

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Media Informasi

Media informasi merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau data kepada khalayak luas dengan tujuan memberikan pengetahuan, hiburan, atau komunikasi. Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam bentuk dan cara penyebaran media informasi, mulai dari media cetak hingga media berbasis internet.

##### 2.1.1 Jenis Media

Berdasarkan penelitian Turow (2009), media dapat diklasifikasikan menjadi tiga jenis utama berdasarkan bentuk dan cara penyebarannya:

##### 1. Media Cetak

Media cetak adalah media yang menyampaikan informasi dalam bentuk fisik, seperti buku, majalah, dan surat kabar. Sejak diperkenalkannya metode pencetakan dengan *movable type* oleh Johannes Gutenberg pada abad ke-15, media cetak memainkan peran penting dalam penyebaran informasi dan ide-ide baru. Sejarah mencatat bahwa media cetak telah menjadi faktor utama dalam berbagai perubahan sosial, termasuk Reformasi Protestan dan pertumbuhan literasi di masyarakat (Turow, 2009). Industri media cetak terdiri dari beberapa sektor utama:

- **Industri Buku:** Buku merupakan bentuk media cetak yang paling awal dan masih bertahan hingga saat ini. Buku memiliki peran besar dalam penyebaran ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Perkembangan industri buku mencerminkan perubahan dalam minat baca dan kebutuhan masyarakat terhadap informasi.

- **Industri Surat Kabar:** Surat kabar menjadi salah satu media informasi yang memiliki pengaruh besar dalam pembentukan opini publik. Dengan sifatnya yang periodik dan aktual, surat kabar menyediakan berita, opini, dan analisis mengenai berbagai peristiwa yang sedang terjadi.
- **Industri Majalah:** Majalah menggabungkan elemen berita dan hiburan dalam format yang lebih menarik secara visual. Berbeda dengan surat kabar, majalah sering kali memiliki fokus pada topik tertentu seperti fashion, bisnis, atau teknologi, serta menargetkan segmen audiens yang lebih spesifik.

## 2. Media Elektronik

Media elektronik mencakup sarana komunikasi yang menggunakan teknologi listrik atau elektromagnetik, seperti radio, televisi, dan film. Kehadiran media ini memungkinkan penyebaran informasi dalam bentuk suara dan gambar secara lebih cepat dibandingkan media cetak. Media elektronik memiliki dampak besar dalam membentuk opini publik serta menyebarkan budaya populer ke berbagai penjuru dunia (Turow, 2009).

## 3. Media Internet

Media internet merupakan perkembangan terbaru dalam dunia komunikasi yang menggabungkan unsur media cetak dan elektronik dengan keunggulan interaktivitas dan akses global. Dengan munculnya situs web, media sosial, dan platform berbasis digital, internet telah menjadi medium utama dalam penyampaian informasi yang cepat dan efisien. Perkembangan teknologi ini memungkinkan setiap individu tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten yang dapat berinteraksi langsung dengan audiensnya (Turow, 2009).

## 2.2 Buku

Buku merupakan salah satu bentuk dokumentasi tertua yang berfungsi sebagai wadah portabel untuk menyimpan dan menyebarluaskan informasi dalam

bentuk cetak, yang dapat dibaca kapan saja dan di mana saja (Haslam, 2006). Seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan komunikasi visual, muncul buku ilustrasi yang menggabungkan teks dengan gambar sebagai media penyampaian informasi yang lebih efektif. Haslam (2006) mendefinisikan buku ilustrasi sebagai buku yang mengandung kombinasi antara teks dan ilustrasi, di mana gambar memiliki peran penting dalam membantu pembaca memahami isi cerita dan memvisualisasikan imajinasi yang terkandung dalam teks.

Ilustrasi dalam buku tidak hanya berfungsi sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai alat bantu komunikasi visual yang efektif dalam menyampaikan pesan secara lebih jelas dibandingkan teks semata (Wammes, 2016). Ilustrasi mampu menciptakan hubungan imersif dan emosional antara pembaca dan cerita dengan menghadirkan ekspresi, gesture, dan suasana yang tidak selalu dapat dijelaskan secara verbal. Visual yang menyentuh emosi dapat menstimulasi empati, membuat pembaca merasa lebih terhubung secara pribadi dengan tokoh atau pesan yang disampaikan (Sadoski, 2000) Penelitian oleh Lyra (2016) juga menunjukkan bahwa ilustrasi yang dirancang secara naratif mampu meningkatkan keterlibatan afektif pembaca, yang pada akhirnya memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap konten. Oleh karena itu, buku ilustrasi banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan anak, untuk mempermudah penyampaian materi yang kompleks dengan cara yang lebih menarik, menyentuh, dan mudah dipahami.

### **2.2.1 Jenis-jenis Buku**

Berdasarkan Hendriyana (2012), buku dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu berdasarkan sistem klasifikasi *Dewey Decimal Classification (DDC)* dan berdasarkan isi. Sistem *DDC* menggunakan prinsip desimal untuk mengelompokkan buku-buku pengetahuan ke dalam sepuluh kategori utama, yaitu:

1. Karya umum seperti *ensiklopedia*, buku referensi, serta informasi tentang komputer dan perpustakaan,
2. Filsafat dan psikologi, mencakup etika, teori psikologi, dan pemikiran filosofis,

3. Agama, yang memuat berbagai ajaran dan pemikiran keagamaan,
4. Ilmu sosial, termasuk hukum, pendidikan, ekonomi, politik, dan sosiologi,
5. Bahasa, meliputi *linguistik*, tata bahasa, dan kamus,
6. Ilmu pengetahuan alam, seperti matematika, biologi, fisika, kimia, dan astronomi,
7. Teknologi dan ilmu terapan, termasuk teknik dan kedokteran,
8. Seni dan kesehatan, mencakup seni rupa, musik, fotografi, olahraga, dan kesehatan,
9. Sastra, yang terdiri atas puisi, drama, esai, dan karya sastra lainnya, serta
10. Sejarah dan geografi, termasuk biografi, perjalanan (*journey*), dan sejarah umum.

Klasifikasi ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam menemukan buku berdasarkan topik atau bidang yang diminati.

### 2.2.2 Klasifikasi Buku

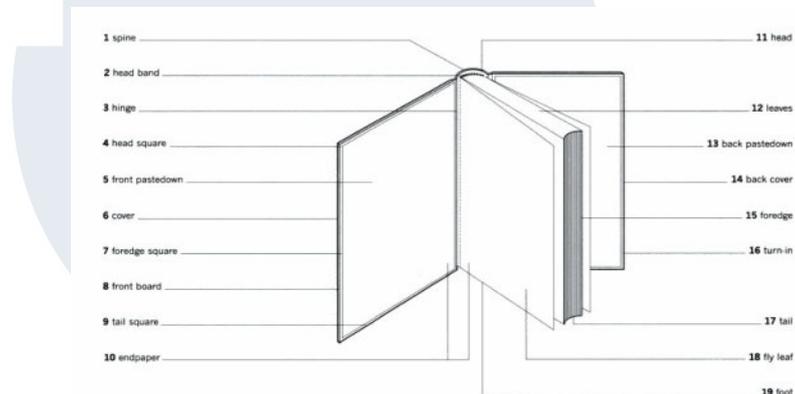
Berdasarkan pernyataan Hendriyana (2012), buku secara umum terbagi menjadi dua kategori utama, yaitu buku *fiksi* dan *non-fiksi*. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Karimi dan Ahmad (2012) yang menjelaskan bahwa buku *fiksi* berisi kisah rekaan atau imajinatif dari penulis, seperti *novel*, *prosa*, *puisi*, dan *cerpen*. Buku *fiksi* menjadi media bagi penulis untuk menyampaikan pengalaman pribadi ataupun fenomena sosial di sekitarnya. Sementara itu, buku *non-fiksi* mencakup berbagai informasi factual dan bertema pengetahuan, misalnya *literatur*, buku panduan, keterampilan praktis, serta pengembangan diri.

Darnomo (2007) menambahkan bahwa klasifikasi buku juga dapat dilihat berdasarkan jenisnya. Buku *fiksi* biasanya bersifat populer dan berisi pengetahuan umum, sedangkan buku *non-fiksi* sering digunakan sebagai buku wajib atau *textbook* dalam pendidikan dan umumnya disusun oleh pihak pemerintah. Selain itu, buku juga dapat berfungsi sebagai sumber referensi,

seperti *kamus*, *direktori*, *ensiklopedia*, serta publikasi periodik seperti *majalah*, *tabloid*, dan *koran*. Dalam penelitian ini, jenis buku yang digunakan adalah buku ilustrasi sebagai media informasi utama.

### 2.2.3 Anatomi Buku

Dalam penerbitan dan desain buku, terdapat berbagai bagian struktural yang memiliki fungsi spesifik dalam menjaga integritas fisik dan estetika buku. Haslam (2006) mengelompokkan bagian dasar buku ke dalam beberapa elemen utama, yaitu:



Gambar 2. 1 Anatomi Buku

Sumber : Haslam, 2006

Dan berikut meruapakan penjabaran detail mengenai anatomi buku oleh Haslam, sebagai berikut :

1. **Spine** – Bagian luar buku yang menutupi sisi samping berfungsi sebagai tulang punggung yang mengikat semua halaman buku.
2. **Head Band** – Benang pengikat jilid buku yang sering kali diwarnai untuk memberikan elemen estetika tambahan.
3. **Hinge** – Lipatan pada endpaper yang terletak di antara *pastedown* dan *fly leaf*, berfungsi sebagai engsel yang memungkinkan buku dibuka dengan fleksibilitas.
4. **Head Square** – Area kecil pada bagian atas buku yang memberikan ruang ekstra agar halaman dalam tidak langsung bersentuhan dengan sampul.

5. **Front Pastedown** – Bagian dari endpaper yang ditempelkan pada bagian dalam sampul depan buku untuk memberikan ketahanan tambahan.
6. **Cover** – Lapisan luar buku yang biasanya terbuat dari karton tebal atau bahan lainnya untuk melindungi isi buku.
7. **Foreedge Square** – Bagian yang menutupi sisi luar buku untuk memberikan perlindungan tambahan pada halaman.
8. **Front Board** – Struktur keras pada bagian depan sampul yang memberikan bentuk dan kekuatan pada buku.
9. **Tail Square** – Area di bagian bawah buku yang memberikan ruang ekstra agar halaman dalam tetap terjaga dari kerusakan.
10. **Endpaper** – Kertas tambahan yang ditempelkan di bagian dalam sampul untuk memperkuat struktur buku.
11. **Head** – Bagian paling atas dari sebuah buku.
12. **Leaves** – Kumpulan halaman yang terdiri dari dua sisi kertas yang disatukan dalam satu jilidan.
13. **Back Pastedown** – Bagian endpaper yang ditempelkan pada bagian dalam sampul belakang buku.
14. **Back Cover** – Sampul belakang buku yang melindungi bagian akhir isi buku.
15. **Foreedge** – Sisi samping halaman buku yang terlihat saat buku ditutup.
16. **Turn-in** – Potongan kecil dari sampul luar yang dilipat ke dalam untuk memberikan hasil akhir yang lebih rapi dan kuat.
17. **Tail** – Bagian bawah dari sebuah buku.
18. **Fly-leaves** – Halaman kosong pada bagian awal dan akhir buku yang dapat dibalik.
19. **Foot** – Bagian bawah halaman buku.

Pemahaman terhadap anatomi buku sangat penting dalam proses perancangan buku ilustrasi karena menentukan kenyamanan pengguna dalam

membaca serta ketahanan fisik buku dalam jangka panjang. Selain itu, struktur ini juga memengaruhi estetika dan fungsi dari buku itu sendiri, terutama dalam konteks buku ilustrasi yang mengandalkan visual sebagai elemen utama. dalam penyampaian informasi.

#### 2.2.4 Layout

Dalam buku *A Picture Book Primer: Understanding and Using Picture Books*, Matulka (2008) menjelaskan pentingnya tata letak halaman (*page layout*) dalam menyampaikan cerita dan menciptakan pengalaman visual yang efektif bagi pembaca, terutama dalam buku cerita bergambar. Tata letak ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah untuk teks dan gambar, tetapi juga memainkan peran besar dalam ritme narasi dan cara pembaca memahami isi cerita. Dalam buku ilustrasi, Matulka (2008) menyatakan bahwa terdapat dua jenis *layout*, yaitu:

##### 1. *Double-page Spread*

Ilustrasi dua halaman adalah jenis tata letak di mana gambar tersebar secara penuh di kedua sisi halaman yang terbuka. Tata letak ini sangat ideal untuk menggambarkan pemandangan yang luas atau situasi yang melibatkan banyak karakter. Dalam pengaturannya, teks bisa saja tidak ditampilkan sama sekali atau justru tersebar di kedua halaman.



Gambar 2. 2 Contoh Double Page Spread

Sumber: Medium

Ketika digunakan bersama dengan ilustrasi satu halaman, tata letak dua halaman bisa memberi jeda emosional dalam cerita,

menambah ketegangan, atau menciptakan momen reflektif. Sebagai contoh, dalam buku *Why Mosquitoes Buzz in People's Ears* (1975), hampir seluruh ilustrasinya berupa penyebaran dua halaman. Penempatan teks juga bervariasi; kadang tersebar di kedua sisi, kadang hanya muncul di satu halaman. Penataan visual ini membantu mengarahkan pandangan pembaca dari sisi kiri ke kanan dengan alami.

## 2. *Single-page Spread*

Sebaliknya, ilustrasi satu halaman terbatas hanya pada satu sisi halaman, sementara teks biasanya ditempatkan di halaman seberangnya. Jenis tata letak ini umum digunakan dalam buku cerita bergambar yang memiliki jumlah teks lebih banyak, seperti cerita rakyat. Ilustrasi satu halaman sering dipilih karena mendukung narasi yang lebih panjang dan terstruktur.



Gambar 2. 3 Contoh Single Page Spread

Sumber : Copypress (2023)

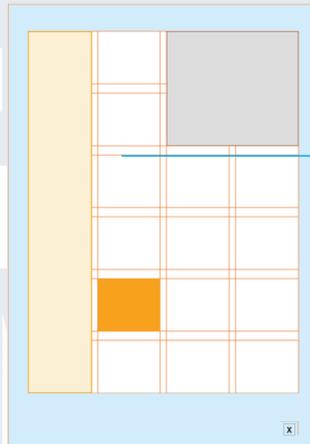
Biasanya, halaman teks dilengkapi dengan elemen visual tambahan seperti bingkai atau hiasan dekoratif untuk menyeimbangkan visual halaman. Contohnya dapat ditemukan dalam buku *Hairy Maclary* (2023) karya Lynley Dodd, di mana ilustrasi satu halaman digunakan dengan tata letak yang lebih formal. Dalam salah satu adegannya, teks ditempatkan di sisi kanan halaman, sementara ilustrasi berupa seekor anjing ditampilkan di sisi kiri, menciptakan interaksi visual yang dinamis antara teks dan gambar.

## 2.2.5 Grid

Beth Tondreau dalam *Layout Essentials* menjelaskan bahwa grid membantu mengatur elemen desain agar lebih tertata dan mendukung komunikasi visual secara efektif, meskipun sering tidak terlihat secara langsung. Kini, grid kembali dianggap penting di tengah arus informasi yang cepat. Sejalan dengan itu, Tondreau (2019) menyebut *grid* sebagai panduan visual untuk menciptakan susunan elemen yang rapi, seimbang, dan mudah dipahami pembaca.

### A. Anatomi Grid

Tondreau (2009) menyampaikan bahwa grid merupakan struktur yang menghubungkan dan menyelaraskan seluruh elemen visual dalam desain. Di dalamnya terdapat beberapa elemen penting yang membentuk grid (h.10).



Gambar 2. 4 Anatomi Grid

Sumber : Tondreau, (2009)

Dan dibawah ini merupakan penjelasan dan penjabaran detail mengenai anatomi Grid lebih jauh :

#### 1. Kolom (*Columns*)

*Column* merupakan ruang vertikal yang digunakan untuk menempatkan teks atau gambar. Ukuran dan jumlah *column* dapat bervariasi, tergantung pada kebutuhan konten yang disajikan.

## 2. Modul (*Modules*)

*Module* terdiri dari bagian-bagian kecil yang dipisahkan oleh jarak yang konsisten. Pola pengulangan ini menciptakan tampilan *grid* yang rapi. Ketika *module-module* ini digabungkan, akan terbentuk baris dan *column* dengan ukuran yang beragam.

## 3. Margin (*Margins*)

*Margin* adalah ruang kosong yang mengelilingi konten halaman dan berfungsi sebagai batas antar elemen desain. Area ini juga mencakup *gutter* (jarak antar *column*) dan bisa dimanfaatkan untuk meletakkan informasi tambahan seperti catatan atau keterangan.

## 4. Zona Spasial (*Spatial Zones*)

*Spatial zone* adalah area khusus yang dibentuk dari beberapa *column* dan digunakan untuk menempatkan elemen-elemen seperti teks, gambar, atau iklan sesuai kebutuhan.

## 5. Garis Alur (*Flowlines*)

*Flowline* merupakan garis horizontal imajiner yang membantu membagi ruang halaman secara teratur. Garis-garis ini mempermudah pembaca dalam mengikuti alur bacaan dari satu bagian ke bagian lainnya di dalam halaman.

## 6. Penanda (*Markers*)

*Markers* berfungsi sebagai panduan visual bagi pembaca, seperti penempatan nomor halaman, judul di bagian *header* atau *footer*, serta ikon-ikon yang menandai bagian tertentu dalam dokumen.

Keseluruhan elemen ini saling terhubung dan membentuk sistem *grid* yang terstruktur, sehingga membantu dalam menyusun desain buku secara visual dan fungsional.

## B. Stuktur Dasar Grid

Carter (2012) dan Tondreau (2009) sepakat bahwa *grid* memiliki prinsip dasar yang dapat dijadikan acuan dalam merancang

buku. Prinsip-prinsip ini berperan penting untuk membentuk tampilan halaman yang terstruktur, seragam, dan tertata dengan baik. Terdapat beberapa jenis *grid* yang sering digunakan dalam proses desain, antara lain:

### **1. *Single Column Grid***

Jenis *grid* ini sering digunakan untuk halaman yang didominasi oleh teks, seperti buku, laporan, atau esai. Fokus utamanya adalah pada blok teks yang tersusun secara terpusat dalam satu kolom (h.11).

### **2. *Multicolumn Grid***

Memberikan fleksibilitas tinggi dalam penataan konten. Kolom-kolom yang bervariasi ini biasanya digunakan dalam desain majalah atau situs web karena kemampuannya mengakomodasi beragam jenis informasi secara dinamis (h.11).

### **3. *Hierarchical Grid***

Jenis *grid* ini membagi halaman ke dalam beberapa zona berdasarkan hierarki informasi, biasanya dengan dominasi *layout* horizontal. Digunakan ketika isi halaman memerlukan pembagian wilayah visual yang tidak simetris, namun tetap terstruktur.

Secara keseluruhan, penggunaan *grid* ini memberikan *guidelines* yang jelas dalam menyusun isi buku, sehingga setiap halaman terlihat konsisten, teratur, dan mudah dipahami oleh pembaca.

## **2.3 Tipografi**

Tipografi merupakan elemen penting dalam desain grafis yang berkaitan erat dengan pemilihan dan pengaturan jenis huruf untuk menciptakan komunikasi visual yang efektif. Landa (2014, hlm. 35) menjelaskan bahwa jenis huruf atau *typeface* adalah desain dari satu set karakter yang memiliki kesamaan

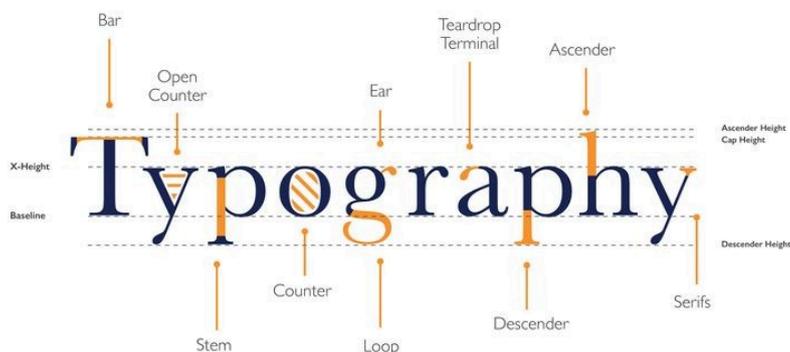
bentuk visual. Setiap *typeface* terdiri atas huruf, angka, simbol, tanda baca, serta aksesoris yang digunakan untuk menunjang keterbacaan dan kejelasan dalam penulisan. Kesamaan visual ini membentuk karakteristik khas dari setiap jenis huruf yang memengaruhi persepsi dan pesan yang ingin disampaikan dalam suatu karya desain.



Gambar 2.5 Tipografi

Sumber : Creative Hall of Fame

Struktur dasar huruf dalam sebuah *typeface* perlu dijaga agar tetap konsisten dan mudah dikenali. Anatomi huruf, seperti *x-height*, *capline*, dan *baseline*, merupakan bagian penting dalam menciptakan keselarasan visual antar karakter huruf. Garis-garis imajiner ini berfungsi sebagai panduan optik dalam menyejajarkan setiap elemen tipografi sehingga terbentuk komposisi yang harmonis (Landa, 2014, hlm. 32)



Gambar 2. 6 Garis Imajiner

Sumber:Jasa Logo

Landa (2014) mengelompokkan *typeface* ke dalam beberapa kategori berdasarkan bentuk dan fungsinya, yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, *display*, dan *symbol typefaces*. *Serif* memiliki ciri garis kecil pada ujung huruf yang memberi kesan formal dan tradisional, sementara *sans serif* tampil tanpa garis tersebut dan cenderung lebih modern dan minimalis. *Script* menyerupai tulisan tangan dan digunakan untuk keperluan dekoratif, sedangkan *display* lebih eksperimental dan cocok untuk judul atau materi promosi karena tampilannya yang menarik perhatian. Sementara itu, *symbol typefaces* terdiri dari ikon atau lambang yang digunakan dalam sistem komunikasi visual.

Erik Spiekermann dalam bukunya *Stop Stealing Sheep and Find Out How Type Works* (2022) menegaskan bahwa tipografi tidak hanya sebatas memilih huruf yang indah, tetapi tentang bagaimana huruf tersebut bekerja dalam menyampaikan pesan. Tipografi mencakup pengaturan ukuran, spasi, kontras, serta susunan huruf dalam suatu desain. Dalam media berbasis *visual storytelling*, pemilihan tipografi berperan penting dalam membangun karakter dan suasana. Misalnya, huruf tebal dan ekspresif cocok digunakan untuk menggambarkan dialog yang berteriak, sedangkan huruf yang tipis dan lembut cocok untuk percakapan bernada tenang. Pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar tipografi menjadi sangat diperlukan untuk menciptakan pengalaman membaca yang efektif dan nyaman bagi audiens.

Dalam konteks desain buku, pemilihan jenis huruf harus memperhatikan kenyamanan pembaca dalam membaca teks dalam jangka panjang. Landa (2014) menyarankan penggunaan *serif typeface* untuk teks panjang karena struktur hurufnya mempermudah mata mengikuti baris teks. Selain itu, kontras warna antara teks dan latar belakang, serta penggunaan jumlah jenis huruf yang terbatas dalam satu desain akan mendukung keterbacaan dan menjaga konsistensi tampilan visual.

Secara keseluruhan, tipografi memiliki peran penting dalam menyampaikan informasi secara visual. Dengan pemilihan dan pengaturan huruf yang tepat, pesan dalam buku atau media visual lainnya dapat disampaikan secara efektif, menarik secara estetis, dan mudah dipahami oleh pembaca.

### 2.3.1 Penempatan Tipografi

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Matulka (2008) penempatan teks dalam buku ilustrasi memegang peranan penting dalam menciptakan suasana dan nada cerita. Penempatan teks yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan pembaca dan memperkuat makna dari ilustrasi yang disajikan. Matulka mengklasifikasikan penempatan teks dalam lima tingkatan formalitas:

1. *Very Formal*

Teks ditempatkan secara konsisten di atas atau di bawah ilustrasi pada setiap halaman, atau bahkan ditempatkan berlawanan dengan ilustrasi pada halaman yang berdekatan.

2. *Formal*

Teks ditempatkan di atas atau di bawah ilustrasi, namun posisinya dapat bergantian antara halaman satu dengan yang lain.

3. *Informal*

Teks ditempatkan mengikuti bentuk ilustrasi, bisa berada di dalam, di luar, atau di antara ilustrasi, menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara teks dan gambar.

4. *Very Informal*

Penempatan teks yang tidak teratur, sering kali teks menyatu dengan ilustrasi, menciptakan pengalaman membaca yang lebih bebas dan kreatif.

5. *Absent*

Tidak ada teks sama sekali; cerita disampaikan sepenuhnya melalui ilustrasi, dikenal sebagai "cerita tanpa kata".

### 2.3.2 Format Tipografi

Penataan tipografi merupakan bagian penting dalam desain buku ilustrasi karena memengaruhi kenyamanan membaca serta pengalaman visual pembaca. *Poulin* ((2018, hlm. 256)) menjelaskan bahwa tipografi dapat diatur melalui berbagai komposisi dan kesejajaran (*alignment*) yang disesuaikan

dengan isi dan konteks buku. Terdapat empat jenis kesejajaran tipografi yang umum digunakan dalam perancangan tata letak:

1. *Center alignment*

Teks diletakkan di tengah, membentuk keseimbangan simetris antara sisi kiri dan kanan dalam lebar paragraf.

2. *Justified alignment*

Teks diratakan di kedua sisi, baik kiri maupun kanan, membentuk blok teks yang rapi dan teratur dari margin ke margin.

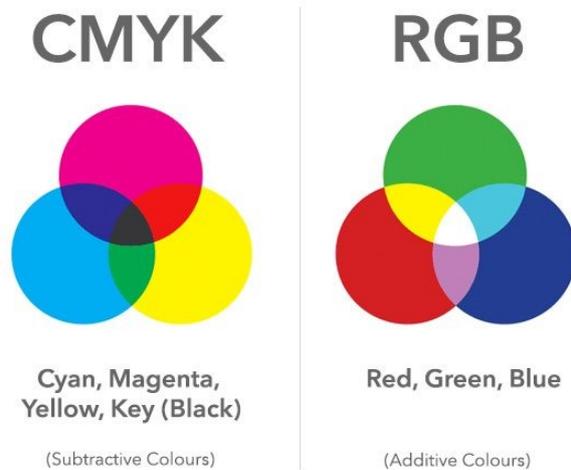
<p>Alice opened the door and found that it led into a small passage, not much larger than a rat hole: she knelt down and looked along the passage into the loveliest garden you ever saw.</p>	<p>Alice opened the door and found that it led into a small passage, not much larger than a rat hole: she knelt down and looked along the passage into the loveliest garden you ever saw.</p>	<p>Alice opened the door and found that it led into a small passage, not much larger than a rat hole: she knelt down and looked along the passage into the loveliest garden you ever saw.</p>	<p>Alice opened the door and found that it led into a small passage, not much larger than a rat hole: she knelt down and looked along the passage into the loveliest garden you ever saw.</p>
<b>left</b>	<b>center</b>	<b>right</b>	<b>justify</b>

Gambar 2. 7 Kesejajaran Paragraf

Sumber : <https://images.app.goo.gl/DKbv48wDDjNnfJ498>

## 2.4 Warna

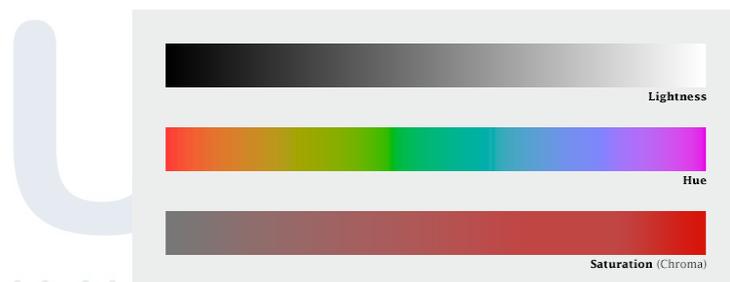
Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam desain visual karena memiliki kemampuan untuk membentuk suasana, emosi, serta menyampaikan pesan dalam karya desain. Landa (2013) menyebutkan bahwa warna terbagi menjadi dua jenis utama: *subtractive color* dan *additive color*. *Subtractive color* atau warna pantulan adalah warna yang muncul pada permukaan objek akibat pantulan cahaya, yang terlihat pada media cetak. Sedangkan *additive color* adalah warna yang terbentuk dari cahaya yang langsung dipancarkan, biasanya terlihat pada layar perangkat elektronik seperti komputer atau televisi (2013, hlm. 23).



Gambar 2. 8 Warna

Sumber : <https://images.app.goo.gl/J2NwVRV4xsvTmWnPA>

Selain itu, warna juga memiliki tiga atribut utama, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merujuk pada jenis atau nama warna, seperti merah atau biru. *Value* menggambarkan tingkat kecerahan atau kegelapan warna, misalnya biru terang atau merah gelap. Sedangkan *saturation* mengacu pada intensitas warna, dari yang cerah hingga yang pudar atau keabu-abuan.



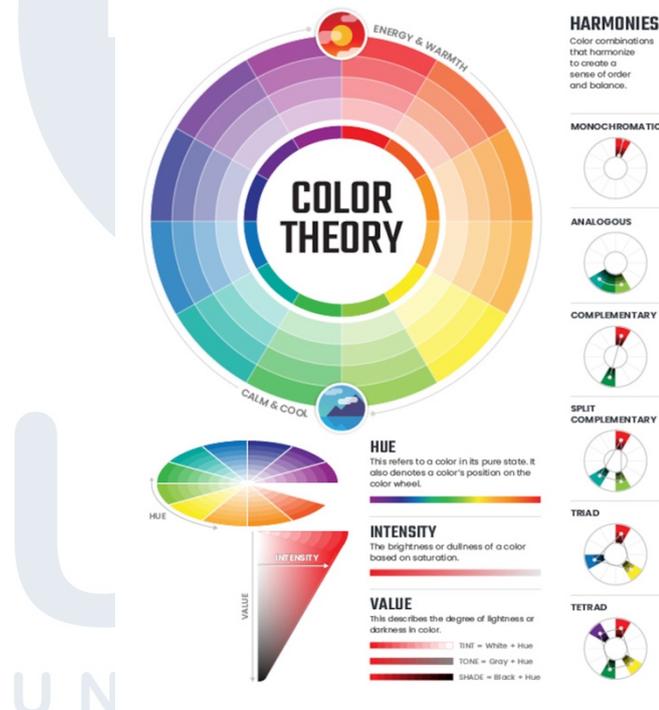
Gambar 2. 9 Hue, Value, Saturation

Sumber : <https://images.app.goo.gl/GyBjQ7euhxDapuZ7A>

Landa (2001) juga mengidentifikasi berbagai skema warna yang dapat digunakan untuk menciptakan harmoni dalam desain, di antaranya:

1. *Monochromatic*: Menggunakan satu warna dengan variasi nilai dan kejenuhan untuk menciptakan kesan yang harmonis.
2. *Analogous*: Menggabungkan warna yang berdekatan dalam roda warna untuk menghasilkan kombinasi yang serasi.

3. *Complementary*: Menggunakan dua warna yang berlawanan dalam roda warna untuk menghasilkan kontras yang mencolok.
4. *Split-complementary*: Menggunakan satu warna utama dan dua warna yang berdekatan dengan warna komplementernya untuk menciptakan kontras yang lebih lembut.
5. *Triadic*: Menggabungkan tiga warna yang jaraknya sama dalam roda warna untuk menciptakan keseimbangan dan harmoni.
6. *Tetradic*: Menggunakan empat warna yang terdiri dari dua pasangan warna komplementer, menghasilkan kombinasi warna yang kaya dan dinamis.



Gambar 2.10 Teori Warna

Sumber : DINFOS Pavillion

Di dunia desain grafis, pemilihan kombinasi warna yang tepat dapat membantu dalam menyampaikan pesan secara lebih efektif dan meningkatkan keterbacaan serta daya tarik visual. Sementara itu, McCloud (2001) dalam *Understanding Comics* menyatakan bahwa warna tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai alat naratif yang mampu

mengubah persepsi pembaca terhadap suatu adegan atau karakter. McCloud menjelaskan bahwa warna dapat mempengaruhi bagaimana pembaca merasakan suasana, waktu, dan emosi dalam cerita, sekaligus memperkuat karakter dan latar cerita. Oleh karena itu, pemilihan warna dalam desain grafis harus memperhatikan konteks, emosi, dan psikologi warna untuk mendukung komunikasi visual yang efektif.

## 2.5 Ilustrasi

Scott McCloud (2001) dalam bukunya *Understanding Comics: The Invisible Art* menjelaskan bahwa ilustrasi bukan hanya sekadar gambar, tetapi juga merupakan media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dan emosi secara efektif. Ilustrasi dapat menggambarkan konsep abstrak, menghidupkan cerita, dan memberikan pengalaman visual yang lebih mendalam kepada audiens.

Salah satu konsep utama yang dibahas oleh McCloud adalah bagaimana ilustrasi dapat digunakan untuk membangun narasi. Ia menekankan bahwa ilustrasi dalam komik atau media lainnya memiliki struktur yang unik dalam menghubungkan gambar secara berurutan untuk menciptakan alur cerita koheren. Dalam hal ini, ilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap teks, tetapi juga dapat berdiri sendiri sebagai elemen utama dalam penyampaian informasi.

Elemen desain seperti garis, bentuk, dan warna memengaruhi persepsi pembaca terhadap ilustrasi. Pemilihan warna dan komposisi dalam ilustrasi dapat meningkatkan keterbacaan dan daya tarik visual. Dalam dunia ilustrasi modern, prinsip-prinsip ini sering diterapkan dalam berbagai media, termasuk buku ilustrasi, komik, dan desain grafis secara umum.

Gaya ilustrasi berkembang seiring waktu dengan adanya pengaruh dari berbagai gerakan desain seperti *art nouveau* dan *art deco*. McCloud mengaitkan perkembangan ini dengan studio desain terkenal seperti Push Pin Studios, yang menggabungkan unsur desain dan ilustrasi secara inovatif. Perubahan dalam pendekatan ilustrasi ini memengaruhi berbagai bidang, termasuk periklanan dan publikasi.

Teknik cetak seperti *four-color process printing* (CMYK) memungkinkan reproduksi gambar dengan warna yang lebih kaya dan detail. Teknologi ini digunakan dalam produksi buku ilustrasi dan media cetak lainnya (Scott McCloud, 2001). Ilustrasi bukan hanya soal estetika, tetapi juga memiliki fungsi sebagai alat komunikasi visual yang mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif dibandingkan teks saja. Dalam dunia desain grafis, ilustrasi menjadi salah satu elemen penting yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman audiens terhadap suatu informasi (Landa, 2013).

### 2.5.1 Gaya Ilustrasi

M.S Gumelar menyatakan bahwa, terdapat beberapa gaya dalam menggambar buku ilustrasi yang umum digunakan :

#### a. Gaya Kartun

Gaya ini memiliki ciri khas sederhana, menggemaskan, dan minimalis, mirip dengan animasi kartun.



Gambar 2.11 Kartun and Mice

Sumber : Good Reads

Biasanya gaya kartun ini digunakan untuk cerita humor atau petualangan anak-anak.

#### b. Gaya Semi Kartun

Gaya ini merupakan perpaduan antara gaya kartun dan realistik. Karakter dan latar belakang digambar dengan detail lebih tinggi dibandingkan gaya kartun, namun tetap mempertahankan elemen-elemen sederhana.



Gambar 2.12 komik Loser Life 2

Sumber : Webtoon

Dan Biasanya gaya semi kartun ini digunakan untuk komik-komik pada umumnya.

#### c. Gaya Realistis

Gaya ini menekankan detail dan proporsi yang mendekati realita, baik dalam penggambaran karakter maupun latar belakang.



Gambar 2.13 DC Comics Wallpaper oleh Alex Ross

Sumber : Wallpaper Flare

Gaya ilustrasi tersebut biasa digunakan untuk cerita dengan tema serius atau dewasa.

#### d. Gaya Hybrid

Gaya *hybrid* dalam menggambar menggabungkan teknik tradisional dan digital. Seniman dapat memulai dengan sketsa tangan, kemudian memindainya untuk disempurnakan

secara digital, atau sebaliknya. Pendekatan ini memungkinkan fleksibilitas dan efisiensi dalam sebuah proses kreatif.



Gambar 2. 14 Naruto  
Sumber : Wallpaper

Dalam proses menggambar buku ilustrasi, ada banyak gaya visual yang bisa dipilih sesuai dengan isi cerita dan siapa pembacanya. Untuk menggambarkan hal tersebut dapat dilihat dari gaya kartun yang biasanya dipakai untuk cerita anak karena tampilannya yang simpel, lucu, dan mudah dipahami. Dan ada gaya semi kartun, yang dapat menjadi jembatan antara kartun dan realist yang masih memiliki kesan imajinatif namun, terasa lebih nyata, cocok buat cerita yang agak serius tapi tetap ringan.

Kalau mau nuansa yang lebih mendalam, gaya realistis bisa jadi pilihan karena mengutamakan detail dan proporsi seperti dunia nyata. Biasanya dipakai untuk cerita yang temanya dewasa atau emosional. Terakhir, ada gaya *hybrid*, yaitu gabungan antara teknik gambar tradisional dan *digital*. Gaya ini membuat proses lebih fleksibel dan efisien, apalagi buat ilustrator yang suka eksplor teknik.

Inti utamanya adalah pemilihan gaya gambar sangat berpengaruh terhadap bagaimana cerita itu tersampaikan dan seberapa besar dampaknya terhadap pembaca. Jadi, penting banget untuk milih gaya yang paling pas dengan isi dan tujuan cerita yang akan dibawa.

## 2.6 Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Menurut Landa (2014) ilustrasi dalam desain tidak hanya berfungsi sebagai pemanis visual, tetapi juga memperkuat narasi dan membentuk suasana, terutama dalam konteks edukatif atau hiburan. Sementara itu, McCloud (2001) menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan teks dalam urutan yang logis dapat menciptakan pengalaman naratif yang kuat, di mana pembaca ikut aktif dalam membangun makna melalui visual. Oleh karena itu, dalam merancang buku ilustrasi, penting bagi desainer untuk memahami prinsip visual seperti komposisi, warna, dan ritme cerita agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik dan memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan serta informatif.

### 2.6.1 Fungsi Buku Ilustrasi

Buku ilustrasi merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan secara efektif dan menarik. Teori Landa (2014) menyatakan bahwa ilustrasi dalam desain tidak hanya berfungsi sebagai pemanis visual, tetapi juga memperkuat narasi dan membentuk suasana, terutama dalam konteks edukatif atau hiburan. McCloud (2001) menjelaskan bahwa kombinasi gambar dan teks dalam urutan yang logis dapat menciptakan pengalaman naratif yang kuat, di mana pembaca ikut aktif dalam membangun makna melalui visual. Perancangan buku ilustrasi menuntut pemahaman prinsip visual seperti komposisi, warna, dan ritme cerita agar pesan dapat diterima dengan baik serta memberikan pengalaman membaca yang menyenangkan dan informatif.

## 2.7 *Visual Storytelling*

Lebowitz dan Klug (2011) dalam bukunya *Interactive Storytelling for Video Games* menjelaskan bahwa *visual storytelling* merupakan teknik penyampaian narasi melalui elemen visual yang dirancang untuk membangun keterlibatan emosional dan meningkatkan pemahaman audiens. Mereka menekankan bahwa kombinasi elemen seperti warna, komposisi, ekspresi karakter, dan tata letak berperan penting dalam mengarahkan perhatian serta memperkuat

pesan yang ingin disampaikan. *Visual storytelling* memungkinkan informasi tersampaikan secara efektif tanpa harus bergantung sepenuhnya pada teks, sehingga audiens dapat memahami makna dan emosi dalam suatu cerita hanya melalui elemen visual. Prinsip ini sering digunakan dalam berbagai media, termasuk komik, buku ilustrasi, animasi, dan permainan interaktif, untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan imersif bagi audiens.

## **2.8 Perkembangan Remaja dan Karakteristiknya**

Teori Hurlock (2003) menyatakan bahwa, masa remaja merupakan tahap perkembangan yang ditandai dengan perubahan signifikan dalam aspek kognitif, emosional, dan sosial. Dari sisi kognitif, remaja mulai mampu berpikir secara abstrak, logis, dan kritis, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep kompleks serta mengevaluasi informasi secara lebih mendalam. Secara emosional, remaja mengalami perubahan perasaan yang lebih intens akibat perkembangan hormonal, yang sering kali menyebabkan ketidakstabilan emosi dan pencarian identitas diri. Sementara itu, dalam aspek sosial, remaja mulai membangun hubungan yang lebih luas di luar keluarga, seperti dengan teman sebaya, serta mulai mengembangkan nilai dan norma sosial yang memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan memahami tahapan perkembangan ini, media informasi yang dirancang dapat disesuaikan dengan gaya belajar dan kebutuhan remaja, sehingga pesan yang disampaikan lebih efektif dan dapat diterima dengan baik (Hurlock, 2003).

## **2.9 Doa Puasa**

Doa puasa merupakan salah satu disiplin rohani yang memiliki peran penting dalam kehidupan orang percaya, sebagaimana diajarkan dan dicontohkan oleh Yesus Kristus kepada murid-murid-Nya. Dalam teologi Kristen, doa puasa bukan hanya tentang menahan diri dari makanan atau minuman. Praktik ini bertujuan mendekatkan diri kepada Tuhan melalui perenungan firman dan pengendalian diri. Florence Farida dan Ester (2020) menyatakan bahwa puasa dalam Alkitab berkaitan dengan pertobatan, penyucian diri, serta peningkatan

kualitas hubungan dengan Tuhan. Doa puasa menjadi sarana bagi orang percaya, khususnya generasi muda, untuk membangun spiritualitas yang kuat dan mengalami pertumbuhan iman.

Praktik ini juga bertujuan membantu seseorang mengendalikan hawa nafsu dan keinginan duniawi (Prince, 2009) Dalam kitab *Kisah Para Rasul*, doa puasa menjadi penggerak utama misi penginjilan. Para pemimpin gereja mula-mula berdoa dan berpuasa sebelum mengambil keputusan penting terkait pelayanan (Purwoto, 2020) Yohanes Enci Patandean dan Bambang Wiku Hermanto (2019) menjelaskan bahwa ajaran Yesus menekankan ibadah seperti doa, sedekah, dan puasa harus dilakukan dengan ketulusan hati, bukan untuk mendapat perhatian manusia. Doa puasa bukan sekadar ritual keagamaan. Praktik ini menjadi sarana pembaruan iman dan jalan untuk memperoleh tuntunan Roh Kudus dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.9.1 Jenis-Jenis Doa Puasa dalam Kekristenan

Dalam tradisi Kekristenan, terdapat beberapa jenis doa puasa yang umum dilakukan oleh jemaat untuk mendekatkan diri kepada Tuhan dan mencari petunjuk-Nya:

1. **Puasa Total:** Puasa ini melibatkan tidak makan dan tidak minum sama sekali selama periode tertentu. Biasanya, puasa total dilakukan dalam waktu singkat, misalnya dari matahari terbit hingga terbenam, untuk memastikan kondisi fisik tetap terjaga.
2. **Puasa Parsial:** Dalam puasa ini, seseorang menghindari jenis makanan atau minuman tertentu. Contohnya adalah "Puasa Daniel", di mana pelaku puasa hanya mengonsumsi buah-buahan, sayuran, dan air, menghindari daging, roti, atau makanan lezat lainnya.
3. **Puasa dengan Air:** Jenis puasa ini melibatkan tidak makan makanan padat, tetapi tetap minum air putih selama periode puasa. Tujuannya adalah membersihkan tubuh dan fokus pada aspek spiritual tanpa mengabaikan kebutuhan hidrasi.

4. **Puasa Bergantian:** Puasa ini dilakukan dengan cara berpuasa pada hari-hari tertentu dalam seminggu atau bulan, misalnya puasa setiap hari Senin dan Kamis. Pola ini membantu membangun disiplin rohani secara konsisten.

### 2.9.2 Doa-Doa yang Dapat Dipanjatkan dalam Puasa

Selama menjalani puasa, umat Kristen dianjurkan untuk memperbanyak doa sebagai bentuk komunikasi dengan Tuhan. Berikut adalah beberapa jenis doa yang dapat dipanjatkan:

1. **Doa Pertobatan:** Memohon ampun atas dosa dan kesalahan yang telah dilakukan, serta meminta kekuatan untuk menjauhi perbuatan yang tidak berkenan di hadapan Tuhan. *Contoh:* "Tuhan, aku mengakui segala dosa dan kesalahanku. Ampunilah aku dan bersihkan hatiku, agar aku dapat hidup sesuai dengan kehendak-Mu."
2. **Doa Permohonan:** Meminta bimbingan, kekuatan, atau bantuan dalam menghadapi tantangan hidup, baik secara pribadi maupun untuk orang lain. *Contoh:* "Ya Tuhan, berikanlah aku kebijaksanaan dalam mengambil keputusan dan kuatkanlah aku dalam menghadapi cobaan yang ada."
3. **Doa Syukur:** Mengucapkan terima kasih atas segala berkat dan karunia yang telah diterima, serta menyadari kebaikan Tuhan dalam kehidupan sehari-hari. *Contoh:* "Bapa yang Maha Baik, aku bersyukur atas kasih dan penyertaan-Mu yang tiada henti dalam hidupku."
4. **Doa Syafaat:** Doa yang berisi harapan atau mendoakan kesejahteraan, kesembuhan, atau kebutuhan orang lain, termasuk keluarga, teman, gereja, dan bangsa. *Contoh:* "Tuhan, aku berdoa untuk saudara-saudaraku yang sedang sakit. Kiranya Engkau memberikan kesembuhan dan hiburan bagi mereka."
5. **Doa Penyembahan:** Memuji dan memuliakan Tuhan atas kebesaran dan keagungan-Nya, serta menyatakan penyerahan diri sepenuhnya

kepada-Nya. *Contoh:* "Allah yang Maha Kudus, Engkau layak dipuji dan disembah. Aku meninggikan nama-Mu dan menyerahkan hidupku ke dalam tangan-Mu."

Pemahaman akan jenis-jenis puasa dan doa yang dapat dipanjatkan, diharapkan umat Kristen dapat menjalani puasa dengan lebih bermakna dan mendalam, sehingga hubungan dengan Tuhan semakin erat dan kokoh.

### **2.9.3 Manfaat Puasa dalam Pertumbuhan Iman Remaja**

Melakukan doa puasa memiliki manfaat dalam kehidupan orang percaya, baik secara fisik, psikis, maupun rohani (Nahaklay, 2020). Kebiasaan ini perlu ditanamkan, terutama pada remaja, agar mereka dapat merasakan manfaat dalam kehidupan pribadi dan spiritual. Beberapa manfaat doa puasa yang dapat berkontribusi pada pertumbuhan iman remaja, sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Doa Puasa Terhadap Kesehatan Fisik**

Doa puasa memiliki manfaat yang signifikan bagi kesehatan fisik, yang sering kali tidak dipahami oleh generasi muda Kristen. Beberapa manfaat fisik dari doa puasa antara lain membantu pembakaran protein yang tidak diperlukan tubuh, menormalkan denyut jantung, meningkatkan daya serap makanan, serta meremajakan sel-sel dalam tubuh. Dalam penelitian Mattson, seorang pakar neurologi menyatakan bahwa, berpuasa secara signifikan dapat melindungi otak dari penyakit degeneratif seperti Alzheimer atau Parkinson. Doa puasa tidak hanya mendekatkan diri kepada Tuhan, tetapi juga membawa manfaat kesehatan bagi tubuh.

#### **2. Manfaat Doa Puasa Terhadap Kesehatan Psikis**

Dalam Amsal 17:22 dikatakan, "Hati yang gembira adalah obat yang manjur, tetapi semangat yang patah mengeringkan tulang." Doa puasa membantu seseorang untuk lebih mengontrol emosinya, mengurangi kemarahan, serta menciptakan suasana hati yang lebih damai. Remaja yang menjalankan doa puasa dapat merasakan ketenangan batin dan kebahagiaan yang berkontribusi terhadap kesehatan mental mereka.

### **3. Manfaat Doa Puasa untuk Memupuk Solidaritas Sosial**

Doa puasa juga memiliki peran dalam membangun rasa kepedulian sosial terhadap sesama, terutama bagi mereka yang kurang mampu. Ketika seseorang menahan rasa lapar dan haus dalam doa puasa, mereka dapat lebih memahami penderitaan orang-orang yang mengalami kelaparan setiap hari. Doa puasa menjadi sarana bagi remaja untuk meningkatkan rasa empati dan solidaritas terhadap orang-orang yang membutuhkan bantuan.

### **4. Manfaat Doa Puasa Terhadap Spiritualitas**

Doa puasa memiliki dampak yang kuat terhadap pertumbuhan spiritualitas seseorang. Berpuasa menumbuhkan dorongan rohani yang tidak dapat diperoleh dengan cara lain. Doa puasa juga menjadi alat kasih karunia dan berkat Allah yang tidak boleh diabaikan. Dengan lebih memusatkan perhatian pada perkara-perkara rohani, hati seseorang menjadi lebih peka terhadap kehendak Tuhan. Doa puasa ini, menjadi sarana bagi remaja untuk semakin dekat dengan Tuhan dan memperkuat hubungan spiritual mereka.

Pemahaman manfaat doa puasa dalam berbagai aspek kehidupan, remaja Kristen diharapkan dapat membiasakan diri untuk melakukannya secara rutin. Hal ini tidak hanya bermanfaat bagi diri sendiri tetapi juga memperkuat iman serta hubungan mereka dengan Tuhan dan sesama.

#### **2.10 Penelitian Relevan**

Pelaksanaan sebuah penelitian dibutuhkannya landasan yang kuat. Pada penelitian yang dilakukan penulis terdapat penelitian-penelitian yang relevan mengenai topik seputar media informasi untuk pengenalan doa puasa. Tabel 2.1 ini merupakan hasil penjabaran pemahaman peneliti dalam menemukan informasi seputar topik doa puasa.

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Ilustrasi Pada Buku Edukasi “Doa Pendek Sehari-hari” untuk Anak Usia 6-10 Tahun di Yayasan Pendidikan Nurul Iman	Audrey Tamara Olivia	Penggunaan ilustrasi berwarna dan menarik dalam buku doa sehari-hari efektif meningkatkan minat baca anak usia 6-10 tahun.	Dengan penggunaan ilustrasi dan variasi metode pembelajaran anak tidak cepat bosan dalam membaca buku tersebut.
2	Perancangan Buku Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Doa Puasa bagi Anak Usia 10-12 Tahun	Hana Christina	Membuat buku interaktif berupa <i>pop up book</i> untuk meningkatkan pemahaman doa puasa bagi anak-anak	Pendekatan buku doa berbasis petualangan dengan teknik pop-up masih jarang digunakan dalam pembelajaran doa anak. Buku ini menggabungkan unsur visual, verbal, dan interaktif
3	Perancangan Buku Ilustrasi Belajar Doa	Nafsia Tul Hasani	Perancangan buku ilustrasi dengan	Kebaruan penelitian ini terletak pada

	dalam bentuk Pertualangan		konsep petualangan efektif dalam membantu anak-anak memahami dan menghafal doa dengan lebih interaktif.	konsep petualangan dalam buku doa, yang jarang digunakan dalam pembelajaran doa anak. Dukungan media seperti t-shirt dan gantungan kunci menambah daya tarik, menjadikannya lebih interaktif dan menarik bagi anak-anak.
--	---------------------------	--	---	--

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dikaji, dapat disimpulkan bahwa media ilustratif dan pendekatan visual-interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman serta minat anak-anak terhadap materi doa. Penggunaan ilustrasi berwarna, elemen petualangan, hingga buku interaktif seperti pop-up book, mampu membuat pembelajaran doa menjadi lebih menyenangkan dan mudah diterima. Meski ketiga penelitian tersebut menargetkan anak usia di bawah remaja, temuan ini memberikan landasan kuat bahwa pendekatan visual dan naratif juga berpotensi diterapkan dalam perancangan media edukasi doa puasa bagi remaja, dengan menyesuaikan gaya dan kontennya pada karakteristik usia 16–21 tahun.