

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Media informasi terdiri dari dua kata, yaitu media dan informasi. Media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium*, yang bermakna wadah atau alat komunikasi untuk menyampaikan informasi kepada orang lain (Yuniani et al., 2019). Ada pun pengertian media lainnya, yaitu alat berisikan pesan yang ingin dikirimkan oleh pengirim pesan kepada penerima pesan (Daniyati et al., 2023). Sedangkan informasi secara etimologis juga berasal dari bahasa Latin, yaitu *informatinem* yang bermakna gagasan, kode, atau inti (Prabowo, 2021). Secara umum, informasi adalah data yang telah diolah sesuai kebutuhan yang bermanfaat bagi penerimanya dan berperan dalam pengambilan suatu keputusan (Anjeli et al., 2022). Secara bentuk, informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk tulisan atau gambar (Irwanto, 2021). Berdasarkan lima pengertian yang telah disebutkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media informasi adalah segala sesuatu yang berisikan pesan yang telah diolah menjadi tulisan atau gambar untuk ditujukan kepada target penerima pesan.

2.1.1 Fungsi dan Tujuan Media Informasi

Media informasi berfungsi sebagai penghubung antara data atau fakta terhadap target audiens untuk menyebarkan pesan secara efisien (Tamba, 2019). Hal tersebut dijelaskan lebih detail oleh Diahtari (2022), dimana fungsi media informasi dapat digunakan untuk sarana komunikasi seperti berpendapat, saran edukasi seperti materi pembelajaran, sarana hiburan seperti film, hingga sarana kendali atau pengawasan untuk massal. Ada pun fungsi media informasi dari segi visual, yaitu sebagai alat yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar penerima informasi dapat menerima informasinya dengan jelas (Zahwa & Syafi'i, 2022). Mereka juga menyebutkan tujuan dari media informasi memiliki penjelasan serupa dengan fungsinya, yaitu melalui media yang dipilih diharapkan informasi dapat tersampaikan kepada target

penerima dengan baik. Berdasarkan penjelasan fungsi serta tujuan media informasi dari Tamba, Diahtari, Zahwa, dan Syafi'i dapat memberikan pemahaman bahwa media informasi berfungsi sebagai perantara antara informasi itu sendiri kepada target sasaran dengan konteks yang beragam dengan tujuan menjelaskan dan mengarahkan target sasaran semaksimal mungkin.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Media secara dasar terbagi menjadi tiga unsur yaitu visual, suara, dan gerak. Namun, media dapat dikembangkan lebih luas lagi dengan mengkombinasikan antara ketiga unsur untuk menghasilkan jenis media yang lain. Berdasarkan klasifikasi Fernando et al. (2020, h. 5), media digolongkan menjadi beberapa kelompok, yaitu:

- 1) Klasifikasi media berdasarkan Fernando et al.:
 - a) Media cetak seperti buku cetak, koran, dan majalah
 - b) Media suara seperti rekaman dan telepon
 - c) Media proyeksi diam seperti slide presentasi dan film pada bioskop
 - d) Media penyiaran seperti radio dan televisi e.
 - e) Film/sinema seperti media streaming
 - f) Internet seperti situs dan e-learning
 - g) Permainan dalam bentuk konsol, komputer, telepon genggam, dan lain-lain
- 2) Klasifikasi media berdasarkan Allen Rohani:
 - a) Visual diam (infografis)
 - b) Film
 - c) Televisi
 - d) Obyek tiga dimensi (AR)
 - e) Rekaman
 - f) Pelajaran terprogram (kursus/e-learning)
 - g) Demonstrasi (suara dan praktik)
 - h) Buku teks

- i) Lisan (suara tanpa praktik)
- 3) Klasifikasi media berdasarkan Gerlach dan Ely:
- a) Benda aktual seperti orang dan kejadian nyata
 - b) Presentasi verbal seperti media cetak, slide presentasi, dan majalah dinding
 - c) Presentasi grafis seperti lukisan, peta, dan diagram
 - d) Gambar diam seperti foto
 - e) Gambar gerak seperti film dan video
 - f) Rekaman suara
 - g) Kursus
 - h) Simulasi seperti latihan respon bencana alam
- 4) Klasifikasi media berdasarkan persepsi indra
- a) Media *Audio*

Media audio adalah media yang menggunakan indra pendengaran sebagai perantara informasi kepada penerimanya seperti, radio, rekaman suara, piringan hitam, dan telepon.



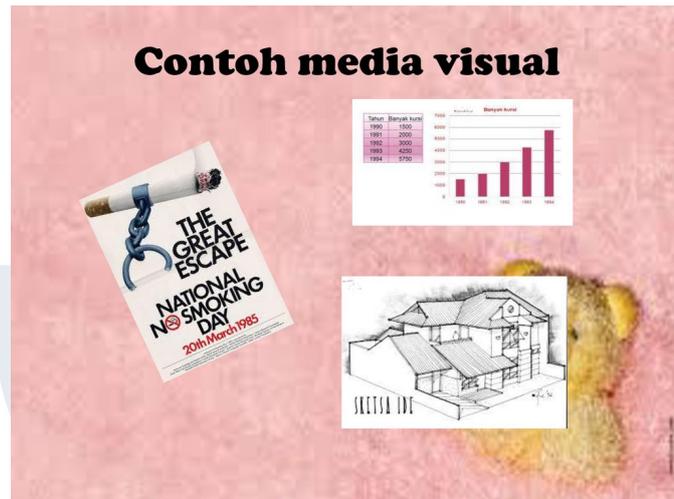
Gambar 2. 1 Contoh Media Audio

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fdo...>

- b) Media Visual

Media visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara informasi kepada penerimanya. Media visual

terbagi menjadi dua yaitu media dua dimensi dan tiga dimensi. Media dua dimensi adalah media yang memiliki panjang dan lebar serta hanya dapat dilihat seperti foto, lukisan, dan poster. Sedangkan, media tiga dimensi adalah media yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi serta memiliki ruang seperti patung, pahatan, vas keramik, dan bangunan.

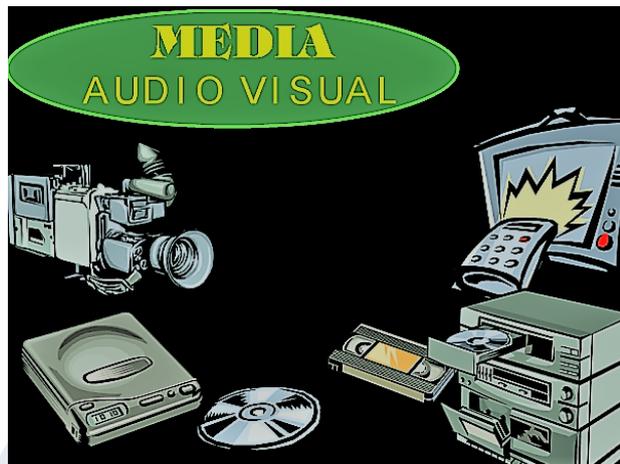


Gambar 2. 2 Contoh Media Visual

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fs...>

c) Media *Audio-Visual*

Media *audio* visual adalah media yang menggunakan kedua indera pendengaran dan penglihatan sebagai perantara informasi kepada penerimanya. Terbagi menjadi dua jenis yaitu *audio* visual murni dan tidak murni. Media *audio* visual murni adalah media yang unsur gambar mau pun suara hanya berasal dari satu sumber saja seperti film atau orang berbicara. Sedangkan, media *audio* visual tidak murni memiliki gambar dan suara yang berasal dari beberapa sumber seperti film strip. Dimana video diambil dari hasil kamera film dan suaranya berasal dari alat rekaman tersendiri.



Gambar 2. 3 Contoh Media Audio-visual

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fdos...>

5) Klasifikasi media berdasarkan daya sebar

Kehadiran internet membuat media informasi menjadi lebih mudah diakses oleh masyarakat dimana pun dan kapan pun. Namun, tidak semua wadah memiliki persebaran yang sama. Terdapat media yang memiliki daya liput luas dan serentak seperti televisi, daya liput luas tidak serentak seperti Youtube, daya liput terbatas ruang seperti slide presentasi, dan daya liput untuk digunakan secara mandiri seperti buku.

Berdasarkan lima klasifikasi yang telah disebutkan, dapat dipelajari bahwa media informasi dapat dilihat dari segi media penyampaiannya hingga intensitas penyebaran informasinya. Pada klasifikasi oleh Fernando dkk., media informasi dikelompokkan menjadi media cetak, suara, proyeksi, dan permainan. Dimana klasifikasi media oleh Allen Rohani (Fernando et al., 2020, h.62) terdapat jenis media obyek tiga dimensi, demonstrasi, lisan, dan pelajaran terprogram yang tidak ada pada klasifikasi milik Fernando et al. Allen Rohani juga mengklasifikasi media langsung pada output medianya seperti film, televisi, dan rekaman. Pada klasifikasi media oleh Gerlach dan Ely (Fernando et al., 2020, h.63), terdapat jenis media berupa benda aktual dimana penyampaian informasinya disebarkan oleh hal yang nyata serta simulasi yang penyampaiannya dengan cara mempraktikkan suatu kejadian berdasarkan kejadian serupa dengan aslinya (Polin et al., 2020).

2.2 E-Book

E-book adalah bentuk elektronik dari buku cetak dengan komposisi yang sama dan memiliki fitur memudahkan pembaca dalam menyerap informasi (Khairinal et al., 2021, h. 460). Kemudahan yang *e-book* berikan kepada pembaca terletak dari segi jangkauan akses, distribusi, dan fitur yang dimiliki (Rahadiputra, 2022, h. 16-20). Dari segi akses, *e-book* dapat dibuka melalui perangkat elektronik mana pun alih-alih dicetak pada kertas (Oxford Dictionaries, 2024). Dari segi fitur, *e-book* mampu menggabungkan fitur video, teks, grafik, hingga suara yang menjadikannya media informasi multimedia bersifat interaktif (Fitriyani & Susanti, 2020, h. 516). Oleh sebab itu, secara singkat *e-book* adalah media literasi digital yang dapat diakses melalui perangkat portabel yang menawarkan fitur multimedia kepada pembacanya. *E-book* terdiri dari beberapa jenis format yang dicantumkan oleh *Library-Online Books Guides* (2022) dan Gillis (2023) dengan penjelasan sebagai berikut:

1) PDF (.pdf)

Salah satu format *e-book* paling populer, PDF atau *Portable Document Format* adalah format keluaran Adobe pada tahun 1993 yang masih menjadi salah satu format paing populer hingga saat ini.

2) EPUB (.epub)

EPUB atau *Electronic Publishing* adalah format *e-book* yang diciptakan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) memiliki fitur yang dapat memberikan akses *Digital Rights Management* (DRM) kepada penggunanya.

3) Kindle (.azw)

Kindle adalah format *e-book* untuk produk tablet khusus membaca yang diproduksi oleh Amazon dengan fitur perlindungan DRM untuk mencegah penyebaran file berbayar secara luas.

4) MobiPocket (mobi)

MobiPocket adalah format yang dirancang khusus untuk perangkat lama seperti *Portable Data Entry* (PDE). Format ini didukung pada tablet Kindle.

5) Text (.txt)

Format *text*, sesuai namanya, adalah format untuk mengirim data khusus berupa teks saja tanpa gambar, video, atau pun suara. Format ini dapat digunakan hingga sekarang yang biasa ditemukan pada *file typeface*.

6) APK (.apk)

APK atau Android Package Kit adalah format *e-book* yang dapat mengubah *file* menjadi bentuk aplikasi. Format APK tepat untuk *e-book* yang memiliki fitur interaktif minim mau pun kompleks, karena format inilah yang biasa digunakan pada aplikasi Google Playstore. Format APK adalah format yang digunakan pada perancangan *e-book* dikarenakan *e-book* memiliki komponen interaktif yang hanya dapat dibuat pada format APK.

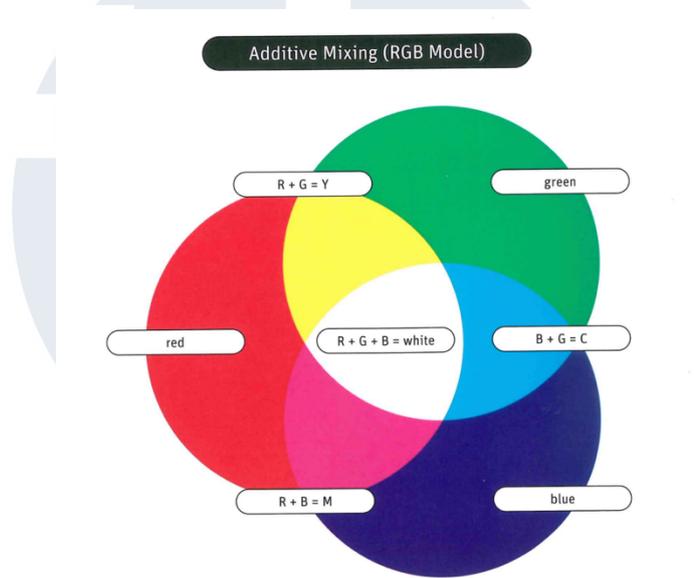
2.2.1 Warna

Menurut Stone (2008, h.8), warna adalah gelombang cahaya yang panjang gelombangnya dapat menghasilkan pantulan warna yang berbeda-beda. Terdapat definisi warna lain menurut Landa (2010, h.19), dimana warna merupakan energi cahaya dan hanya akan terlihat jika adanya kehadiran cahaya itu sendiri. Cahaya yang dilihat pada benda, ternyata disebabkan oleh adanya pantulan cahaya. Landa juga menegaskan bahwa ketika benda terkena cahaya, sebagian akan diserap oleh benda dan sebagian lagi akan terpantul. Cahaya yang terpantul itulah yang diproses oleh mata untuk menghasilkan warna.

2.2.1.1 Mode Warna

Berdasarkan dua definisi warna yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa warna merupakan hasil dari pantulan cahaya yang masuk ke dalam reseptor mata untuk dihasilkannya spektrum warna. Warna yang dihasilkan tergantung dari panjang gelombang cahaya yang dipantulkan ke mata. Sebelum memasuki pengertian dari tiap warna, perlu diketahui pula mode warna yang ada. Tiap mode memiliki komponen warna dan fungsi yang berbeda. Mode yang dimaksud adalah mode warna RGB dan CMYK. Namun perancangan ini berpusat pada media digital, maka hanya dijelaskan lebih lanjut mengenai mode RGB.

Stone (2008, h.10) menjelaskan, bahwa terdapat dua jenis mode warna. Pertama adalah warna aditif yang merupakan warna primer yang mampu diproses reseptor mata yaitu *red* (merah), *green* (hijau), dan *blue* (biru) atau RGB. Landa (2010, h.20) menambahkan, bahwa warna aditif primer RGB adalah warna yang digunakan pada media digital yang jika masing-masing warnanya dicampurkan dengan jumlah yang sama, dapat menghasilkan cahaya putih.



Gambar 2. 4 Mode Warna RGB

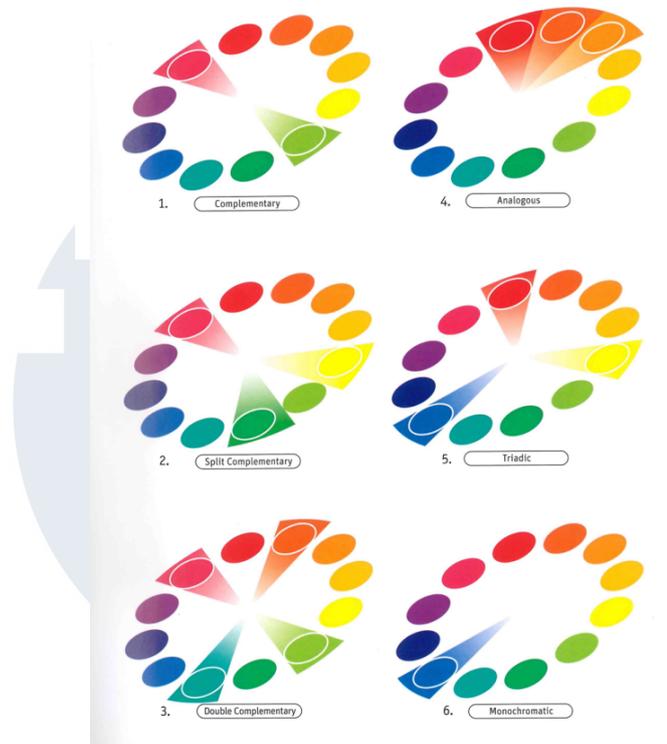
Sumber: <https://courses.rachael.sullivan.com/473sp19/wp-con...>

Namun jika hanya kedua dari tiga warna RGB dicampurkan, maka dihasilkannya warna sekunder. Warna sekunder dari RGB adalah *cyan*, *magenta*, dan kuning. Dimana *cyan* adalah pencampuran dari warna hijau dan biru, *magenta* adalah pencampuran dari warna biru dan merah, serta kuning adalah pencampuran dari warna merah dan hijau.

2.2.1.2 Harmonisasi Warna

Selain mode warna, terdapat pula pengelompokan warna agar terciptanya harmonisasi. Harmonisasi warna dapat tercipta ketika terdapat kombinasi antara dua warna atau lebih yang memiliki kesatuan yang baik (Stone, 2008, h.20). Kesatuan yang baik yang dimaksud adalah warna yang memiliki kontras yang baik atau memiliki

warna yang serupa antara satu sama lain. Stone (2008, h.21) menjelaskan, bahwa terdapat enam jenis harmonisasi warna dasar yang dapat diimplementasikan dengan kombinasi berbeda.



Gambar 2. 5 Harmonisasi Warna

Sumber: <https://courses.rachaelisullivan.com/473sp19/wp-con...>

1. *Complementary*

Warna komplementer adalah kombinasi sepasang warna yang saling bersebrangan pada *color wheel*. Harmonisasi ini mampu memberikan kombinasi warna yang paling kontras dengan satu sama lain. Namun, pengapliaksiannya perlu hati-hati karena dua warna tersebut dapat terlalu mencolok pada mata.

2. *Split Complementary*

Warna split komplementer adalah kombinasi tiga warna, dua warnanya memiliki jarak yang sama dengan warna yang satu lagi. Jika ditarik garis antara ketiga warna akan membentuk segitiga sama kaki, dengan dua warna yang paling berdekatan memiliki jarak 1 warna pada *color wheel*. Kombinasi warna split komplementer dapat memberikan

kontras yang tidak secerah kombinasi komplementer sehingga memberikan perpaduan yang lebih seimbang.

3. *Double Complementary*

Warna komplementer ganda adalah kombinasi antara dua pasang warna komplementer yang saling berseberangan. Penggunaan kombinasi ini perlu lebih hati-hati dari kombinasi warna komplementer. Karena, masalah pada warna komplementer yang terlalu kontras dan pada kombinasi ini terdapat dua pasang. Sehingga jika terdapat dua pasangan warna kontras, dapat mengakibatkan harmonisasi warna saling bertabrakan sehingga menjadi pucat. Cara untuk menghindari hal tersebut adalah dari empat warna tersebut, pilih satu atau dua warna saja untuk dijadikan warna primer dan sisanya menjadi warna sekunder.

4. *Analogous*

Warna analogous adalah kombinasi dua warna atau lebih yang saling bersebelahan. Sehingga warna yang terpilih adalah warna yang serupa dalam panjang gelombang cahaya. Sehingga, lebih mudah diterima oleh mata dan tidak menimbulkan *visual stress*.

5. *Triadic*

Warna triadik adalah kombinasi tiga warna dengan jarak yang sama antar warna. Jika ditarik garis antara ketiga warna akan membentuk segitiga sama sisi. Jika ingin memperoleh kombinasi yang mencolok, pilih kombinasi triadik dengan warna primer seperti kombinasi warna merah, hijau, dan biru. Namun, jika ingin kombinasi yang memiliki kontras lebih halus dapat dipilih kombinasi triadik dengan warna sekunder atau tersier seperti kombinasi warna ungu, hijau, dan jingga.

6. *Monochromatic*

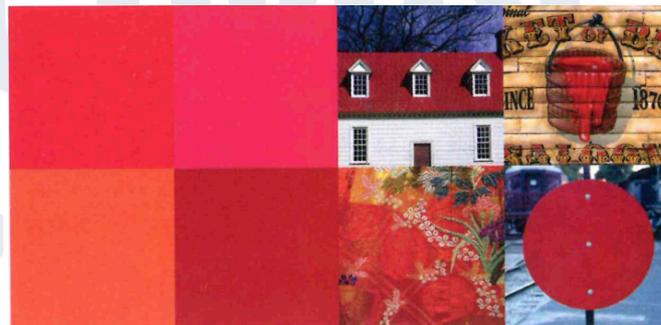
Warna monokromatik adalah kombinasi satu warna saja, namun dengan tingkat kecerahan atau saturasi yang berbeda. Jika *dalam color wheel* misal dipilih warna biru, maka warna monokromatik adalah kombinasi dari warna biru paling tua ke biru paling muda.

2.2.1.3 Makna Warna

Dalam memilih warna agar terciptanya harmonisasi yang baik, diperlukan juga pemahaman mengenai makna dari masing-masing warna itu sendiri. Karena dalam melihat warna, tidak hanya mata kita yang memproses warna. Otak kita juga memproses warna yang bukan hanya secara fisik, namun juga secara mental dan emosional (Stone, 2008, h.24). Oleh sebab itu, dapat terciptanya persepsi warna. Stone juga menjelaskan, bahwa persepsi warna dapat tercipta akibat budaya dan konstruksi sosial yang ada di sekeliling kita. Maka, pentingnya memahami warna dan maknanya sebelum dilakukannya perancangan. Berikut warna-warna dan penjelasan maknanya baik dari segi positif maupun negatif (Stone, 2008, h.26):

1. Merah

Warna merah memiliki makna positif yaitu gairah, cinta, energi, antusiasme, kegembiraan, kehangatan, dan kekuatan. Ada pula makna negatifnya antara lain agresi, marah, emosi, perang, revolusi, imoral, dan kekejaman. Warna merah dalam budaya Asia memiliki makna pernikahan, kesuburan, dan kebahagiaan. Warna merah juga warna yang paling dominan secara visual dan memberikan kesan dinamis serta mampu meningkatkan pola detak jantung, pola napas, dan nafsu makan.



Gambar 2. 6 Makna Warna Merah

Sumber: <https://courses.rachaelstullivan.com/473sp19/wp-cont...>

2. Kuning

Warna kuning memiliki makna positif yaitu kecerdasan, kebijaksanaan, optimis, berseri-seri, kegembiraan, dan idealisme. Ada pula makna negatifnya diantara lain kecemburuan, penipuan, dan hati-hati. Warna kuning dalam budaya Asia memiliki makna keberanian dan diasosiasikan dengan festival musim semi. Warna kuning juga merupakan warna yang pertama kali ditangkap oleh indera mata dan mampu meningkatkan konsentrasi. Namun, jika digunakan berlebih, warna kuning dapat menimbulkan iritasi pada mata karena lebih cerah dan kontras dari pada warna putih.

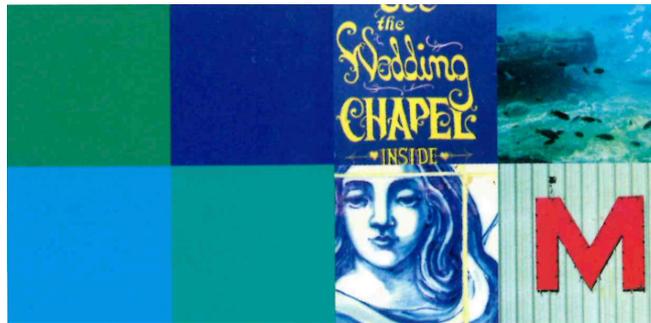


Gambar 2. 7 Makna Warna Kuning

Sumber: <https://courses.rachaelstullivan.com/473sp19/wp-cont...>

3. Biru

Warna biru memiliki makna positif yaitu pengetahuan, kesejukan, kedamaian, maskulinitas, kesetiaan, keadilan, dan kepintaran. Ada pula makna negatifnya diantara lain depresi, kedinginan, dan apatis. Warna biru dalam budaya Asia diasosiasikan sebagai warna untuk anak perempuan, namun secara umum merupakan warna maskulin dan diasosiasikan dengan warna korporat. Warna biru mampu menstimuli ketenangan, relaksasi, dan meningkatkan produktivitas dalam ruangan. Warna biru juga diasosiasikan dengan kesetiaan dan kepercayaan.



Gambar 2. 8 Makna Warna Biru

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

4. Hijau

Warna hijau memiliki makna positif yaitu kesuburan, uang, pertumbuhan, kesembuhan, kesuksesan, alam, harmonis, kejujuran, dan anak muda. Ada pula makna negatifnya di antara lain keserakahan, mual, racun, dan korosi. Warna hijau juga merupakan salah satu warna yang mudah dipersepsikan oleh mata selain warna kuning dan mampu menstimuli perasaan tenang serta segar.



Gambar 2. 9 Makna Warna Hijau

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

5. Ungu

Warna ungu memiliki makna positif yaitu kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, spiritualitas, kelembutan, kelas sosial, inspirasi, bangsawan, dan mistis. Ada pula makna negatifnya antara lain eksagerasi, berlebihan, kegilaan, dan kekejaman. Warna ungu juga diasosiasikan dengan feminitas dan romantis serta menstimuli imajinasi.



Gambar 2. 10 Makna Warna Ungu

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

6. Jingga

Warna jingga memiliki makna positif yaitu kreativitas, kesegaran, keunikan, energik, semangat, stimuli, sosialitas, kesehatan, dan aktivitas. Ada pula makna negatifnya, yaitu berisik. Warna jingga juga diasosiasikan dengan keseruan dan mampu menstimuli keramahan, sosialisasi, dan diskusi. Secara umum, jingga dapat meningkatkan visibilitas. Oleh sebab itu, jingga kerap digunakan oleh pekerja tol.



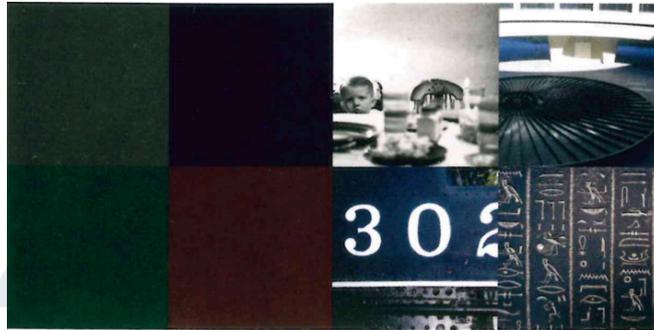
Gambar 2. 11 Makna Warna Jingga

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

7. Hitam

Warna hitam memiliki makna positif yaitu kekuatan, autoritas, kelembutan, elegan, formal, harga diri, kesunyian, misteri, dan bergaya. Ada pula makna negatifnya antara lain ketakutan, negativitas, jahat, penaklukan, bersalah, kerahasiaan, kedukaan, keberatan, kekosongan. Dalam budaya Asia, warna hitam diasosiasikan dengan karir, pengetahuan, kedukaan, dan membangkang. Warna hitam juga mampu

membuat warna lain terlihat lebih cerah dan mampu menstimuli kepercayaan diri serta kekuatan.



Gambar 2. 12 Makna Warna Hitam

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

8. Putih

Warna putih memiliki makna positif yaitu kesempurnaan, pernikahan, kebersihan, kemurnian, kelembutan, kebajikan, sakral, cerah, minimalis, dan kejujuran. Ada pula makna negatifnya antara lain kerapuhan dan isolasi. Secara universal, warna putih memiliki makna perdamaian. Warna putih mampu menyeimbangkan warna-warna lainnya, namun jika dipakai terlalu banyak dan terang dapat terlalu menyilaukan mata.



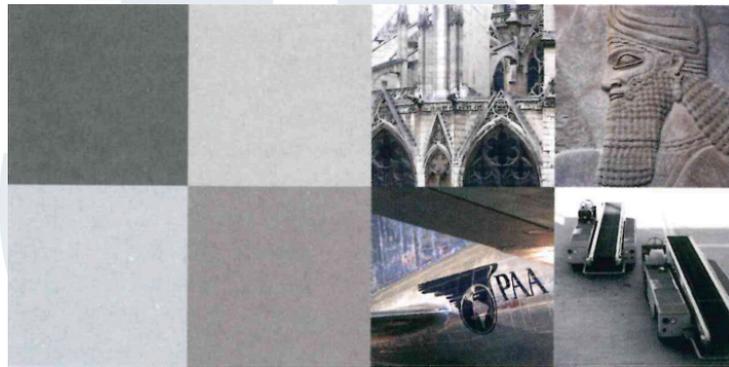
Gambar 2. 13 Makna Warna Putih

Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

9. Abu-Abu

Warna abu-abu memiliki makna positif yaitu keseimbangan, keamanan, dapat diandalkan, kesantunan, klasik, kedewasaan,

kepintaran, dan kebijaksanaan. Ada pula makna negatifnya antara lain ketidakpastian, kebosanan, muram, tua, mendung, dan kesedihan. Secara universal, warna abu-abu diasosiasikan dengan perdamaian sama dengan warna putih. Namun, dianggap warna paling netral dibanding putih dan hitam karena merupakan pencampuran seimbang antara kedua warna tersebut. Warna abu-abu mampu menstimuli emosi kuat dan warna komplemen dari abu-abu adalah dengan warna abu-abu itu sendiri.



Gambar 2. 14 Makna Warna Abu-Abu

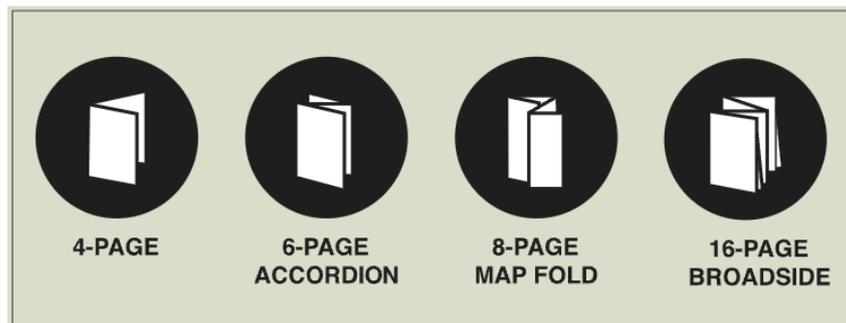
Sumber: <https://courses.rachaelsullivan.com/473sp19/wp-cont...>

2.2.2 Prinsip Desain

Menurut Landa (2010, h.24), prinsip desain adalah prinsip yang saling bergantung satu sama lain dan wajib diimplementasikan dalam mengkomposisikan suatu karya visual. Prinsip desain yang dimaksud terdiri dari enam poin yaitu *format*, *balance*, *visual hierarchy*, *emphasis*, *rhythm*, dan *unity*. Berikut adalah penjelasan rinci dari tiap prinsip desain untuk diterapkan dalam karya visual menurut Landa (h.24-31):

2.2.2.1 Format

Format dapat diartikan menjadi dua, pertama adalah batasan bidang yang melingkupi karya. Batasan tersebut dapat berupa kertas, layar gawai, spanduk, dan sebagainya. Format dalam artian kedua dapat didefinisikan sebagai pengaplikasian atau implementasi desain pada media seperti poster, sampul kaset CD, brosur, dan sebagainya.



Gambar 2. 15 Prinsip Desain *Format*

Sumber: https://www.academia.edu/40017733/Robin_Landa_Graphic_...

Selain memiliki dua pengertian, format juga terbagi menjadi dua jenis yaitu *single-page format* dan *multi-page format*. Dimana *single page format* adalah format yang terdiri dari satu halaman seperti kartu nama, baliho, dan poster. Sedangkan *multi-page format* adalah format yang terdiri dari dua halaman atau lebih seperti situs web, buku fisik dan digital, koran, katalog, majalah, laporan, dan masih banyak lagi. Pemilihan format ditentukan oleh kebutuhan desainer baik dari segi bentuk, biaya, dan teknik produksi. Akan tetapi, pemilihan format yang baik adalah format yang sesuai dengan target perancangan dan komponen karya yang dirancang.



Gambar 2. 16 Contoh Format *E-Book*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

2.2.2.2 *Balance*

Keseimbangan adalah prinsip desain yang dapat menentukan kedinamisan suatu karya. Terdapat dua jenis keimbangan dalam visual, yaitu keseimbangan simetris dimana elemen visual diletakkan pada posisi yang sejajar. Jika elemen tersebut direfleksikan ke arah berlawanan, maka distribusi visualnya akan sama hanya saja posisinya terbalik. Kedua adalah keseimbangan asimetris, dimana elemen visual diletakkan pada posisi yang tidak sejajar namun dapat tetap terlihat seimbang dari distribusi antara elemen visual yang baik. Keseimbangan visual yang baik dapat dicapai melalui menyeimbangkan elemen yang digunakan baik dari segi posisi, warna, ukuran, bentuk, jumlah, pengelompokkan, mau pun tekstur.



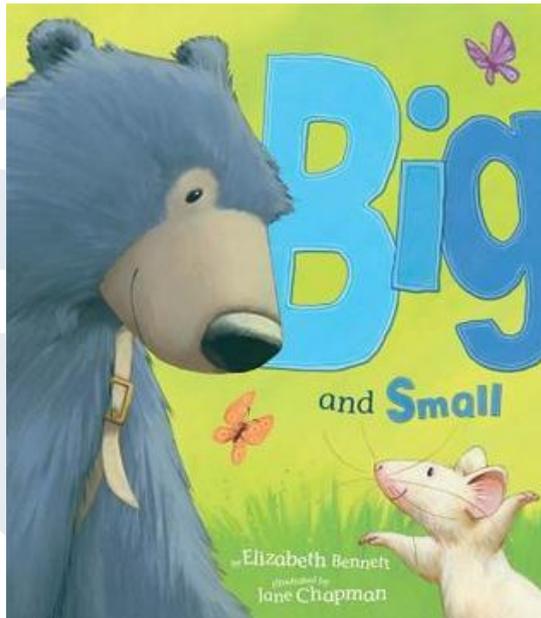
Gambar 2. 17 Prinsip Desain *Balance*

Sumber: <https://shop.boygirlparty.com/cdn/shop/products/ba...>

2.2.2.3 *Visual Hierarchy*

Hirarki visual penting pada sebuah karya, karena dapat menentukan persepsi atas karya dengan cara membimbing target perancangan kepada informasi yang akan dilihat terlebih dahulu. Hirarki dapat dicapai melalui penempatan elemen visual yang ingin dititik fokuskan hingga elemen visual yang ingin dilihat paling tidak ingin

ditonjolkan atau hanya sebatas hiasan saja. Namun, penempatan elemen visual perlu dilakukan secara hati-hati. Karena jika seluruh elemen visual terlihat menonjol, maka tidak ada hirarki visual yang tercapai dan justru dapat menghasilkan visual yang berantakan atau tidak terfokuskan.



Gambar 2. 18 Prinsip Desain *Visual Hierarchy*

Sumber: <https://www.goodreads.com/book/show/18701070-big-...>

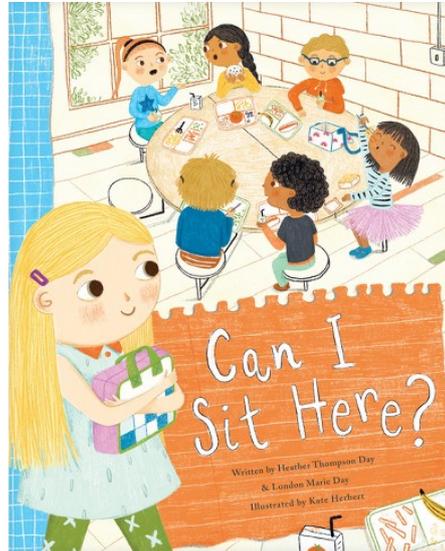
2.2.2.4 Emphasis

Agar terciptanya hirarki visual, diperlukan pemahaman terhadap penekanan elemen visual. Penekanan yang dimaksud adalah elemen visual yang ditempatkan sedemikian rupa sehingga alur informasi yang dibaca oleh target perancangan sesuai dengan urutan yang telah diatur oleh desainer, mulai dari yang elemen terpenting hingga elemen figuran. Terdapat enam jenis penekanan, yaitu:

1. *Emphasis by Isolation*

Mengisolasikan sebuah elemen visual dengan cara menyingkirkannya dari elemen visual lain dapat membuatnya menjadi titik fokus utama dalam sebuah karya. Untuk menciptakan titik fokus

yang baik, dapat digunakannya elemen visual yang memiliki berat visual lebih besar dibandingkan elemen visual lainnya.

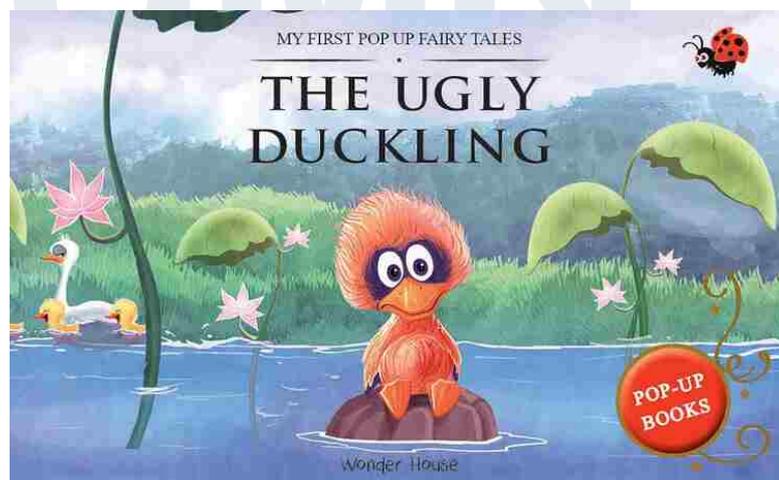


Gambar 2. 19 Prinsip Desain *Emphasis by Isolation*

Sumber: <https://www.target.com/p/can-i-sit-here-by-heather...>

2. *Emphasis by Placement*

Penekanan elemen visual dengan cara menempatkannya pada posisi tertentu di dalam media karya yang digunakan dapat meningkatkan ketertarikan target perancangan ketika melihatnya. Namun, penempatan elemen yang pada umumnya menarik untuk dilihat adalah pada bagian foreground, pojok kiri atas, atau pada bagian tengah karya.



Gambar 2. 20 Prinsip Desain *Emphasis by Placement*

Sumber : <https://oxfordbookstore.com/product-details/my-fir...>

3. *Emphasis through Scale*

Besar kecilnya elemen visual pada karya merupakan faktor penting dalam menentukan elemen yang ingin ditonjolkan. Jika ukuran dari tiap bentuk, teks, dan gambar diimplementasikan dengan tepat dapat membuat seakan-akan elemen maju ke depan atau mundur ke belakang media. Elemen dengan ukuran besar cenderung menangkap perhatian lebih cepat, namun elemen dengan ukuran kecil juga dapat menarik perhatian jika elemen lainnya memiliki ukuran yang lebih besar dari pada satu elemen kecil tersebut.

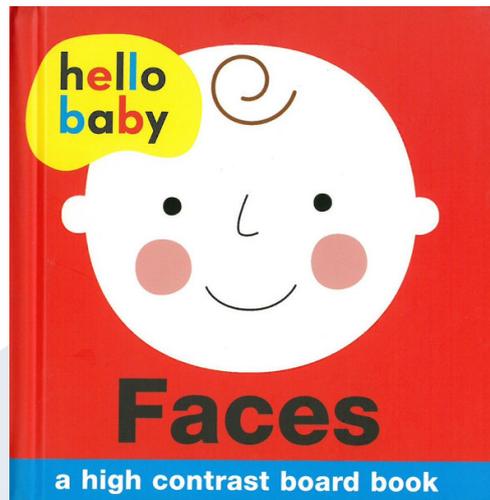


Gambar 2. 21 Prinsip Desain *Emphasis through Scale*

Sumber: https://hcgart.com/cdn/shop/products/GlenBrogan_An...

4. *Emphasis through Contrast*

Penekanan elemen visual juga dapat dicapai dengan cara menciptakan kontras antar elemen baik dari segi terang dan gelap, tekstur halus dan kasar, atau perpaduan antara warna tersaturasi dan warna pucat. Selain itu, kontras juga dapat diciptakan melalui permainan ukuran, penempatan, kombinasi warna, dan bentuk.

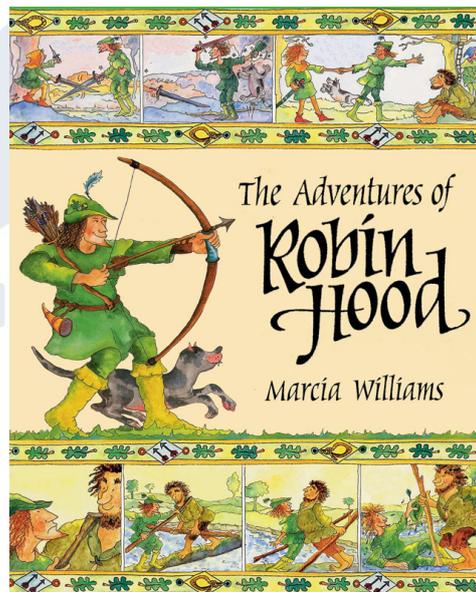


Gambar 2. 22 Prinsip Desain Emphasis through Contrast

Sumber: <https://www.booksbythebushel.com/faces--high-contr...>

5. *Emphasis through Direction and Pointers*

Selain posisi, warna, ukuran, dan tekstur, penekanan elemen visual juga dapat tercapai melalui penanda. Penanda yang dimaksud adalah menggunakan elemen visual lain yang berfungsi untuk menunjukkan arah seperti panah atau elemen diagonal lainnya yang mengarah ke elemen visual yang dititik fokuskan.

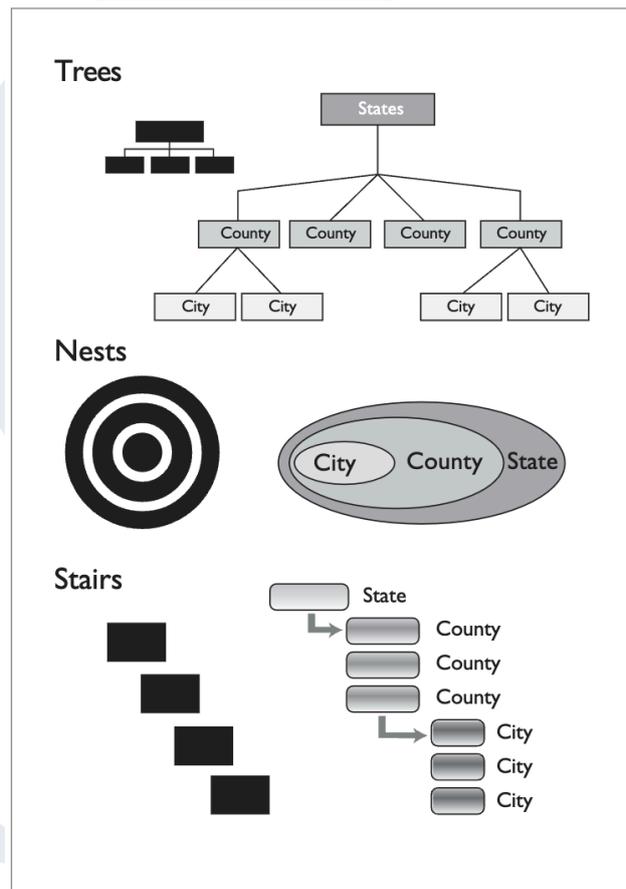


Gambar 2. 23 Prinsip Desain *Emphasis through Direction and Pointers*

Sumber: <https://www.booksfortopics.com/book/the-adventures...>

6. *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Terdapat penekanan visual yang dapat dicapai melalui struktur diagram. Struktur diagram dibagi menjadi tiga, yaitu diagram pohon yang mulai dari kotak di atas dan menjalar ke bawah. Kedua adalah diagram venn seperti 2 lingkaran yang saling tumpang tindih. Ketiga adalah diagram tangga.



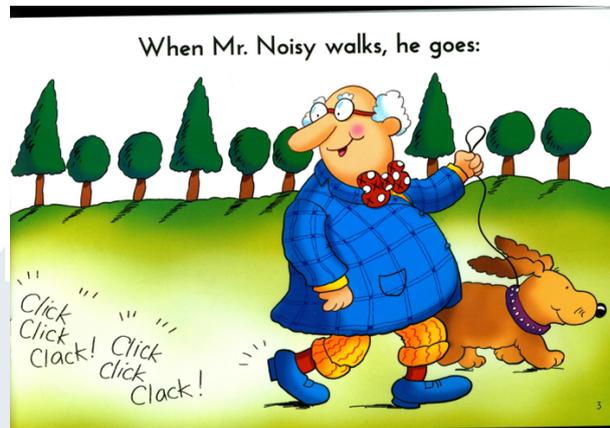
Gambar 2. 24 Prinsip Desain *Emphasis through Diagrammatic Structures*

Sumber: https://www.academia.edu/40017733/Robin_Landa_Graphic_...

2.2.2.5 *Rhythm*

Ritme dalam desain serupa dengan ritme dalam musik, yaitu konsistensi pola elemen visual yang digunakan dalam keseluruhan karya. Fungsi dari prinsip desain ini adalah untuk membangun rasa familiaritas pada keseluruhan karya yang dirancang. Ritme paling dapat dirasakan pada *multi-page format*, yaitu karya yang terdiri lebih dari satu buah

karya. Sama seperti ritme musik yang dapat dipercepat atau perlambat, ritme dalam desain juga dapat diatur frekuensi seberapa sering suatu elemen visual akan muncul dalam karya.



Gambar 2. 25 Prinsip Desain *Rhythm*

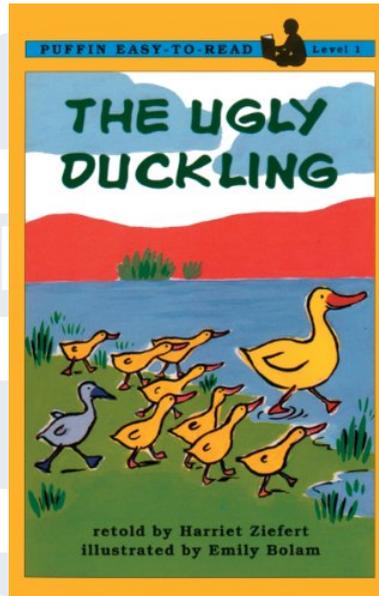
Sumber: <https://prek-math-te.stanford.edu/patterns-algebra...>

Ritme terbagi menjadi dua jenis, yaitu ritme repetisi dan ritme variasi. Ritme repetisi adalah ritme yang konsisten baik dari segi warna, tekstur, bentuk, posisi, penekanan, dan keseimbangan elemen visual. Sedangkan, ritme variasi adalah ritme yang polanya tidak seragam atau dibuat berubah-ubah baik dari segi warna, tekstur, bentuk, posisi, penekanan, dan keseimbangan elemen visual.

2.2.2.6 Unity

Kesatuan dalam prinsip desain adalah bagaimana elemen visual yang berbeda-beda dapat terlihat harmonis dan terbentuk kesatupaduan. Prinsip ini didasari oleh teori *gestalt*, bahasa Jerman dari kata “bentuk”, yang menekankan bagaimana pikiran alam bawah sadar selalu berupaya untuk menyatu padukan berbagai persepsi menjadi sebuah persepsi baru. Sama seperti saat kita membaca berbagai informasi, memprosesnya, dan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh. Kesatuan dapat terlihat dari berbagai sisi. Berdasarkan *Laws of Perceptual Organization*, kesatuan terdapat enam cara elemen dapat dipersepsikan secara kesatuan:

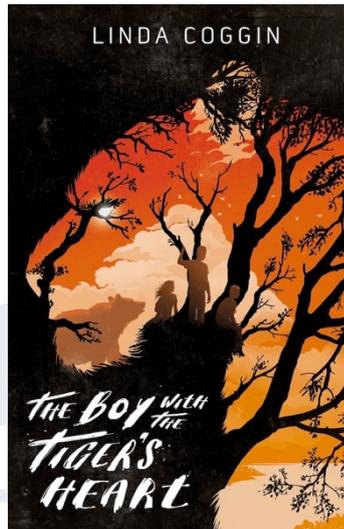
1. *Similarity* : Pengelompokkan elemen yang memiliki karakteristik serupa. Karakteristik serupa tidak terbatas pada satu hal saja seperti dapat dilihat baik dari bentuk, tekstur, warna, atau arah. Pengelompokkan ini bertujuan untuk menentukan hirarki visual pada karya yang dirancang.



Gambar 2. 26 Prinsip Gestalt *Similarity*

Sumber: <https://www.amazon.com/Duckling-Turtleback-Librar...>

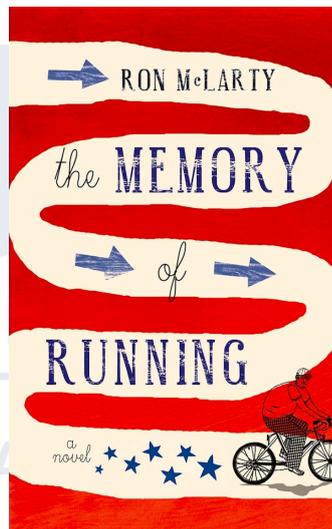
2. *Proximity* : Pengelompokkan elemen yang saling berdekatan dapat dilihat sebagai sesuatu yang utuh. Dalam kata lain, melalui *proximity* dapat dilihat elemen bahkan dengan bentuk berbeda yang jika berdekatan atau membentuk sesuatu dapat dipersepsikan sebagai sebuah satu kesatuan.



Gambar 2. 27 Prinsip Gestalt *Proximity*

Sumber: <https://www.thebookdesigner.com/gestalt-principle...>

3. *Continuity* : Pengelompokkan elemen yang terlihat berhubungan dengan elemen sebelumnya secara tersurat. Dalam kata lain, *continuity* memiliki elemen visual yang saling menggiring arah mata ke elemen visual lain. Tujuannya adalah untuk membantu pembaca dalam mengidentifikasi alur informasi.

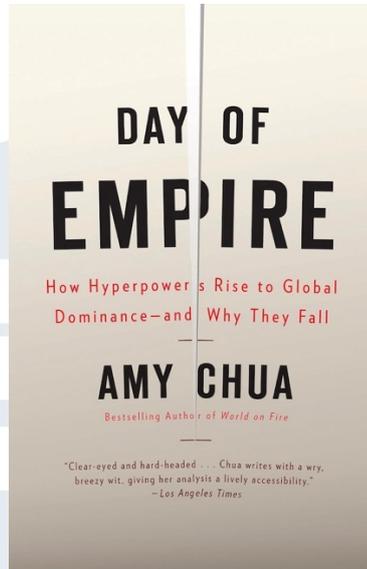


Gambar 2. 28 Prinsip Gestalt *Continuity*

Sumber: <https://www.thebookdesigner.com/gestalt-principle...>

4. *Closure* : Pengelompokkan elemen yang berasal dari elemen-elemen individual menjadi sebuah pola atau objek utuh. Dalam kata lain,

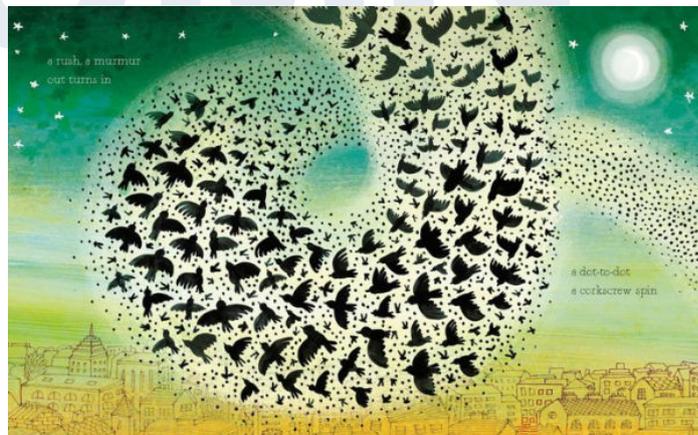
closure dapat menyajikan elemen visual yang pecah. Namun, dapat dipersepsikan mata sebagai sesuatu yang utuh dengan cara mengisi kekosongan pada area yang terpecah.



Gambar 2. 29 Prinsip Gestalt *Closure*

Sumber: <https://www.thebookdesigner.com/gestalt-principle...>

5. *Common Fate* : Pengelompokkan elemen sebagai kesatuan yang bergerak ke arah yang sama. Dalam kata lain, *common fate* menyajikan banyak elemen visual. Namun karena peletakkan elemen visual saling berdekatan dan mengikuti sebuah bentuk atau pola, maka dipersepsikan mata sebagai sebuah satu kesatuan.



Gambar 2. 30 Prinsip Gestalt *Common Fate*

Sumber: <https://www.barnesandnoble.com/w/one-dark-bird-liz...>

6. *Continuing Line*: Garis yang merupakan elemen visual paling sederhana. Sehingga, ketika terdapat elemen visual berupa garis yang terputus maka akan dipersepsikan sebagai kesatuan garis dibandingkan dengan garis yang putus.



Gambar 2. 31 Prinsip Gestalt *Continuing Line*

Sumber: <https://www.kullillaart.com.au/come-together-thing...>

2.2.3 Tipografi

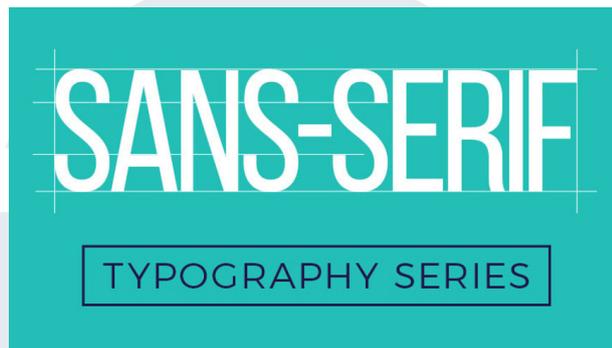
Tipografi adalah suatu bentuk yang digunakan untuk memvisualisasikan kata-kata (Zainudin, 2021, h.1). Definisi tipografi juga dijelaskan oleh Landa (2010, h.44), yaitu desain dan susunan huruf-huruf dalam bentuk dua dimensi. Landa juga menyebutkan, bahwa tipografi berfungsi sebagai teks pada judul, sub-judul, bahkan pada isi konten. Dalam isi konten, tipografi dapat diimplementasikan dalam bentuk paragraf, kolom, atau bahkan keterangan.

Berdasarkan dua definisi tersebut, dapat dipahami bahwa tipografi adalah visualisasi kata-kata baik berupa lisan atau pikiran dalam bentuk huruf dan dapat dituliskan dalam bentuk tulisan panjang berupa paragraf atau pendek berupa keterangan. Tipografi juga terbagi menjadi beberapa jenis. Namun, pada sub bab ini hanya akan dijelaskan jenis tipografi yang digunakan di dalam

perancangan, yaitu tipografi jenis *sans serif*, *script*, dan *display*. Berikut pembagian jenis tipografi menurut Landa (2019, h.39):

1. *Sans-Serif*

Sans-serif adalah jenis tipografi yang tidak memiliki *serif*. *Serif* adalah ekor atau sirip yang biasa ada pada tiap ujung garis huruf. Tipografi *sans-serif* diperkenalkan pada awal abad ke-19 seperti Futura dan Helvetica.

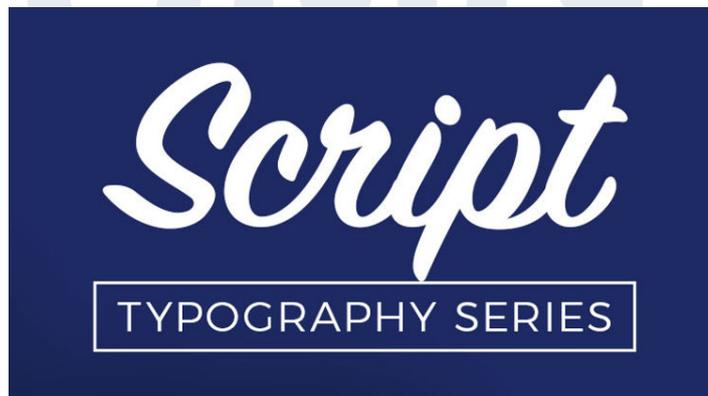


Gambar 2. 32 Tipografi *Sans-Serif*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fw...>

2. *Script*

Script adalah jenis tipografi yang memiliki bentuk menyerupai tulisan tangan. Biasanya, jenis *script* merupakan tulisan huruf sambung yang tipis namun tidak menutup kemungkinan tulisan dapat menyerupai tulisan tangan biasa. Tipografi jenis *script* dapat terlihat seperti teks yang ditulis menggunakan pulpen, pensil, atau spidol.



Gambar 2. 33 Tipografi *Script*

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fw...>

3. *Display*

Display adalah jenis tipografi yang dirancang untuk digunakan dalam ukuran besar. Biasa ditemukan pada judul, karena jika digunakan sebagai teks isi akan sulit terbaca. Ciri-ciri dari tipografi jenis *display* adalah terdapat elemen dekoratif di dalamnya.



Gambar 2. 34 Tipografi Display

Sumber: <https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2F...>

Dalam menentukan tipografi yang digunakan dalam perancangan, tidak hanya dilihat dari jenis bentuknya saja. Miller dalam Landa (2019, h.42) menjelaskan bahwa jenis tulisan yang dipilih perlu mencerminkan target perancangan, suasana, karakter, dan sikap dari apa yang ingin ditampilkan melalui karya yang dirancang. Landa juga menambahkan, bahwa keterbacaan tulisan yang terlihat dari bentuk dan jarak antar huruf juga merupakan pertimbangan penting dalam memilih jenis tulisan.

2.2.4 *Grid*

Grid adalah format pada buku yang menentukan tata letak elemen teks dan gambar (Haslam, 2006, h. 42). Fungsi grid adalah untuk membuat penampilan buku menjadi konsisten sehingga pembaca dapat lebih fokus pada konten yang dipaparkan. Pengertian grid juga dikemukakan oleh Poulin (2018,

h.46) dalam buku “Design School: Layout: A Practical guide for Students and Designers”, bahwa grid adalah komposisi pada halaman sebuah buku yang menentukan bagaimana teks dan gambar ingin ditonjolkan pada halaman yang dirancang. Pengertian grid dari Haslam dan Poulin memberikan pemahaman baru, dimana grid adalah garis pemandu untuk menentukan area bermain pada halaman sehingga dapat disusunnya teks dan gambar sedemikian rupa namun tetap terlihat konsisten secara keseluruhan.

2.2.4.1 Anatomi Grid

Haslam (2006, h. 42) menuturkan, bahwa terdapat komponen dasar pada grid yaitu lebar *margin*; area cetak; jumlah, panjang, dan lebar kolom; serta lebar jarak antar kolom. Namun, Poulin (2018, h.46) menyatakan bahwa komponen dasar grid tidak hanya sebatas margin, kolom, dan lebar antar kolom. Berikut komponen pada grid menurut Poulin (2018, h.50-56):

1) Margins

Margin adalah perbatasan antara tepi halaman dengan konten buku. Fungsinya adalah untuk menentukan batas area gambar dan teks pada halaman serta menentukan area fokus pembaca saat memproses informasi. *Margin* juga memiliki beberapa tipe, yaitu:

- a) *top margin*: batas area horizontal pada bagian atas halaman
- b) *bottom margin*: batas area horizontal pada bagian bawah halaman
- c) *outer margin*: batas area vertikal pada sisi luar halaman (sisi seberangnya tulang punggung buku)
- d) *inner margin/gutter*: batas area vertikal pada sisi dalam halaman (sisi paling dekat dengan tulang punggung buku)

2) Columns

Column atau kolom adalah area kotak vertikal pada buku sebagai pemisah konten (jika baris adalah area konten secara horizontal, kolom adalah area konten secara vertikal). Biasanya dalam satu halaman

terdapat beberapa kolom baik dengan ukuran yang sama atau berbeda-beda tergantung besar kecilnya elemen visual yang ingin ditampilkan.

3) *Modules*

Jika *column* adalah keseluruhan area konten secara vertikal, *modules* adalah area area konten lebih kecil yang terciptakan dari simpangan antara kolom dan baris.

4) *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kumpulan beberapa *modules* dalam area yang sama. Fungsinya adalah untuk meletakkan beberapa informasi dalam topik yang sama.

5) *Flowlines*

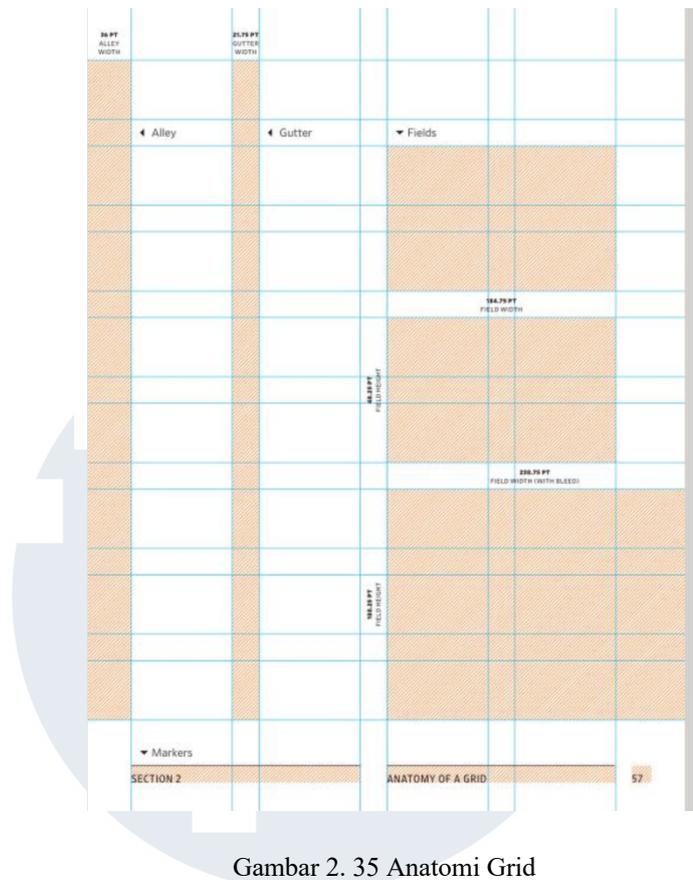
Jika baris (*row*) adalah area konten secara horizontal, maka *flowlines* adalah garis horizontal untuk memberikan jarak antar baris.

6) *Gutters and Alleys*

Jika *flowlines* adalah garis horizontal yang memberikan jarak antar baris, maka *gutter* adalah besarnya jarak antar kolom. Jika *gutters* adalah area jarak antar kolom, maka *alleys* adalah inner margin. Yaitu area jarak antara *margin* terluar dengan tulang punggung buku. Biasanya ukuran *alleys* lebih besar daripada *gutter* untuk menyisakan area lipatan pada buku.

7) *Markers*

Markers adalah area yang mengindikasikan penempatan elemen yang sama dan selalu ada di setiap halaman seperti nomor halaman. *Marker* memiliki dua penempatan, yaitu pada bagian atas halaman (*header*) atau bagian bawah (*footer*).

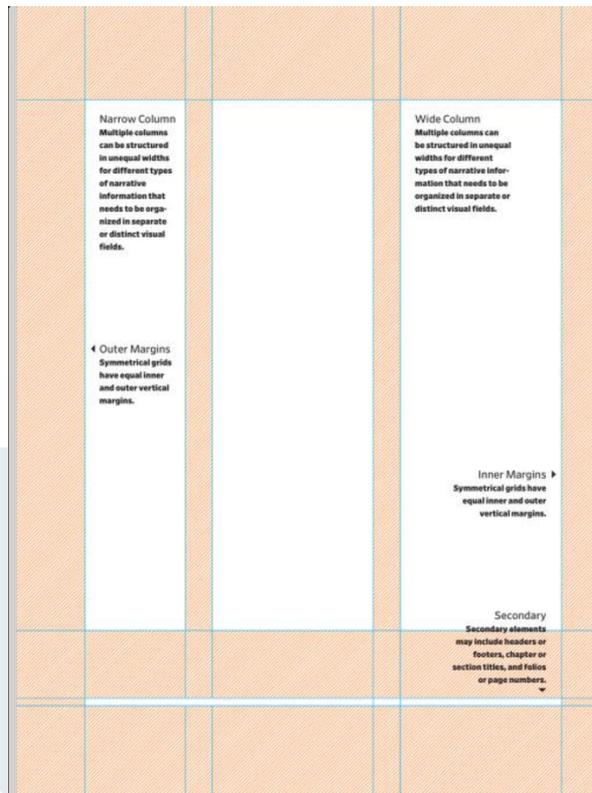


Gambar 2. 35 Anatomi Grid

Sumber: <https://archive.org/details/design-school-layout/p...>

2.2.4.2 Jenis Grid

Poulin (2018, h.83-113) menjelaskan jenis *grid* yang terbagi menjadi tujuh tipe. Nama-nama *grid* tersebut adalah *single column grid*, *double and multiple column grid*, *modular grid*, *baseline grid*, *hierarchical grid*, *marker grid*, dan *compound grid*. Namun, pada perancangan ini hanya dijelaskan jenis *grid* yang digunakan pada karya, yaitu *double and multiple column grid*.



Gambar 2. 36 Double and Multiple Column Grid

Sumber: <https://archive.org/details/design-school-layout/p...>

Double and multiple column grid adalah *grid* yang terdiri dari dua atau lebih kolom. Oleh karena adanya jarak pemisah antar kolom (*gutter*), maka penggunaan *multiple column grid* mampu menciptakan elemen visual yang lebih konsisten. Meski demikian, tidak disarankan digunakan *column* terlalu banyak karena dapat melelahkan mata yang harus pindah dari 1 kolom ke kolom lainnya. *Multiple column grid* biasa digunakan pada majalah dan situs web.

2.3 Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa Latin “*illustrare*” yang memiliki makna menerangkan atau menjelaskan. Makna asli dari ilustrasi juga didukung oleh Kurniawan dan Mochtar (2019, h.9) yang mendefinisikan ilustrasi sebagai media visual untuk memperjelas suatu peristiwa. Dalam *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*, Alan Male (2007, h.10) mendefinisikan Ilustrasi sebagai bagaimana kita mampu menyampaikan informasi kontekstual spesifik kepada

audiens melalui gambar yang didasari oleh suatu kebutuhan yang ada. Pengertian tersebut didukung oleh Bulduk (2016, h.78) mendefinisikannya sebagai bentuk penyampaian informasi dalam komunikasi visual. Selain sebagai media penyampaian informasi, ilustrasi juga didefinisikan sebagai seni visual yang mampu membangun suatu persepsi dalam sosial dan budaya (Blackwell, 2019, h.1). Berdasarkan penjelasan ilustrasi dari Kurniawan, Male, Bulduk, dan Blackwell dapat dipahami bahwa ilustrasi adalah media visual yang mampu menyampaikan informasi dan membangun sebuah persepsi berdasarkan kebutuhan dalam bentuk gambar.

2.3.1 Fungsi dan Tujuan Ilustrasi

Fungsi utama ilustrasi adalah untuk menjelaskan suatu informasi sesuai kebutuhan target perancangan dan ilustrator yang baik selalu mengutamakan kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai oleh audiens yang dituju (Onaiwu, 2022, h.7). Pernyataan tersebut didukung oleh Maeni et al. (2021, h.30) yang menjelaskan bahwa ilustrasi digunakan untuk memperjelas informasi yang disampaikan, membuat pembelajaran menjadi menarik dan komunikatif, serta memudahkan pembaca untuk memahami informasi yang ingin dikomunikasikan melalui ilustrasi tersebut. Proses pembuatan ilustrasi dapat dilakukan dengan teknik apa pun selama informasi berhasil disampaikan. Proses pembuatan ilustrasi yang baik juga akan menghasilkan ilustrasi yang baik seperti yang dijelaskan Onaiwu, bahwa ilustrasi yang baik memiliki dua karakteristik dengan penjelasan sebagai berikut (h.8) :

- 1) Kejelasan: informasi dapat dipahami dengan cepat, akurat, dan pada ilustrasi hanya menyediakan informasi yang dibutuhkan. Ilustrasi juga harus memiliki karakteristik pembeda dari ilustrasi lainnya.
- 2) Konsistensi: informasi yang dikemas dalam ilustrasi harus konsisten, berfokus pada penyampaian informasi, mudah dipahami, sesuai dengan target pembaca, dan mampu menimbulkan rasa penasaran.

Fungsi ilustrasi juga dijelaskan oleh Male (2007, h.86) menjadi lima poin dengan penjelasan sebagai berikut:

1) *Documentation, reference, and instruction*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk menggambarkan suatu kejadian yang terjadi di masa lampau, memvisualisasikan suatu referensi sebagai acuan, dan memvisualisasikan sebuah cara dalam suatu proses. Biasa dapat ditemukan pada buku panduan, buku pelajaran, atau ensiklopedia.

2) *Commentary*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk visualisasi dalam materi publikasi oleh jurnalis yang biasa ditemukan pada artikel, koran, dan majalah dengan tujuan memuji, menyindir, atau bahkan mengkritik. Salah satu bentuk ilustrasi yang sering digunakan pada fungsi *commentary* adalah karikatur.

3) *Storytelling*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media penyampaian cerita naratif baik dalam cerita fiksi mau pun non fiksi yang biasa ditemukan pada buku anak-anak, novel, dan komik.

4) *Persuasion*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk membujuk seseorang dalam menerima sebuah gagasan dan paling banyak digunakan pada bidang periklanan untuk mempromosikan suatu produk atau jasa. Ilustrasi dalam fungsi persuasi juga biasa ditemukan pada poster propaganda untuk memasukkan gagasan tertentu ke dalam benak seseorang.

5) *Identity*

Ilustrasi dapat digunakan sebagai media untuk mempromosikan identitas suatu hal yang biasa juga ditemukan pada perusahaan korporat dan periklanan. Bedanya dengan persuasi adalah ilustrasi tersebut memiliki tujuan untuk membujuk, sedangkan dalam fungsi

identitas ilustrasi digunakan untuk menyatakan identitas dan membangun citra diri.

2.3.2 Jenis Ilustrasi

Maeni et al. (2021, h.31) mengklasifikasikan ilustrasi menjadi tujuh jenis yaitu *naturalist illustration*, *decorative illustration*, *cartoon image*, *caricature image*, *pictured story*, *textbook illustration*, dan *imaginary illustration*. Pada perancangan ini, digunakannya tiga jenis ilustrasi yaitu *decorative illustration*, *cartoon image*, dan *textbook illustration*. Berikut penjelasan tiap jenis ilustrasi yang digunakan:

- 1) *Decorative illustration*: Ilustrasi sederhana atau kompleks dengan tujuan menghias sesuatu.
- 2) *Cartoon image*: Ilustrasi yang memiliki bentuk unik atau karakteristik tertentu.
- 3) *Textbook illustration*: Ilustrasi dengan tujuan menjelaskan sebuah teks atau peristiwa dalam buku.

2.4 Rambut

Sejak zaman Yunani kuno, rambut telah menjadi media cerminan diri seseorang mulai dari gender, usia, kelas, hingga status sosial dalam masyarakat (Schwab & Rose, 2018, h. 1). Oleh sebab itu, rambut merupakan mahkota bagi semua orang baik perempuan mau pun laki-laki (Tafifasari, 2020, h.167). Pernyataan tersebut didukung oleh Rahmawati (2022) yang memaparkan alasannya, bahwa rambut adalah mahkota karena tidak hanya untuk melindungi kulit kepala dari debu dan suhu udara ekstrim, rambut juga berpengaruh pada penampilan seseorang (Rahmawati, 2022). Rahmawati juga menjelaskan, bahwa mengetahui rambut yang sehat terlihat dari rambut yang tebal, berwarna hitam, berkilau, berakar kuat, dan tidak kusut (h.277). Ketika sehelai rambut dilihat menggunakan mikroskop, akan terlihat lapisan-lapisan menyerupai batang pohon yang menandakan semakin banyak lapisannya maka rambut yang dimiliki semakin kuat (Walker & Wiltz, 1997, h.26). Dari beberapa penjelasan dari Schwab, Tafifasari, Rahmawati, dan Walker dapat dipahami bahwa rambut adalah

pelindung, cerminan, serta proyeksi diri yang dapat diukur kesehatannya dari ketebalan, warna, hingga intensitas kekusutan rambut.

2.4.1 Jenis Rambut

Walker dan Wiltz (1997), dalam *Andre Talks Hair!* membagi jenis rambut menjadi empat dengan sebutan *type 1*, *type 2*, *type 3*, dan *type 4* dengan penjelasan sebagai berikut:

2.4.1.1 Type 1: Straight

Rambut tipe 1 adalah rambut lurus yang bercirikan mengkilat, lapisan kutikula tebal, dan tidak mampu menahan gelombang. Kutikula adalah lapisan yang melindungi dan menjaga rambut tetap lembab sehingga tipe 1 adalah tipe rambut yang memiliki kemungkinan untuk rusak paling kecil dibandingkan tipe lainnya. Namun oleh karena lapisan kutikula yang tebal, rambut tipe 1 rentan berminyak dan kering. Jika rambut tipe 1 rusak, mayoritas disebabkan oleh mengecat atau mengeritingkan rambut dengan tanda rambut kering dan rentan patah. Rambut tipe 1 memiliki sub tipe, yaitu tipe 1A (sangat halus dan mengkilap), tipe 1B, dan 1C (tipe paling kuat terhadap panas) (h.28).

2.4.1.2 Type 2: Wavy

Rambut tipe 2 adalah rambut bergelombang yang bercirikan kasar, tipis, namun mudah ditata. Tipe 2 memiliki karakteristik unik karena memiliki sifat yang dapat ditemukan pada rambut tipe 1 lurus dan rambut tipe 3 ikal. Rambut tipe 2 memiliki pola gelombang menyerupai huruf “S” yang juga terdapat pada rambut tipe 3. Perbedaan antara pola “S” pada kedua tipe tersebut terlihat dari arah jatuh rambut, dimana arah jatuh rambut pada tipe 2 lurus ke bawah sedangkan tipe 3 lurus ke bawah namun semakin ke bawah semakin menjauh dari kepala akibat volume yang dimiliki. Rambut tipe 2 memiliki pengelompokannya tersendiri, yaitu tipe 2A yang bertekstur halus dan tipis, mudah diatur dan dapat ditata secara fleksibel baik diluruskan atau dikeritingkan; 2B yang bertekstur lumayan halus dan sedikit tebal; serta 2C yang bertekstur tebal dan kasar. Pada penataan rambut 2B dan 2C lebih terbatas daripada 2A

terkhususnya ketika meluruskan rambut karena rentan mengembang (h.30).

2.4.1.3 Type 3: Curly

Rambut tipe 3 adalah rambut ikal atau keriting yang memiliki pola gelombang “S” lebih jelas dari tipe 2, mulai dari pola “S” longgar hingga spiral. Karakteristik rambut tipe 3 adalah jika direntangkan akan terlihatnya lekukan menyerupai per yang ditarik dengan kondisi paling keriting setelah kering pasca keramas. Rambut tipe 3 juga cenderung dimiskonsepsikan sebagai rambut bertekstur kasar, nyatanya rambut tipe ini bertekstur lembut dan halus.

Meskipun demikian, rambut tipe 3 tidak terlihat semengkilap dari tipe 1 dan 2 akibat permukaan tidak rata yang mengakibatkan cahaya tidak dapat dipantulkan dengan baik. Selain itu, rambut tipe 3 sensitif terhadap kelembapan dengan kemungkinan 50% semakin keriting dan 50% mengembang. Tipe 3 juga merupakan tipe rambut paling fleksibel yang dapat diluruskan dan dengan mudah dapat dikeritingkan lagi. Namun, jika dilakukan terus menerus akan rusak dengan ciri kusam, keras, kering, kusut, mengembang, dan pola keriting tidak beraturan. Sebaliknya, rambut tipe 3 yang sehat akan menunjukkan tekstur halus, lembut, elastisitas tinggi, dan tidak rentan patah seperti rambut lurus tipe 1. Rambut tipe 3 memiliki pengelompokannya sendiri, yaitu 3A yang memiliki pola keriting besar, longgar, dan masih terlihat mengkilap. Keunikan dari rambut tipe 3A adalah semakin pendek akan terlihat semakin lurus dan semakin panjang akan terlihat semakin keriting. Ada pula tipe 3B dimana pola keriting lebih ketat dari 3A (h.31).

2.4.1.4 Type 4: Coily

Rambut tipe 4 adalah rambut kribu bercirikan pola keriting sangat padat menyerupai per dalam kondisi baru, kaku, dan sangat rapuh. Sama seperti tipe 3, rambut tipe 4 dimiskonsepsikan sebagai rambut bertekstur kasar, dimananya nyatanya sangat halus dan lembut oleh sebab tipe 4 memiliki helai tipis namun mengelompok sehingga memberikan

kesan demikian. Rambut tipe 4 yang sehat dapat diidentifikasi sebagai rambut yang halus, lembut, dan tidak kusut ketika disisir menggunakan tangan.

Meski terlihat kuat dan kokoh, tipe rambut ini adalah tipe yang paling rapuh oleh karena lapisan pelindung kutikula paling sedikit. Lapisan kutikula cenderung rusak pada rambut tipe 4 akibat disisir, diluruskan, dikeritingkan dengan panas, atau dikeringkan menggunakan pengering rambut. Oleh sebab rentan rontok pula, rambut tipe 4 umumnya tidak tumbuh terlalu panjang. Rambut tipe 4 memiliki pengelompokannya sendiri, yaitu 4A dengan pola keriting padat yang jika direntangkan terlihat pola keriting bentuk “S” dan mampu menyerap air lebih baik dibandingkan 4B. 4B memiliki pola keriting tidak teratur oleh sebab membentuk huruf “Z”, sehingga terlihat sudut-sudut dari arah yang berbeda tergantung panjang dan arah tumbuh rambut (h.34).

2.4.2 Perawatan Rambut Keriting

Dalam mencapai rambut yang sehat tidak perlu menghabiskan waktu lama dan melakukannya secara berlebihan, namun lama atau tidaknya tergantung dengan tipe rambut yang dimiliki. Salah satu trik dalam mencapai rambut yang sehat adalah menemukan rutinitas perawatan rambut yang sesuai (Walker & Wiltz, 1997, h.40). Pernyataan di atas didukung oleh Neil dan Mbilishaka (2018), bahwa dalam perkembangan perawatan rambut ditemukan korelasi kuat antara tipe rambut dengan produk yang digunakan pada rutinitas perawatan (h.6). Kesehatan rambut juga berpengaruh terhadap mentalitas seseorang, karena dengan memiliki rambut yang tidak sehat dapat menyebabkan kehilangan rasa percaya diri hingga stress yang jika tidak ditangani dapat memperburuk kesehatan rambut (Prastyani & Kusstianti, 2021, h.34). Hal tersebut disinggung oleh Safura (2020, h.3) bahwa ketika seseorang mulai melakukan perawatan terhadap rambutnya, terdapat peningkatan dalam kepercayaan terhadap dirinya. Berdasarkan pemahaman terkait perawatan rambut di atas, diperoleh pemahaman bahwa perawatan rambut berkorelasi dengan cara pandang seseorang terhadap dirinya dan oleh sebab itu seseorang

dapat melakukan perawatan berlebihan yang sebenarnya dapat dicapainya rambut sehat dengan mengetahui rutinitas yang sesuai dengan tipe rambut yang dimiliki. Walker dan Wiltz (1997) pun membagikan rutinitas mendasar dalam perawatan rambut yang terfokuskan pada rambut keriting dengan penjelasan sebagai berikut:

2.4.2.1 Shampooing

Semua orang wajib mencuci rambutnya dengan sampo secara teratur terlepas jenis rambutnya. Jika dibiarkan, debu dan kotoran dari keseharian dapat menumpuk dan menyumbat pori-pori pada kepala sehingga menghambat nutrisi dari kepala ke akar rambut. Namun seberapa sering harus mencuci rambut tergantung dengan jenis rambut yang dimiliki, karena pada jenis tertentu jika terlalu sering mencuci rambut justru dapat menyebabkan rambut kering dan rapuh. Contohnya pada rambut lurus tipe 1 cenderung berminyak oleh karena tekstur rambut lurus yang menyebabkan minyak yang diproduksi tersebar secara merata, sedangkan rambut kribu tipe 4 dapat memiliki kulit kepala berminyak namun rambut terlihat kering dan kusam akibat tekstur kribu yang menyebabkan minyak tidak dapat tersebar secara merata sehingga tidak dianjurkan untuk mencuci rambut terlalu sering. Berikut intensitas mencuci rambut sesuai dengan tipe rambut:

1) *Type 1 (straight):*

Dianjurkan keramas tiap hari menggunakan sampo khusus rambut berminyak dengan bahan *tea tree oil*, *sage oil*, dan atau *chamomile*. Tidak dianjurkan menggunakan sampo dengan kondisioner karena membuat rambut semakin terlihat berminyak dan membuatnya terlalu halus seperti rambut lepek. Jika rambut tipe 1 kering, gunakan sampo yang dapat melembabkan. Jika membutuhkan volume tanpa menggunakan *blow dryer*, aplikasikan mousse sebesar bola golf dalam keadaan basah.

2) *Type 2 (wavy):*

Tidak memiliki anjuran frekuensi keramas, hanya dianjurkan untuk menggunakan sampo berlabel “for normal hair”.

3) *Type 3 (curly):*

Dianjurkan keramas setiap 3 hari menggunakan sampo yang dapat melembabkan rambut. Meski keramas setiap 3 hari, rambut tetap harus dibilas tiap hari untuk menjaga rambut tetap lembab dan membentuk keritingnya kembali. Rambut tipe 3 harus selalu lembab, karena jika kering rambut keriting dapat menjadi rapuh dengan menggunakan *leave-in conditioner* serta gel setelah keramas dalam keadaan rambut lembab. Perlu diketahui bahwa rambut tipe 3 cenderung berada di kondisi terbaik sehari atau dua hari setelah keramas, ketika minyak dari kepala menyebar merata pada rambut.

4) *Type 4 (coily):*

Dianjurkan keramas seminggu sekali dua kali, kecuali memiliki gaya hidup aktif maka dapat meningkatkan frekuensi keramas hanya saja tidak tiap hari. Meski dianjurkan keramas dua kali seminggu, rambut tipe 4 tetap harus dibasahkan tiap hari untuk menjaga kelembaban rambut. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa rambut tipe 4 dapat memiliki kulit kepala berminyak namun minyak lambat untuk menyebar merata oleh karena tekstur kribu yang dimiliki. Pilih sampo yang berbasis protein dengan bahan alami karena kandungan dalam bahan alami dapat membersihkan rambut tanpa menyebabkan rambut kering. Terkait panjang rambut, semakin pendek rambut maka frekuensi keramas dapat dilakukan lebih sering daripada rambut panjang.

2.4.2.2 Conditioning

Kondisioner berfungsi untuk memperkuat rambut yang rusak dan melindungi rambut dari kerusakan dengan cara melembabkan dan meningkatkan protein pada batang rambut. Dari semua tipe rambut, tipe

4 yang paling membutuhkan kondisioner dan diikuti oleh tipe 3 untuk memperkuat keriting agar tidak mudah patah karena sifatnya yang rapuh. Sedangkan rambut tipe 2 hanya membutuhkan pemakaian kondisioner seminggu sekali dan tipe 1 sebulan sekali.

2.4.2.3 Don't believe the hype

Dalam mencari perawatan rambut yang tepat diperlukan uji coba. Namun, produk perawatan rambut tidak semua terjangkau bagi orang. Oleh sebab itu terdapat beberapa hal yang perlu dihindari berdasarkan pengalaman pada industri kecantikan:

- 1) Alternatif produk menyerupai krim rambut untuk digunakan tipe 2, 3, dan 4 adalah losion. Losion badan memiliki kandungan serupa dengan krim rambut yaitu aloe vera, protein gandum, gliserin, dan vitamin E.
- 2) Hindari produk rambut mengandung silikon, karena memang dapat membuat rambut terasa licin namun hanya itu saja dan tidak dapat memberikan keuntungan bagi kesehatan rambut.
- 3) Hindari produk yang menjanjikan dapat meluruskan rambut secara natural tanpa bahan kimia, karena nyatanya banyak orang yang rambutnya rontok dan mengalami kebotakan akibat produk tersebut.
- 4) Hindari produk mengandung alkohol karena dapat mengeringkan rambut, kecuali pada *hair spray*. *Hair spray* tanpa alkohol hanya membalikkan tekstur rambut ke tekstur aslinya seperti keriting dapat menjadi mengembang jika menggunakan *hair spray* tanpa kandungan alkohol.
- 5) Hindari semua produk yang menawarkan suatu perbaikan secara instan, karena itu sudah pasti tidak bekerja atau memiliki efek samping
- 6) Hindari menyisir rambut setelah menggunakan produk rambut karena dapat merusak rambut. Sisir dalam keadaan basah.

2.5 Penelitian yang Relevan

Pelaksanaan perancangan diperlukan juga penelitian relevan untuk memperkuat landasan penelitian. Pada perancangan ini dipilihnya penelitian judul penelitian dengan kata kunci buku, ilustrasi, perawatan, dan rambut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1	Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Rambut Keriting Dan Cara Merawatnya Sebagai Media Edukasi Untuk Anak	Tiara Alifa Putri Pratomaji	Buku ilustrasi anak yang mengangkat isu diskriminasi terhadap rambut keriting, cara meningkatkan kecintaan terhadap rambut, dan cara perawatannya. Keefektifan buku tidak diketahui, karena pada penelitian ini tidak sempat dilakukannya uji coba terhadap target perancangan.	Pemilihan target perancangan: Menargetkan rentang usia 10-16 tahun oleh karena usia tersebut sudah mulai memikirkan penampilan. Pengangkatan isu dan media luarannya: Membuat buku cerita yang mengangkat isu rambut keriting yang jarang ditemukan serta mengangkat dua topik sekaligus, yaitu isu diskriminasi terhadap rambut

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				keriting dan cara perawatannya.
2	PENGEMBANGAN BUKU BANTUAN DIRI UNTUK MENINGKATKAN PERAWATAN DIRI PENUH PERHATIAN (MINDFUL SELF-CARE) MAHASISWA BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM	Nina Fitriyani	Buku panduan perawatan diri untuk melatih meningkatkan kesadaran dan membentuk rutinitias harian.	Buku ini memiliki latihan di dalamnya untuk menguji dan melatih pembaca memahami konten yang disediakan sekaligus mendorong pembaca untuk mengaplikasikan bahan ajar yang terdapat pada buku. Langkah pada buku panduan ini juga dapat diterapkan secara mandiri tanpa membutuhkan orang lain atau orang profesional.
3	Perancangan Informasi Manfaat Buah Jeruk Nipis	Rizki Tri Yuniarni	Buku panduan ilustrasi cara memproses dan	Buku panduan dirancang dengan konsep

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
	Untuk Perawatan Wajah, Tubuh Dan Rambut Melalui Media Buku		mengaplikasikan jeruk nipis dengan benar agar aman untuk rambut dan wajah dengan gaya visual kartun untuk menarik minat membaca remaja.	unik, yaitu memiliki layout menyerupai buku agenda atau diary sesuai dengan judulnya "Rahasiaku Bersama Jeruk Nipis".
4	Perancangan Buku Ilustrasi Interaktif Untuk Dasar Perawatan Kulit Wajah Bagi Remaja dan Dewasa Usia 17-25Tahun	Fiola Anggraeni, Ayyub Anshari Sukmaraga	Buku ilustrasi fisik interaktif berisikan pengetahuan pengenalan tipe kulit wajah, kekhawatiran perawatan kulit, cara perawatan, dan bahan yang terkenal ampuh menyehatkan kulit dengan fitur interaktif.	Buku mengangkat materi yang tepat sasaran dengan kekhawatiran remaja dan dewasa awal pada umumnya dan dikemas dengan dua karakter yang terinspirasi dari warna kulit asia untuk memberikan rasa familiar, sehingga pembaca

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
				sekaligus dapat berempati dengan karakter.

Dari hasil riset penelitian, dapat diketahui kekuatan atau kekurangan dari tiap penelitian relevan yang dapat dijadikan inspirasi untuk kebaruan pada *e-book*. Pada penelitian nomor satu, kekurangan yang dimiliki adalah tidak dilakukannya uji coba *e-book* kepada target perancangan yang merupakan salah satu tahap krusial, karena hasil dari uji coba tersebut dapat memberitahu penulis mengenai keefektifan dari *e-book* yang dirancang dan dampak nyatanya pada target perancangan. Pada penelitian nomor dua, buku bantuan diri yang dirancang memiliki segmen buku dimana pembaca dapat menguji pengetahuan mereka. Hanya saja format buku yang disajikan adalah buku cetak. Pada penelitian nomor tiga, buku panduan dirancang dengan visualisasi unik yaitu menyerupai buku harian sehingga mampu menarik minat target perancangan dalam menggunakannya. Pada penelitian nomor empat, buku ilustrasi interaktif menggunakan karakter sebagai media perantara antara informasi pada buku dengan pembaca.

Melalui keempat penelitian relevan yang telah diteliti lebih lanjut, dapat ditemukan elemen kebaruan yang dapat diimplementasikan pada *e-book* yang dirancang. Yaitu, *e-book* yang dirancang memiliki visualisasi menyerupai suatu buku seperti majalah atau ensiklopedia dengan satu segmennya terdapat fitur yang memperbolehkan pembaca untuk menguji pengetahuan terkait perawatan rambut keriting melalui sebuah komponen interaktif. *E-book* juga memiliki karakter seperti yang digunakan pada penelitian relevan nomor empat, hanya saja tiap karakter mewakili tiga tipe rambut keriting yang berbeda. Untuk menghindari kesalahan pada penelitian relevan nomor satu, uji coba *e-book* terhadap target perancangan wajib dilakukan untuk diperolehnya pengetahuan akan efektivitas dan dampak nyata yang diberikan *e-book* kepada target perancangan.