentary sendiri adalah sebuah hal yang penting dalam editorial. Ilustrasi pada peran ini mengacu pada sesuatu yang berkonsep, yaitu tidak hanya untuk menggambarkan arti tetapi juga memunculkan perspektif yang variatif. Peran ini digunakan pada dunia politik, gaya hidup, uasan, hingga objek lain yang memiliki value rendah (h. 118)

3. *Storytelling*

Storytelling adalah salah satu peran ilustrasi yang menyediakan representasi visual dari sebuah narasi yang fiktif. Ilustrasi menjadi salah satu gagasan biasa secara sejarah dan kontemporer. Ilustrasi seperti banyak ditemukan pada buku anak, novel, hingga komik serta publikasi yang membutuhkan ilustrasi. *Storytelling* memancing pembaca untuk berfikir dan berimajinasi (h. 138).

4. Persuasi

Dunia periklanan masih mempunyai hubungan yang kuat dengan ilustrasi di mana ilustrasi bisa menjadi media yang mengajak. Ilustrasi telah ada di dalam dunia periklanan untuk memperkuat ajakan yang ada, sehingga ilustrasi terkadang menjadi alat yang digunakan dalam propaganda dan promosi ideologi politik (h. 164).

5. *Identity*

Ilustrasi telah menjadi media yang digunakan untuk meningkatkan atraksi terhadap identitas sebuah produk. Ilustrasi yang sesuai dapat menampilkan sebuah produk yang terlihat biasa menjadi sebuah produk yang terlihat baik adanya, bahkan memperlihatkan sisi baik dari dalam produk tersebut melalui ilustrasi (h. 172).

Menurut Zeegen (2009, h. 20), ilustrasi berperan penting dalam mengedukasi, menginformasi, menghibur, mengajak,

berpendapat, atau bercerita. Hal ini mengimplikasikan peran-peran ilustrasi dalam sebuah karya. Namun, peran ilustrasi sendiri dalam buku ilustrasi adalah untuk memberikan penjelasan kontekstual dari segi visual (Ghozali, 2020, h. 10).

Selama bertahun-tahun, ilustrasi digunakan sebagai media berkomunikasi sebelum masa aksara sebagai media penurunan sejarah yang digunakan untuk menceritakan kisah-kisah rakyat. Namun, manfaat ilustrasi yang dapat dirasakan oleh manusia adalah kemampuan ilustrasi itu sendiri untuk merekam, menggambarkan, dan mengkomunikasikan seluk beluk kehidupan manusia (Zeegen, 2009, h. 4).

2.2.3.2 Jenis Buku Ilustrasi

Menurut Matulka (2008, h. 5), ada empat jenis klasifikasi dari buku ilustrasi yang meliputi:

1. *Picture Book*

Picture Book adalah sebuah buku yang memiliki ilustrasi yang lebih banyak dibandingkan teks. Ilustrasi lebih berperan penting dalam *storytelling*, sedangkan teks hanya menjadi pendukung dalam bercerita (h. 6)



Gambar 2.2 Contoh *Picture Book*

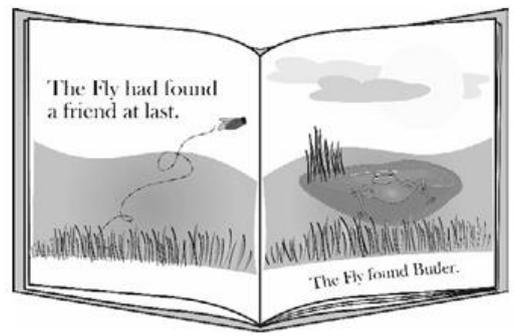
Sumber: Matulka (2008)

Penggunaan ruang kosong digunakan sehingga ilustrasi lebih difokuskan. Buku yang dibuat cenderung menggunakan tiga per empat halaman untuk menaruh teks setiap tiga spread dan beberapa spread lainnya tidak memiliki

teks karena beberapa teks mengandung gambar sehingga tidak perlu dijelaskan dengan teks.

2. *Picture Storybook*

Picture Storybook adalah sebuah buku yang memiliki ilustrasi yang hanya berperan sebagai pelengkap cerita. Ilustrasi tidak berperan besar dalam *storytelling* namun memiliki peran yang sama seperti teks dalam *storytelling* (h. 7)



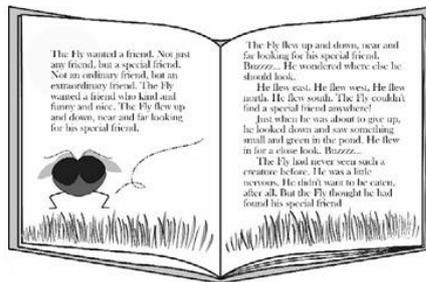
Gambar 2.2 Contoh *Picture Storybook*

Sumber: Matulka (2008)

Picture Storybook memberikan konteks yang baik antara teks dan juga ilustrasi yang ada. Dengan ini, ilustrasi berperan memberikan kesan terhadap proses membalikkan halaman. Format buku ini sendiri cenderung digunakan pada buku-buku yang menceritakan *folklore*.

3. *Illustration Book*

Illustration Book adalah sebuah buku yang memiliki ilustrasi hanya sebagai dekorasi semata dan tidak berperan dalam *storytelling*. Ilustrasi sama sekali tidak berperan dalam *storytelling*, dan teks berperan besar dalam *storytelling*. (h. 8)



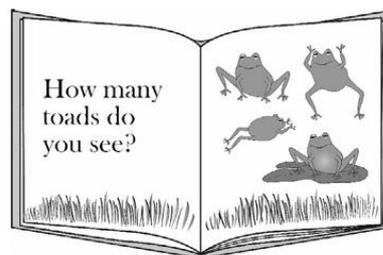
Gambar 2.2 Contoh *Illustration Book*

Sumber: Matulka (2008)

Teks sama sekali dipengaruhi oleh ilustrasi yang sudah ditampilkan sehingga tidak ada kesan saat membalikkan halaman. Meskipun begitu, terkadang ilustrasi ditambahkan menambahkan sebuah kesan terhadap teks yang ada pada halaman tersebut.

4. *Informational Picture Book*

Informational Picture Book adalah sebuah buku yang digunakan untuk memberikan instruksi yang biasanya hanya memiliki 1-2 kata per halaman seperti buku berhitung atau buku alfabet (h. 9)



Gambar 2.2 Contoh *Information Picture Book*

Sumber: Matulka (2008)

Jenis buku ini sendiri cenderung memiliki ilustrasi yang esensial dalam menyajikan informasi. Dengan ini, jenis buku ini juga digunakan dalam buku gambar biografi melihat peran dari ilustrasi yang ada. Pada buku seperti ini, hampir semua halaman diisi dengan ilustrasi.

Dalam konteks buku ilustrasi, klasifikasi ini menjelaskan jenis buku ilustrasi berdasarkan tugas dari kedua aspek dalam sebuah buku ilustrasi yaitu teks dan ilustrasi. Pengelompokan ini menjabarkan jenis ilustrasi berdasarkan komposisi ilustrasi dan teks, hingga peran ilustrasi itu sendiri dalam sebuah buku.

2.2.3.3 Struktur Buku Ilustrasi

Menurut Ghozali (2020, h. 86), setidaknya ada 4 struktur anatomi buku ilustrasi yang meliputi:

1. Daftar Isi: merujuk pada buku-buku yang memiliki bab seperti *chapter book* atau *storybook*.
2. Halaman Bio: merujuk pada halaman yang berisi tentang penulis, editor visual, desainer grafis, dan penerjemah..
3. Halaman Judul: merujuk pada halaman yang memuat judul.
4. Halaman Judul Penuh: merujuk pada halaman yang memuat judul buku, pencipta buku, logo penerbit, hak cipta, hingga menampilkan nomor ISBN.

2.2.3.4 Teknik *Bindng*

Dalam penyusunan buku terdapat pula beberapa teknik binding buku (Haslam, 2006), yakni:

1. Library binding

Teknik ini menggunakan cara yang lebih khusus agar lebih tahan lama dan juga berat. Teknik ini memiliki ciri khas yaitu dengan penggunaan sampul *millboard* berwarna abu-abu muda atau strawboard.

2. Case binding

Teknik ini dikenal dengan tiga bagian bindingnya yaitu sampul depan, sampul belakang, dan juga punggung buku. Ketiga bagian ini nantinya dijahit baik menggunakan tangan ataupun mesin agar jilid buku tidak mudah dilepas.

3. *Perfect binding*

Teknik ini dikenal dengan teknik yang paling cepat dan paling murah dibandingkan dengan teknik lainnya. Teknik menggunakan cairan perekat atau lem untuk merekatkan jahitan antar bagian.



Gambar 2.2 Contoh Buku dengan *Perfect Binding*

Sumber: Haslam (2006)

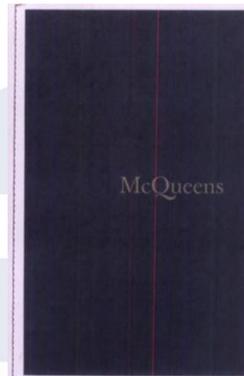
Teknik ini tidak menggunakan jahitan pada jilid maupun cover. Teknik ini mengandalkan perekat dalam penjilidan. Selain itu, material cover cenderung lebih berat dibandingkan dengan buku sehingga tidak terlalu membutuhkan *endpaper*.

4. *Concertina Book/Broken-spine binding*

Teknik ini berasal dari China dan juga Prancis. Teknik ini dilakukan dengan cara penngikatan pada sampul sehingga pembukaan halaman menyerupai concertina.

5. *Paperback binding*

Teknik ini menggunakan soft cover dan penanda yang ada dibuat menggunakan kertas yang tebal kemudian direkatkan dengan lem perekat.



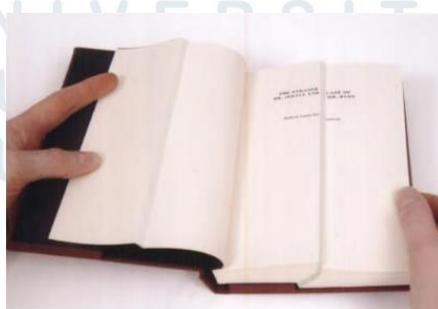
Gambar 2.2 Contoh Buku dengan *Paperback Binding*

Sumber: Haslam (2006)

Di dalam contoh yang diberikan pada buku Haslam, buku *MxQueens* menggunakan teknik *binding* dengan *paperback*. Di dalam buku *floris* ini sendiri, *paperback* ini sendiri dijahit dari cover depan.

6. *Experimental hardback binding*

Teknik ini menggunakan jilid buku dengan eksperimen dari teknik-teknik yang ada sebelumnya. Teknik ini tidak memiliki cara tertentu dalam menjilid sebuah buku. Salah satu contoh dari *experimental hardback binding* adalah penjilidan dari buku *Strange Case of Jekyll and Hyde*.



Gambar 2.2 Contoh Buku dengan *Experimental Binding*

Sumber: Haslam (2006)

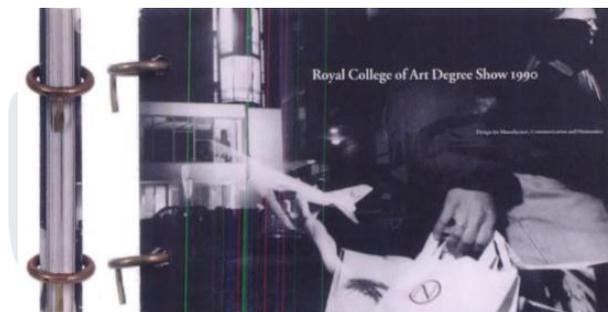
Dalam penjilidan buku *Strange Case of Jekyll and Hyde*, setiap halaman memiliki halaman tengah yang dilipat pendek. Keseluruhan buku disangga dengan sebuah papan tebal sehingga tidak mudah rusak atau lepas.

7. *Saddle-wire stitching*

Teknik ini juga dikenal dengan nama *stapling*. Teknik ini digunakan pada katalog, majalah, ataupun pamflet. Sampul buku umumnya ditempel secara langsung pada belakang buku untuk menutupi jahitan sebelumnya.

8. *Spiral binding*

Teknik ini adalah salah satu teknik yang dapat memposisikan lembaran dengan keadaan datar. Teknik ini seringkali digunakan untuk buku aturan. Dengan teknik ini, pembaca yang sedang melakukan kegiatan tertentu dapat menaruh buku dengan keadaan datar pada medium dengan permukaan datar dan mengerjakan kegiatannya dengan baik.



Gambar 2.2.4.4 Contoh Buku dengan *Spiral Binding*

Sumber: Haslam (2006)

Teknik ini menggunakan lubang pada buku dengan ukuran yang sama dengan material jilid. Kawat spiral yang digunakan nantinya dimasukkan ke lubang secara berulang untuk merekatkan buku.

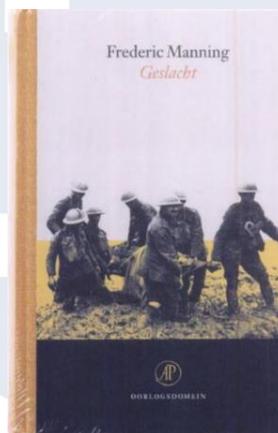
9. *Loose-leaf binding*

Teknik ini sering dikaitkan dengan penjilidan buku untuk kebutuhan pendidikan atau penjilidan dalam percetakan

kecil. Pembaca diberikan kebebasan dalam mengatur halaman dan juga pemasangan halaman pada buku sehingga mempermudah saat ingin dibawa berpergian.

10. Shrink-wrapping

Teknik ini adalah salah satu teknik yang rumit. Teknik ini dilakukan dengan menggunakan pompa. Teknik ini bertujuan untuk mengeluarkan udara sisa untuk keluar dan menyegel panas dengan *cellophane tube*.



Gambar 2.2 Contoh Buku dengan *Shrink-Wrapping*

Sumber: Haslam (2006)

Teknik ini kebanyakan digunakan untuk buku-buku *pop-up*. Hal ini dilakukan untuk melindungi buku elemen-elemen yang mudah rusak dari buku pop tersebut. Teknik ini digunakan untuk melindungi buku pada saat pembeli potensial ingin membuka buku

2.2.4.4 Desain dalam Buku Ilustrasi

Aspek desain yang ada di dalam sebuah buku ilustrasi anak adalah sebagai mencakup beberapa elemen sebagai berikut:

1. Warna

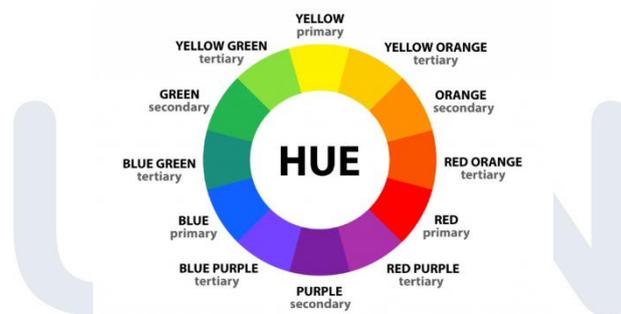
Menurut Landa (2013, hlm. 23) warna adalah elemen desain yang paling penting melihat efektivitas dan juga sifatnya yang provokatif. Warna terdiri dari 3 elemen yaitu *hue*, *saturation*, dan *value*. Warna diciptakan melalui cahaya yang

menyinari suatu objek di mana cahaya itu akan diserap oleh objek dan sebagian tidak menyerap cahaya tersebut. Berdasarkan medianya, kelompok warna dasar dibagi menjadi dua kategori besar yaitu RGB dan CMYK.

Berdasarkan Sherin (2012, h. 10) terdapat 4 elemen dasar pada warna, sebagai berikut:

a. Hue

Hue merujuk pada warna-warna primer seperti merah, biru, dan kuning. Perubahan minor pada warna primer mengubah persepsi mata tentang warna karena intensitas cahaya yang kuat meningkatkan warna dan cahaya yang lemah menurunkan warna, sehingga beberapa warna dalam cahaya yang intensitasnya rendah sulit untuk dibedakan (h. 11).



Gambar 2.2 Perbedaan Hue

Sumber: <https://www.color-meanings.com/shade-tint-tone-difference/>

b. Saturation

Menurut Landa (2012, h. 27) Saturasi merujuk pada terang dan redup dari hue. Hue pada intensitas tinggi akan terlihat jenuh sehingga menghasilkan warna hitam, putih, ataupun abu-abu yang disebut sebagai warna penetral. Saturasi dapat

diatur sesuai dengan fungsi yang berguna dalam komposisi.

Saturasi mengacu pada terang dan redupnya warna atau hue. Pada intensitas tinggi hue akan terlihat jenuh sehingga menghasilkan warna penetral (hitam atau putih murni) atau campuran warna netral (abu-abu). Saturasi dapat diatur sendiri sesuai dengan fungsi yang berguna dalam komposisi.



Gambar 2.2 Perbedaan Saturasi Warna
Sumber: Sherin (2012)

c. Temperature

Temperatur merujuk pada intensitas Kelvin yang menunjukkan rona tertentu pada cahaya yang ada. Temperatur warna dapat mempengaruhi komposisi desain secara keseluruhan (h. 12).



Gambar 2.2 Contoh Temperatur Warna
Sumber: Landa (2012)

d. Value

Value adalah tolak ukur relatif antara terang dan gelap pada sebuah warna. Value menjadi penting pada saat ingin memberikan hirarki secara visual. Hal ini dikarenakan sifat value yang dapat memberikan penekanan sehingga hirarki visual dapat terbentuk (h. 14).



Gambar 2.2 Contoh Value Warna
Sumber: Sherin (2012)

Berdasarkan Sherin (2012, h. 19-20) terdapat delapan kombinasi warna yang dapat digunakan dalam mendesain yaitu:

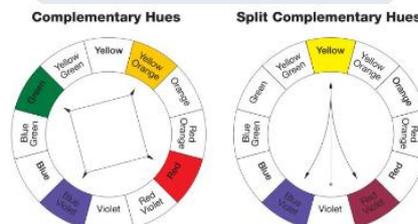
- a. Kombinasi Warna Primer: kombinasi warna yang menggunakan warna-warna primer meliputi merah, biru, dan kuning.
- b. Kombinasi Warna Sekunder: kombinasi warna yang menggunakan warna-warna sekunder meliputi oranye, ungu, dan hijau.
- c. Kombinasi Warna Tersier: kombinasi warna yang menggunakan warna-warna tersier yang merupakan warna diantara warna primer dan warna sekunder.



Gambar 2.2 Contoh Kombinasi Warna Primer, Sekunder, dan Tersier

Sumber: Sherin (2012)

- d. Kombinasi Warna Komplementer: kombinasi warna antara warna awal dengan warna keenam dari warna awal yang berbanding lurus dalam *color wheel*.
- e. Kombinasi Warna Split Komplementer: kombinasi warna antara warna awal dengan ketiga warna analogous dari warna komplementer awal.

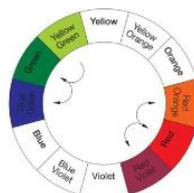


Gambar 2.2. Contoh Kombinasi Warna Komplementer dan Split Komplementer

Sumber: Sherin (2012)

- f. Kombinasi Warna Analogous: kombinasi warna antara satu warna dari sebelah kiri dan sebelah kanan warna awal dalam *color wheel*.

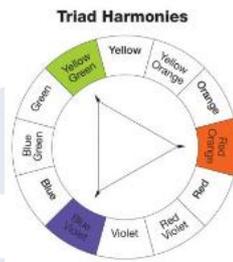
Analogous Combinations



Gambar 2.2 Contoh Kombinasi Warna Analogous

Sumber: Sherin (2012)

- g. Kombinasi Warna Triad: kombinasi warna antara satu warna dengan tiga warna di sebelah kiri dan kanan yang membentuk segitiga dalam *color wheel*.



Gambar 2.2 Contoh Kombinasi Warna Triad
Sumber: Sherin (2012)

- h. Kombinasi Warna Tetrad: kombinasi warna antara empat warna split komplementer.



Gambar 2.2 Contoh Kombinasi Warna Tetrad
Sumber: Sherin (2012)

2. Tipografi

Landa (2010, h. 44) mendefinisikan tipografi sebagai desain bentuk huruf beserta pengaturannya dalam ruang dua dimensi untuk media berbasis cetak. Menurut Landa (2014, hlm. 47) Klasifikasi dari banyaknya tipografi yang tersedia pada saat ini dilakukan berdasarkan gaya dan sejarah. Klasifikasi tersebut meliputi *Old Style* atau *Humanist*, *Transitional*, *Modern*, *Slab Serif*, *Sans Serif*, *Blackletter*, *Script*, dan *Display*. Dalam buku *Graphic Design Solutions* yang dirancang oleh Robin Landa, tercatat 8 klasifikasi tipografi berdasarkan style dan sejarah (h. 47–48):

a. Old Style/Humanist

Old Style/Humanist adalah typeface roman yang penggunaannya pada akhir abad 15. Typeface ini berasal dari pengembangan huruf yang dibuat dengan pena berujung lebar. Contoh dari font Humanist sendiri adalah Times New Roman, Garamond, dan Caslon.

b. Transitional

Transitional adalah typeface serif yang diperkenalkan pada abad 18. Typeface ini menjadi tanda peralihan dari gaya kuno menjadi lebih modern. Contoh dari font Transitional adalah Century dan Baskerville.

c. Modern

Modern adalah typeface serif yang dikembangkan pada akhir abad 18 dan awal abad 19. Karakteristik dari typeface ini stroke yang ketebalannya tidak rata, namun terlihat paling simetris dibanding typeface serif lainnya. Contoh dari font Modern adalah Bodoni dan Didot.

d. Slab Serif

Slab Serif adalah typeface serif yang diperkenalkan pada awal abad 19. Karakteristik dari typeface ini adalah tebal dan tegas. Contoh dari font Slab Serif adalah Bookman dan American Typewriter.

e. Sans Serif

Sans dalam bahasa Indonesia berarti “tanpa” sehingga Sans Serif adalah typeface tanpa keberadaan serif. Contoh dari font Sans Serif adalah Futura dan Helvetica.

f. Blackletter

Blackletter adalah typeface yang dikembangkan berdasarkan medieval manuscript pada abad 13 hingga 15. Karakteristik dari typeface ini adalah stroke yang sangat tebal dan jarak antar huruf yang rapat dengan sedikit lengkungan. Contoh dari font Blackletter adalah Fraktur dan Rotunda.

g. Script

Script adalah typeface yang paling mirip dengan tulisan tangan. Jenis typeface ini terlihat seperti tiruan tulisan yang ditulis dengan pena fleksibel, pena berujung tajam, pensil, dan kuas. Contoh dari font ini adalah Brush Script dan Shelley Allegro Script.

h. Display

Display adalah typeface yang biasa digunakan sebagai headline dan judul yang biasa berukuran besar dan penggunaan sangat tidak dianjurkan pada body text. Jenis typeface ini bertujuan lebih untuk dekorasi.

Old Style / <i>Garamond, Palatino</i>	San Serif / <i>Futura, Helvetica</i>
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
BAMO hamburgers	BAMO hamburgers
Transitional / <i>New Baskerville</i>	Italic / <i>Bodoni, Futura</i>
BAMO hamburgers	<i>BAMO hamburgers</i>
	<i>BAMO hamburgers</i>
Modern / <i>Bodoni</i>	Script / <i>Palace Script</i>
BAMO hamburgers	<i>B.A.M.O hamburgers</i>
Egyptian / <i>Clorendon, Egyptian</i>	
BAMO hamburgers	
BAMO hamburgers	

Gambar 2.2 Contoh Klasifikasi Tipografi
Sumber: Landa (2010)

3. *Grid*

Menurut Landa (2010, h. 161) grid adalah sistem penyusunan yang menjembatani elemen-elemen visual. Perbandingan ukuran dan jarak grid memberikan tampilan yang konsisten pada setiap halaman buku. Desainer dapat mengikuti grid ataupun merusak grid untuk mengejutkan pembaca secara visual. Anatomi pada grid dibagi menjadi beberapa komponen sebagai berikut:

a. *Margin*

Margin berfungsi sebagai bingkai yang mengelilingi konten visual dan tipografi, secara bersamaan menentukan area halaman serta batas-batas yang tidak boleh dilewati (h. 162).

b. *Columns*

Kolom adalah pengaturan *grid* secara vertical yang digunakan meletakkan teks dan gambar (h. 162).

c. *Flowlines*

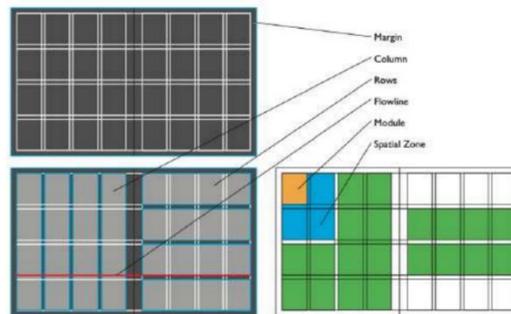
Flowlines adalah pengaturan *grid* secara horizontal. Umumnya, *flowlines* digunakan untuk membantu aliran visual (h. 162).

d. *Modules*

Modul adalah unit tunggal yang dibentuk berdasarkan perpotongan *column* dan *flowlines* (h. 162).

e. *Spatial Zone*

Spatial Zone adalah zona yang dibentuk melalui pengelompokkan dari beberapa modul untuk mengatur tata letak komponen grafis yang ada pada desain (h. 162).

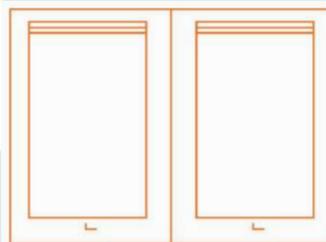


Gambar 2.2 Anatomi Grid
Sumber: Landa (2010)

Berdasarkan Tondreau (2019, h. 10) terdapat lima jenis struktur umum pada *grid*, sebagai berikut:

a. *Single-Column Grid*

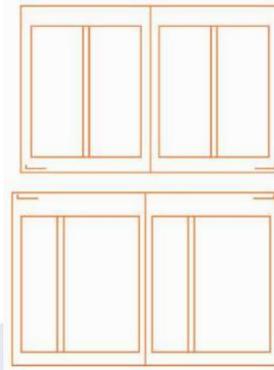
Single-column grid seringkali digunakan untuk teks seperti esai, laporan, ataupun buku (h. 11).



Gambar 2.2 Single Column Grid
Sumber: Tondreau (2019)

b. *Two-Column Grid*

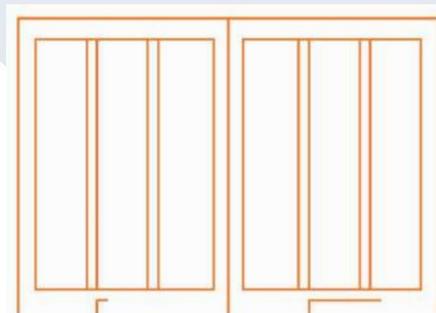
Two-column grid seringkali digunakan untuk mengendalikan teks yang menyajikan ragam informasi dalam jumlah yang banyak, sehingga pengaturan grid ini menggunakan dua kolom dalam satu halaman. Pengaturan *grid* ini dapat diatur menggunakan kolom yang sama lebarnya maupun tidak. (h. 12).



Gambar 2.2 Two-Column Grid
Sumber: Tondreau (2019)

c. *Multicolumn Grid*

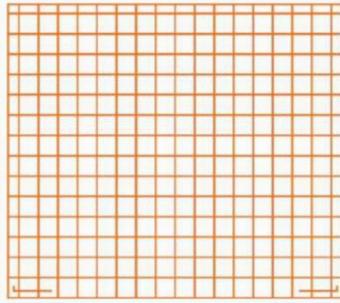
Multicolumn grid memiliki kolom dengan jumlah lebih dari dua. Pengaturan *grid* ini digunakan umumnya pada majalah dan juga situs website (h. 13).



Gambar 2.2 Multicolumn Grid
Sumber: Tondreau (2019)

d. *Modular Grid*

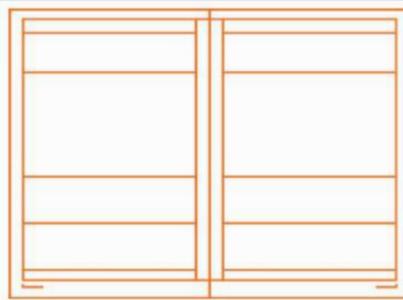
Modular grid adalah pengaturan *grid* yang menggabungkan kolom vertical dan horizontal untuk mengatur susunan *grid* menjadi ruang-ruang yang lebih kecil. *Modular grid* pada umumnya digunakan untuk jenis informasi yang kompleks atau rumit seperti surat kabar, kalender, bagan, dan tabel (h. 14)



Gambar 2.2 Modular Grid
Sumber: Tondreau (2019)

e. *Hierarchical Grid*

Hierarchical grid adalah pengaturan *grid* yang terdiri dari kolom horizontal. Pengaturan *grid* seperti ini cenderung digunakan pada majalah agar terlihat lebih efisien dan mudah untuk dibaca (h. 15).



Gambar 2.2 Hierarchical Grid
Sumber: Tondreau (2019)

4. Komposisi

Menurut Ghozali (2020, h. 92), komposisi adalah pengaturan tata letak teks dan ilustrasi. Dalam konteks buku anak, pengaturan tata letak teks dan ilustrasi harus diperhatikan agar tidak bertabrakan dan tidak mengganggu tingkat keterbacaan teks.

5. Emphasis

Menurut Ghozali (2020, h. 64-65) Emphasis atau titik fokus pada konteks buku anak adalah titik tertentu yang ditujukan untuk memberitahukan aksi ataupun objek penting

pada satu halaman. Titik fokus sendiri dapat dibuat dengan memainkan komposisi cahaya, bayangan, komposisi geometris, hingga penggunaan warna.

2.3. Buah Roh

Buah Roh adalah sebuah pengajaran Paulus melalui surat Galatia yang pada saat itu digunakan untuk menyelamatkan warga Galatia dari ajaran-ajaran yang sesat (Lubis dan Windarti, 2024, h. 131). Meskipun berjumlah sembilan, buah Roh adalah kata benda yang berbentuk tunggal dengan indikasi bahwa kehidupan rohani merupakan satu kesatuan yang ditemukan pada setiap orang yang percaya yang dipimpin oleh Roh Kudus (Belo, 2020, h. 91). Buah Roh berisi sembilan kualitas hidup yang meliputi kasih, sukacita, damai sejahtera, kesabaran, kemurahan, kebaikan, kesetiaan, kelemahlembutan, dan penguasaan diri.

2.3.1 Kasih

Kasih adalah ungkapan yang paling dalam diri kepribadian sekaligus hubungan pribadi paling dekat (Tarigan et al, 2022, h. 146). Dalam bahasa Yunani sendiri, kasih dilambangkan melalui 4 kata yaitu:

1. Storge

Kasih Storge adalah bentuk kasih dalam keluarga seperti kasih ibu kepada anaknya.

2. Filia

Kasih Filia adalah bentuk kasih persahabatan atau persaudaraan seperti kasih seorang teman.

3. Eros

Kasih Eros adalah yang disebabkan oleh ketertarikan terhadap seseorang seperti kasih seorang pasangan

4. Agape

Kasih Agape adalah kasih cinta yang paling sempurna menurut Alkitab. Hal ini dikarenakan Agape seringkali digunakan untuk menggambarkan kasih Allah yang tanpa pamrih, sempurna, dan juga penuh pengorbanan (Setiawan, 2024, h. 3)

Kasih dapat disimpulkan sebagai pemberian ungkapan kepada seseorang. Hal ini dilihat dari empat perlambangan kasih dalam empat konteks yang berbeda sesuai dengan hubungan yang dijalin.

2.3.2 Sukacita

Sukacita adalah dorongan positif terhadap orang percaya yang seharusnya dimengerti menjadi sukacita rohani (Manurung, 2024, h. 25). Dengan definisi ini, dapat dikatakan bahwa sukacita tidak mengenal permasalahan duniawi apapun yang sedang dihadapi, sehingga sukacita dapat terus dirasakan oleh orang percaya. Sukacita menjadi salah satu tolak ukur umat Kristiani dalam hal-hal kecil dalam kehidupan sehari-hari.

Di dalam 2 Korintus 6: 9-15, umat Kristiani diharapkan untuk bisa memberi dengan penuh berkat dan penuh sukacita, sama seperti Allah telah mengasihi dan memberikan kebaikan yang berlimpah-limpah dan karunia yang sempurna (Ompusunggu dan Tarigan, 2021, h. 204). Dalam arti lain, umat Kristiani diharapkan dapat melakukan segala hal yang sudah menjadi ajaran dalam agama Kristiani dengan sukacita.

2.3.3 Damai Sejahtera

Damai sejahtera adalah ketentraman batiniah yang tentunya dirindukan oleh semua orang. Damai sejahtera sendiri merupakan sebuah hal yang didapatkan melalui persekutuan dengan pemberinya, yaitu Allah itu sendiri (Lestari, 2021, h. 33-35). Dengan definisi ini, dapat dikatakan bahwa damai sejahtera bukan sebuah keadaan atau kondisi, tetapi sesuatu yang bisa didapatkan melalui hubungan yang dekat dengan Allah.

Damai sejahtera sendiri merupakan rancangan Allah, sehingga keadaan atau kondisi sosial yang dialami manusia bukanlah rancangan Allah melainkan dampak sosial dari kondisi tertentu atau kesalahan manusia itu sendiri (Prasetyo, 2024, h. 60-61). Hal ini mengimplikasikan bahwa Allah sendiri tidak pernah memiliki rancangan yang buruk bagi manusia, sehingga

dalam kondisi yang sulit sekalipun, damai sejahtera dapat terus diperoleh bagi umat Kristiani.

2.3.4 Kesabaran

Kesabaran adalah ketabahan diri yang merupakan bentuk campuran kasih karunia Allah dalam menunggu jawaban dari Tuhan (Sihombing dan Paath, 2020, h. 108). Dengan kata lain, kesabaran adalah sesuatu yang didapatkan melalui hubungan yang dekat dengan Allah, sehingga memiliki ketabahan hati dalam menunggu jawaban Tuhan. Namun, perlu diketahui bahwa umat Kristiani seharusnya bisa menahan diri dari dorongan-dorongan untuk melakukan dosa yang dimaksudkan pada Yakobus 1:14 (Malaweng, 2019, h. 48).

Alkitab menjelaskan sifat Allah sebagai pribadi yang sabar. Namun, pribadi sabar Allah sendiri bukan bentuk sifat yang pasif melainkan penguasaan diri Allah dalam menahan hal-hal yang membangkitkan amarahnya. Pribadi sabar Allah sendiri merupakan sifat kasih sayangNya kepada umat manusia yang telah berdosa dan patut terkena amarahNya (Baskoro dan Kristiani, 2023, h. 105).

2.3.5 Kemurahan

Kemurahan adalah sebuah sifat yang menunjukkan kasih sayang, kebaikan hati, dan juga belas kasihan terhadap orang lain. Kemurahan hati dalam konteks buah Roh sendiri merupakan cerminan sifat Allah yang memiliki hati yang murah dan juga penyayang (Marpaung, 2023, h. 17). Dengan definisi ini, dapat dikatakan bahwa kemurahan hati merupakan sesuatu yang manusia perlihatkan saat manusia merasakan kemurahan Allah.

Orang yang diberikan karunia untuk memberikan kemurahan atau belas kasihan pada umumnya juga pernah mengalami perasaan terluka atau mengalami kepahitan dalam hidup. Hal ini menjadi salah satu motivasi mereka untuk membantu orang lain yang memiliki perasaan yang sama dengannya (Munthe, 2024, h. 94).

2.3.6 Kebaikan

Aristoteles seringkali merujuk kebaikan sebagai tujuan perbuatan manusia (Adon dan Firmanto, 2022, h. 582). Namun, kebaikan menurut Alkitab sendiri merujuk tidak hanya kepada tatanan moral, tetapi juga kepada Allah yaitu Sang Kebaikan itu sendiri (Permata et al, 2020, h. 2). Dengan kata lain, kebaikan merupakan perbuatan manusia yang didasari oleh kebaikan Tuhan kepada umat manusia.

Kisah penjahat pada ayat Lukas 23:39 menjadi contoh kasus bagi umat Kristiani bahwa dosa tidak hanya menjebak manusia pada kebodohan dan kesesatan. Dosa juga menghilangkan pandangan umat Kristiani terhadap kebenaran dan kebaikan (Gulo, 2024, h. 64).

2.3.7 Kesetiaan

Kesetiaan adalah sifat tulus, tidak mengingkari janji ataupun berkhianat (Septiani et al, 2019, h. 267). Kesetiaan merujuk pada sifat Allah yang dipercaya secara mutlak menepati janji-janjinya, kasihNya, serta sifatNya yang tidak pernah berubah (Sahartian dan Septiadi, 2020, h. 89). Kesetiaan dalam arti lain merupakan sebuah cerminan manusia akan Allah karena telah merasakan kasih setia Allah di dalam hidupnya.

Kesetiaan bukan hanya sekedar dilihat dari sisi religi semata, melainkan sebuah fondasi integritas yang mempengaruhi setiap sisi kehidupan. Hasil penelitian yang diadakan oleh Udju dan Sinaga (2023, h. 27) menyatakan bahwa pengajar yang secara terus menerus memperlihatkan kesetiannya kepada Tuhan dalam kehidupan sehari-hari dapat membuat ekosistem pendidikan yang menabahkan, menguatkan nilai-nilai moral, dan menyegarkan jiwa muridnya dengan inspirasi rohani. Hal ini mengimplikasikan fungsi kesetiaan tidak hanya bagi umat Kristiani yang sedang dilayani yang dalam konteks ini adalah siswa, tetapi juga pelayan itu sendiri yang dalam konteks ini adalah guru.

2.3.8 Kelemahlembutan

Kelemahlembutan adalah sebuah sifat yang ditunjukkan pada orang-orang yang mempunyai kekuatan ataupun kelebihan tetapi tidak menyalahgunakan kuasanya melainkan memakai hal tersebut dengan bijak (Gulo, 2020, h. 34). Orang yang lemah lembut adalah orang yang mengimani kehadiran Allah di dalam hidup dan mengerti kedudukan mereka di dalam hidup (Butarbutar, 2024, h. 31). Dengan kata lain, kehadiran Allah di dalam hidup membuat umat Kristiani menjadi lebih bijak dalam menggunakan kekuatan ataupun kelebihan yang dipunyai.

Hati yang lemah lembut mengindikasikan sifat peka yang baik terhadap panggilan Tuhan saat Ia membenarkan kesalahannya dan berusaha membenarkannya. Dalam konteks pemimpin, salah satu tokoh yang mencerminkan pemimpin yang lemah lembut adalah Musa. Kelemahlembutan Musa terlihat pada saat Musa memimpin Israel keluar dari tanah Mesir (Sinaga et al, 2021, h. 130-131).

2.3.9 Penguasaan Diri

Penguasaan diri adalah sebuah sifat yang mengacu pada kemampuan mengendalikan diri dari dorongan hasrat serta nafsu (Sudianto et al, 2020, h. 70). Dalam 1 Korintus 9:26-27, Paulus menyebutkan bahwa pengendalian diri dapat dilatih dengan melakukan disiplin diri. Hal ini disebabkan sifat manusia yang pada dasarnya tidak memiliki pengendalian diri yang sempurna (Matondang dan Santo, 2023, h. 62). Dengan kata lain, dorongan hasrat serta nafsu ini sendiri dapat dikendalikan melalui proses pendisiplinan diri yang baik.

2.4. Penelitian yang Relevan

Untuk mendapatkan data yang lebih lengkap, penulis mencatumkan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dalam perancangan Tugas Akhir ini. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Komik Web Tentang Kisah Perempuan Hebat Dalam Alkitab.	Audree Graciela Salomita Peyoh, Christine Claudia Lukman, Hendra Setiawan	Menarik anak muda kristiani untuk mengambil nilai-nilai positif tentang kesetaraan gender pada dua tokoh Perempuan dari Alkitab yaitu ratu Ester dan Abigail.	Menyajikan konten yang Alkitabiah dalam bentuk komik web.
2.	Menyatukan Integritas Pemimpin dan Kedewasaan Rohani: Studi tentang Internalisasi Buah Roh dalam Komunitas Gereja. <i>Matheo: Jurnal Teologi/Kependetaan</i> , 13(1), 1-18.	Suhartono, T., Gultom, J., & Widiada, G Tony Suhartono, Junifrius Gultom, Gede Widiada	Adanya konsistensi dalam perkataan dan perbuatan yang dihasilkan dari pemimpin Gereja yang melalui proses internalisasi buah Roh.	Mengangkat buah Roh bagi pemimpin gereja.
3.	Perancangan Peta Pop-Up Kisah Eksodus	Vanessa Yusuf, Mendy Hosana Malkisedek	Menarik minat anak terhadap	Mengubah informasi teks yang

			Eksodus atau kitab Keluaran dengan cara membuat Peta Pop-Up	berasal dari Alkitab dalam bentuk peta interaktif.
--	--	--	-------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------

Beberapa penelitian ini dianggap relevan bagi penelitian Tugas Akhir ini, melihat dari beberapa aspek, seperti cara pengolahan data dan juga kasus yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Perancangan dalam beberapa penelitian di atas memberikan *insight* dalam mengubah sesuatu yang masih cenderung agamis menjadi mudah untuk diterima oleh target dari masing-masing perancangan dengan luaran media yang mudah diterima oleh anak muda. Selain itu, jurnal yang dijadikan penelitian yang relevan juga membahas tentang dampak buah Roh itu sendiri secara nyata. Penelitian yang ada di atas dapat dijadikan referensi dalam perancangan ini.

