

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Informasi

Menurut Widya Kusuma (dalam (Fakhrian Riswaya et al., 2025) Media informasi adalah sarana yang digunakan untuk menghimpun dan mengolah data sehingga tersusun menjadi konten yang bermanfaat bagi penggunanya. Kehadiran media ini memiliki peran penting dalam memberikan kemudahan akses informasi yang relevan, cepat, dan efektif bagi masyarakat (h.90). Olson pada buku Media dan Multimedia Pembelajaran juga menyatakan bahwa media informasi dapat dipahami sebagai teknologi yang berfungsi untuk menampilkan, menyimpan, membagikan, serta menyebarkan simbol dengan dilengkapi pengaturan dan penyusunan informasi yang dapat merangsang indra tertentu misalnya indra penglihatan dan pikiran (Oka, 2017; Rodiyana dkk., 2020).

2.1.1 Fungsi Media Informasi

Menurut Joseph Turow dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (7th Edition, 2020), bahwa penelitian para ahli menunjukkan setiap individu cenderung menyesuaikan penggunaan media massa sesuai dengan kebutuhan pribadinya. Secara umum, media dimanfaatkan dalam beberapa fungsi utama, seperti memberikan hiburan, membangun relasi sosial, menjadi sarana pengawasan lingkungan, serta membantu dalam proses penafsiran informasi (h.14). Adapun penjelasan dari fungsi media informasi sebagai berikut:

1. *Enjoyement* (hiburan)

Media memiliki peran penting sebagai sarana hiburan yang mampu memberikan kesenangan bagi masyarakat. Kebutuhan akan hiburan merupakan bagian dari kebutuhan dasar manusia, yang dapat terpenuhi melalui berbagai bentuk media, seperti menonton program televisi, membaca buku atau majalah, menyelesaikan teka-teki silang, hingga bersosialisasi di media

digital. Aktivitas tersebut tidak hanya memberikan rasa senang secara pribadi, tetapi juga sering menjadi bahan percakapan sehari-hari dengan teman, keluarga, atau rekan kerja (h.14).

2. *Companionship* (kebersamaan)

Selain berperan sebagai sarana hiburan, media massa juga memiliki fungsi sebagai pendamping atau pemberi rasa kebersamaan bagi individu. Fungsi ini umumnya dirasakan oleh mereka yang mengalami kesepian, keterbatasan interaksi sosial, atau kondisi keterasingan. Media juga berkontribusi dalam membangun rasa komunitas, misalnya melalui diskusi antarpemonton mengenai serial tertentu atau partisipasi dalam forum penggemar. Bahkan, media dapat menghadirkan bentuk keterhubungan psikologis yang dikenal sebagai *parasocial interaction*, yaitu perasaan kedekatan dengan tokoh atau selebritas meskipun hubungan tersebut berlangsung satu arah. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi dan hiburan, tetapi juga sebagai sarana yang memberikan pengalaman sosial dan emosional bagi penggunanya (h.14-15).

3. *Surveillance* (Pengawasan)

Fungsi ini berhubungan dengan kebutuhan individu untuk mengetahui berbagai peristiwa yang berlangsung di sekitarnya maupun di luar lingkungannya. Aktivitas sederhana seperti mendengarkan ramalan cuaca di radio, menonton siaran berita di televisi, membaca iklan lowongan kerja, hingga mencari jadwal film secara daring merupakan contoh nyata bagaimana media dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan informasi sehari-hari. Melalui fungsi pengawasan ini, masyarakat dapat memperoleh informasi penting mengenai isu sosial, politik, ekonomi, maupun peristiwa internasional yang berpengaruh terhadap kehidupan mereka. Dengan demikian, media berperan layaknya jendela yang

membuka akses menuju berbagai realitas, baik yang dekat maupun yang jauh dari keseharian individu (h.15).

4. *Interpretation*

Selain menyajikan informasi mengenai apa yang terjadi, media juga berperan dalam membantu masyarakat memahami alasan di balik suatu peristiwa serta kemungkinan tindakan yang dapat dilakukan. Melalui berbagai sudut pandang yang disediakan, individu dapat menarik kesimpulan dan membentuk pendapat pribadi terhadap isu tertentu. Fungsi interpretasi ini menjadi penting karena tidak semua orang merasa mampu atau percaya diri untuk mencari jawaban secara langsung, sehingga media sering dijadikan rujukan utama dalam memahami persoalan yang berkembang. Dengan demikian, media tidak hanya memberikan informasi faktual, tetapi juga menyajikan penjelasan, alasan, dan kerangka berpikir yang membantu masyarakat menilai serta menentukan sikap terhadap suatu isu (h.15).

Berdasarkan pemaparan mengenai empat fungsi utama media menurut Joseph Turow, dapat disimpulkan bahwa media tidak hanya hadir sebagai sarana penyampai informasi, tetapi juga memainkan peran yang lebih kompleks dalam kehidupan sehari-hari. Media memenuhi kebutuhan manusia akan hiburan, kebersamaan, informasi, serta pemahaman terhadap berbagai peristiwa yang terjadi di sekitar mereka. Melalui fungsi-fungsi tersebut, media menjadi bagian penting dalam membentuk pengalaman personal, pola interaksi sosial, serta cara individu memaknai realitas. Dengan demikian, pemanfaatan media tidak dapat dipandang secara sederhana, karena setiap individu menggunakannya sesuai kebutuhan, kepentingan, dan konteks sosial yang melingkupinya. Pemahaman terhadap berbagai fungsi ini diharapkan dapat memberikan landasan yang lebih kuat dalam menganalisis peran media serta dampaknya dalam kehidupan masyarakat modern.

2.1.2 Jenis Media Informasi

Pada buku *Media Today: An Introduction to Mass Communication (7th Edition)* karya Joseph Turow (2020), dijelaskan bahwa masyarakat memanfaatkan beragam jenis media untuk mengakses informasi dalam kehidupan sehari-hari (h.165-166). Adapun beberapa jenis media tersebut adalah sebagai berikut:

1. Media digital/elektronik

Media digital adalah perangkat yang bekerja dengan teknologi komputer dan memungkinkan pengguna menikmati beragam konten, seperti teks, audio, maupun visual. Hal yang membedakan media digital dengan media lain adalah keterhubungannya dengan internet. Selama suatu konten tersedia di web, konten tersebut bisa diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, sehingga memperluas jangkauan sekaligus memudahkan pengguna dalam memanfaatkannya (h.167). Adapun contoh media digital yaitu:

- a. Buku Elektronik (*e-book*)

Buku elektronik, yang lebih dikenal sebagai *e-book*, adalah bentuk digital dari buku yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik (h.36). Format yang umumnya digunakan untuk *e-book* antara lain PDF, EPUB, dan MOBI (h.37). Selain tidak menggunakan kertas dalam produksinya, *e-book* juga mendukung penghematan energi serta menjadi alternatif media pembelajaran yang ramah lingkungan (Yuli, 2024, h.38).

- b. Media sosial

Menurut Fajri dkk, 2024 dalam (Maharani, 2024, h.507) media sosial mampu meningkatkan akses informasi secara langsung tanpa dibatasi oleh wilayah.

Selain sebagai sarana komunikasi, media sosial juga memberikan berbagai manfaat serta peluang baru dalam penyampaian informasi, interaksi, hingga menjadi media untuk pendidikan dan promosi (h.509).

Berdasarkan uraian mengenai media digital dan contoh penerapannya, dapat disimpulkan bahwa media digital memiliki peran yang semakin dominan dalam penyampaian informasi, pembelajaran, serta interaksi sosial di era modern. Keterhubungannya dengan internet menjadikan media digital lebih fleksibel, mudah diakses, dan mampu menjangkau pengguna dalam skala yang lebih luas. Melalui bentuk seperti buku elektronik yang ramah lingkungan dan efisien, serta media sosial yang memungkinkan arus informasi berlangsung cepat dan tanpa batas geografis, media digital tidak hanya mempermudah aktivitas manusia, tetapi juga menciptakan peluang baru dalam bidang komunikasi, pendidikan, maupun promosi. Dengan demikian, perkembangan media digital terus menjadi bagian penting dalam transformasi cara masyarakat mengakses, memproduksi, dan membagikan informasi di berbagai aspek kehidupan.

2. Media cetak

Media cetak merupakan bentuk media komunikasi massa yang diwujudkan dalam produk fisik berupa cetakan. misalnya surat kabar ataupun buku yang dapat didefinisikan sebagai produk cetak yang diproduksi secara berkala, baik harian maupun mingguan (h.228). Definisi ini menegaskan ciri utama media cetak, yaitu keberadaan fisik dalam bentuk lembaran kertas yang berisi teks dan gambar, diproduksi massal, serta terbit secara teratur. Oleh karena itu, surat kabar, majalah, dan buku dapat digolongkan sebagai media cetak karena keduanya menggunakan kertas sebagai medium utama penyampaian informasi.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa adanya variasi media, baik digital maupun cetak, memberi masyarakat keleluasaan dalam memperoleh informasi sesuai kebutuhan serta tuntutan perkembangan zaman. Media digital, seperti *e-book* dan media sosial, menawarkan akses yang praktis, cepat, dan luas berkat dukungan internet. Di sisi lain, media cetak masih memegang peran penting sebagai sarana informasi dalam bentuk fisik yang mudah dibawa serta tidak memerlukan perangkat tambahan. Kehadiran keduanya menunjukkan bahwa komunikasi massa terus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi, tetapi tetap berfungsi sebagai penyampai informasi, sarana edukasi, dan wadah interaksi dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, pembahasan mengenai media informasi, fungsi, serta ragam jenisnya menunjukkan bahwa media memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung aktivitas komunikasi dan pemenuhan kebutuhan informasi masyarakat modern. Media bukan hanya berfungsi sebagai saluran penyampaian pesan, tetapi juga sebagai sarana hiburan, pendamping sosial, pengawas lingkungan, hingga pemberi interpretasi yang membantu masyarakat memahami berbagai peristiwa di sekitarnya. Perkembangan teknologi turut memperkaya bentuk media yang dapat dimanfaatkan, mulai dari media digital seperti *e-book* dan media sosial yang menawarkan akses cepat dan luas, hingga media cetak yang tetap relevan sebagai sumber informasi fisik yang mudah diakses tanpa perangkat tambahan. Variasi bentuk dan fungsi media tersebut membuktikan bahwa keberadaannya terus beradaptasi dengan perubahan zaman, namun tetap mempertahankan tujuan utamanya sebagai penyedia informasi, penunjang interaksi sosial, serta pendukung proses pembelajaran. Dengan memahami peran dan karakteristik berbagai jenis media, masyarakat diharapkan dapat lebih bijak dalam memilih serta memanfaatkan media sesuai kebutuhan dan konteks yang dihadapi.

2.2 Buku

Buku adalah salah satu bentuk dokumentasi tertua yang tersusun dari kumpulan kertas dan berfungsi sebagai sarana untuk mempertahankan serta menyebarkan pengetahuan (Haslam, 2006, h.9). Buku pada dasarnya dipahami sebagai sarana manusia dalam memanfaatkan teknologi untuk merekam serta menyebarkan informasi atau gagasan, konsep buku baru berkembang sekitar 500 tahun terakhir (Turow, 2020). Tarigan, 1986 dalam (Prajawinanti, 2020) juga menyatakan bahwa buku adalah sarana pembelajaran yang umum digunakan untuk menunjang suatu program pembelajaran (h.30).

2.2.1 Fungsi Buku

Turow (2020, h.201) dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (7th Edition) menyatakan “*the history of the book is, at its heart, a story of humans trying to use technology to record and circulate ideas*” ini menegaskan bahwa sejak awal, buku berfungsi sebagai sarana manusia untuk memanfaatkan teknologi dalam merekam sekaligus menyebarkan ide-ide. Dengan demikian, buku tidak hanya berperan sebagai media dokumentasi, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam melestarikan pengetahuan serta memfasilitasi pertukaran gagasan di berbagai konteks kehidupan sosial dan akademis.

Selain itu, buku memiliki berbagai macam fungsi, Puwono (2009) dalam (Prajawinanti, 2020) menyatakan buku berperan signifikan dalam kehidupan manusia, terutama sebagai sarana utama dalam mendukung perkembangan ilmu pengetahuan serta kemajuan peradaban modern (h.27). selain itu buku juga memberikan banyak informasi yang bisa digunakan untuk menunjang aktivitas akademik (h.30).

2.2.2 Jenis Buku

Turow (2020) dalam bukunya yang berjudul *Media Today: An Introduction to Mass Communication* (7th Edition) menjelaskan bahwa media informasi memiliki kategori yang berbeda dalam hal akses, baik melalui media cetak maupun media digital (hlm. 165–166). Salah satu bentuk media cetak

yang masih digunakan hingga saat ini dalam kegiatan pembelajaran maupun komunikasi adalah buku (h.201). Adapun kategori buku dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Buku Cetak

Media cetak seperti buku, majalah, dan koran merupakan bentuk media komunikasi massa yang hadir dalam produk fisik berupa cetakan. Buku, misalnya, digolongkan sebagai produk cetak yang memiliki ciri keteraturan dalam proses produksinya, baik secara harian maupun mingguan (h.228). Adapun beberapa jenis buku cetak dapat dijabarkan secara berikut:

a. Buku Interaktif

Menurut Reid-Walsh, (2018) dalam (Sinaga & Kusumandyoko, 2023, h.121) buku interaktif atau buku bergerak merupakan jenis buku yang memadukan berbagai elemen seperti teks, gambar, serta permainan. Buku ini dapat hadir dalam bentuk fisik dengan bagian-bagian tertentu yang dapat digerakkan. Interaksi yang ditawarkan tidak hanya sebatas membaca isi, tetapi juga melibatkan aktivitas melihat, menyentuh, hingga memanipulasi komponen yang terdapat di dalamnya.

Buku interaktif umumnya memiliki jumlah teks yang lebih sedikit dibandingkan jenis buku lainnya, karena lebih menekankan pada visual dan tata letak. Ciri khas buku interaktif yaitu terletak pada komponen yang mendorong pembaca untuk berinteraksi seperti melihat, menyentuh, menggerakkan, hingga memanipulasi bagian tertentu serta dilengkapi dengan gambar dan narasi pendukung (h.121).

b. Buku Aktivitas

Buku aktivitas merupakan media berbentuk buku yang dimodifikasi pada bagian isinya. Desainnya berbeda dari buku pada umumnya yang hanya menampilkan teks dan gambar, karena di

dalam buku aktivitas disertakan berbagai permainan yang bertujuan untuk mengasah kemampuan fokus atau psikomotorik pada audiens atau pembaca (Pasha, 2021, h.14).

(Wardana dkk, 2021) dalam (Qotrunada dkk., 2022) menyatakan buku aktivitas, yang dikenal juga sebagai *activity book* atau *quiet book*, adalah jenis buku yang tidak hanya bersifat menyenangkan tetapi juga edukatif. Di dalamnya terdapat berbagai kegiatan yang mampu merangsang imajinasi serta melatih keterampilan pembaca. Selain itu, buku aktivitas berperan sebagai media pembelajaran yang mendukung perkembangan pengetahuan maupun kemampuan dasar (h.2801).

Dengan demikian, buku cetak tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi dalam bentuk fisik, tetapi juga berkembang melalui variasi seperti buku interaktif dan buku aktivitas. Keduanya menunjukkan bahwa media cetak mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, edukatif, dan mendukung pengembangan keterampilan, sehingga tetap relevan untuk digunakan.

2. Buku Digital

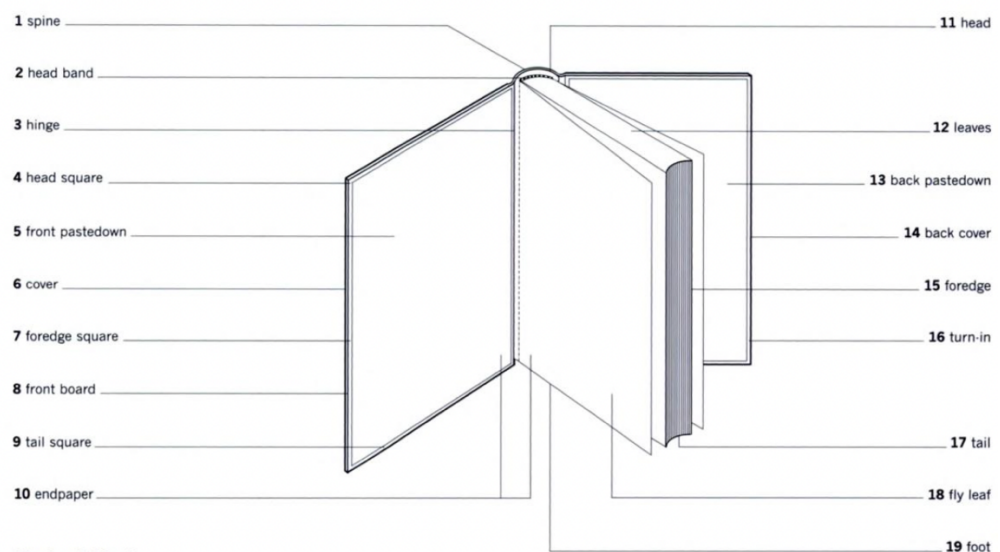
Buku digital, atau yang lebih dikenal dengan istilah *e-book*, adalah bentuk digital dari buku cetak yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik, seperti komputer, laptop, tablet, maupun smartphone (Yuli, 2024). *E-book* memiliki ciri utama yaitu, memiliki format file digital seperti PDF banyak digunakan karena mampu mempertahankan tata letak asli dari sebuah buku. Sementara itu, EPUB memungkinkan tampilan *e-book* yang menyesuaikan secara adaptif dengan berbagai jenis perangkat, dan MOBI yaitu format yang umumnya digunakan pada perangkat Kindle (h.37). *E-book* dapat menjadi solusi alternatif atas keterbatasan dari buku fisik, *e-book* memiliki manfaat pada efisiensi ruang dimana *e-book* dapat menghemat ruang penyimpanan yang signifikan, memungkinkan perpustakaan untuk menampung koleksi

yang lebih besar dan juga dapat disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dengan disabilitas, seperti mengubah ukuran font atau menambahkan fitur teks-ke-suara (h.39).

Dengan demikian, baik buku cetak maupun buku digital memiliki peran masing-masing dalam mendukung proses pembelajaran dan komunikasi. Buku cetak tetap dipertahankan karena kehadiran fisiknya yang memudahkan interaksi langsung, baik melalui bentuk interaktif maupun aktivitas yang bersifat edukatif. Sementara itu, buku digital hadir sebagai inovasi yang memberikan efisiensi, fleksibilitas, serta akses yang lebih luas seiring dengan perkembangan teknologi. Kehadiran keduanya menunjukkan bahwa media buku terus beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat, tanpa meninggalkan fungsi utamanya sebagai sarana informasi, edukasi, dan pengembangan keterampilan.

2.2.3 Komponen Buku

Menurut Haslam (2006) pada bukunya yang berjudul *Book design*, Komponen dasar sebuah buku terbagi menjadi tiga bagian utama, yaitu blok buku, halaman, dan *grid* (h.20-21). Adapun penjabaran komponen buku adalah sebagai berikut:



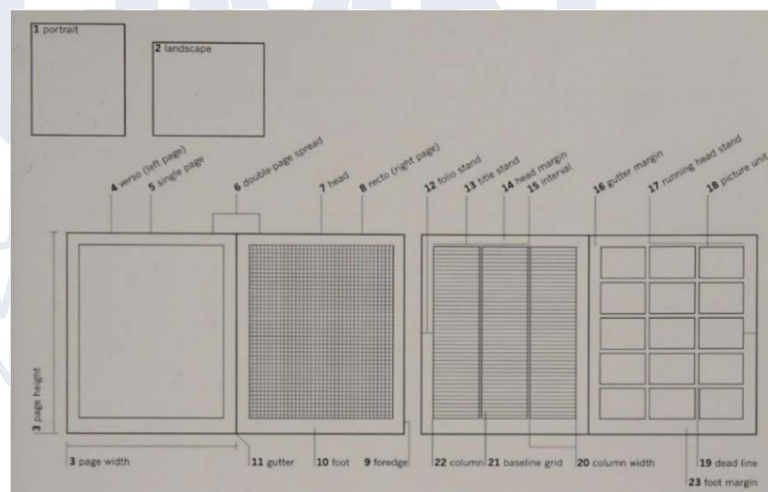
Gambar 2.1 *Book Block*
Sumber: Haslam (2006)

1. Blok buku/*book block*, terdiri dari beberapa bagian sebagai berikut:
 - a. *Spine*, bagian sampul buku yang menutupi sisi jilidan.
 - b. *Head band*, pita kecil/benang yang diikat pada bagian jilidan dan biasanya diberi warna untuk melengkapi tampilan sampul.
 - c. *Hinge*, lipatan pada *endpaper* yang terletak diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
 - d. *Head square*, bagian pelindung kecil di bagian atas buku yang terbentuk dari ukuran sampul depan dan belakang yang sedikit lebih besar daripada isi buku.
 - e. *Front pastedown*, *endpaper* yang ditempelkan pada bagian dalam sampul depan.
 - f. *Cover*, kertas tebal atau papan yang dipasang untuk melindungi blok buku.
 - g. *Foreedge square*, pelindung kecil di sisi depan buku yang terbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi.
 - h. *Front board*, papan sampul bagian depan buku.
 - i. *Tail square*, pelindung kecil di bagian bawah buku akibat perbedaan ukuran sampul dengan isi.
 - j. *Endpaper*, lembar kertas tebal yang menutup bagian dalam sampul dan menopang engsel, bagian luar disebut *pastedown*, sedangkan halaman yang bisa dibuka disebut *fly leaf*.
 - k. *Head*, Bagian atas buku
 - l. *Leaves*, lembaran kertas atau vellum yang dijilid, terdiri atas dua sisi (*recto* dan *verso*).
 - m. *Back pastedown*, *endpaper* yang ditempel di bagian dalam sampul belakang.
 - n. *Back cover*, papan sampul bagian belakang.
 - o. *Foreedge*, sisi depan buku.
 - p. *Turn-in*, lipatan kertas atau kain dari luar ke dalam sampul.
 - q. *Tail*, bagian bawah buku.
 - r. *Fly leaf*, halaman pembuka dari *endpaper*.

s. *Foot*, bagian bawah halaman.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *book block* merupakan struktur utama yang menopang keseluruhan bentuk fisik sebuah buku. Setiap komponennya, mulai dari elemen pelindung seperti *cover*, *head square*, dan *foreedge square*, hingga bagian struktural seperti *spine*, *endpaper*, dan lembaran (*leaves*), memiliki peran yang saling melengkapi dalam menjaga kekokohan, kenyamanan penggunaan, serta tampilan visual buku. Rincian komponen-komponen tersebut menunjukkan bahwa desain dan konstruksi buku bukan sekadar proses penyusunan halaman, tetapi merupakan rangkaian kerja detail yang mempertimbangkan fungsi estetis maupun fungsional. Dengan memahami setiap bagian dari *book block*, proses perancangan dan produksi buku dapat dilakukan secara lebih terarah serta menghasilkan buku yang berkualitas baik dari sisi struktur maupun pengalaman membaca.

2. Halaman/*page* dalam komponen buku dapat terdiri dan dirincikan sebagai berikut:



Gambar 2.2 *Book Page & Grid*
Sumber: Haslam (2006)

- a. *Portrait*: Format halaman dengan ukuran tinggi lebih besar dibandingkan lebarnya.
- b. *Landscape*: Format halaman dengan ukuran tinggi lebih kecil dibandingkan lebarnya.
- c. *Page height and width*: Dimensi panjang dan lebar pada sebuah halaman.
- d. *Verso*: Halaman bagian kiri, umumnya memuat halaman genap.
- e. *Single page*: Satu halaman tunggal.
- f. *Double page spread*: Dua halaman yang didesain menyatu sehingga tampak sebagai satu bidang halaman besar.
- g. *Head*: Bagian atas pada sebuah buku.
- h. *Recto*: Halaman bagian kanan, biasanya memuat penomoran halaman ganjil.
- i. *Foreedge*: Sisi depan pada tepi buku.
- j. *Foot*: Bagian bawah buku.
- k. *Gutter*: Ruang margin bagian dalam buku yang digunakan untuk proses penjilidan.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa komponen halaman dalam sebuah buku memiliki variasi yang beragam, mulai dari format dan dimensi hingga posisi tertentu seperti recto, verso, head, foot, dan gutter.

3. *Grid* dalam perancangan buku menurut Haslam (2006) dapat dijelaskan sebagai berikut:
 - a. *Folio stand*: Garis panduan yang menunjukkan posisi angka halaman (folio).
 - b. *Title stand*: Garis panduan yang menentukan letak judul
 - c. *Head margin*: Ruang yang terletak di bagian atas halaman.
 - d. *Interval/column gutter*: Ruang vertikal yang memisahkan antar kolom dalam grid.

- e. *Gutter margin/binding margin*: Margin bagian dalam halaman yang berdekatan dengan area jilid.
- f. *Running head stand*: Garis panduan yang menunjukkan posisi running head dalam grid.
- g. *Picture unit*: Elemen grid modern yang dibatasi oleh baseline dan dipisahkan oleh dead line.
- h. *Dead line*: Jarak pemisah antar picture unit.
- i. *Column width/measure*: Lebar dari suatu kolom.
- j. *Baseline*: Garis yang menentukan posisi penulisan kalimat.
- k. *Column*: Bagian berbentuk persegi panjang pada grid yang digunakan untuk menempatkan teks.
- l. *Foot margin*: Ruang yang terletak di bagian bawah halaman.

Dengan demikian, dapat dipahami dalam perancangan buku, *grid* berperan sebagai panduan posisi teks, gambar, serta elemen halaman lainnya. Kehadiran komponen seperti margin, kolom, baseline, hingga picture unit memastikan tata letak buku lebih terstruktur, konsisten, dan mudah dibaca, sekaligus mendukung aspek estetika dalam desain penerbitan.

Secara keseluruhan, ketiga komponen utama yang dijelaskan oleh Haslam *book block*, halaman, dan *grid* merupakan fondasi esensial dalam proses desain dan konstruksi buku. *Book block* menyediakan struktur fisik yang kokoh dan fungsional, halaman menghadirkan ruang visual yang memuat konten sekaligus mengatur pengalaman membaca, sementara *grid* berperan sebagai sistem penataan yang menjaga keteraturan, konsistensi, serta harmoni visual dalam setiap elemen desain. Dengan memahami hubungan fungsional di antara ketiga komponen tersebut, perancang dapat menghasilkan buku yang tidak hanya kuat secara struktur, tetapi juga efektif dalam penyampaian informasi dan estetis dalam tampilannya.

2.2.4 Elemen Buku

(Rustan, 2008) dalam Perdana & Riyadhi (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Layout Dasar dan Penerapannya*” menyatakan bahwa sebuah buku umumnya memiliki sejumlah elemen dasar (h.34-36), yakni:

1. Elemen Teks

Elemen teks merupakan bagian yang paling dominan dalam sebuah buku, sehingga diperlukan penampilan dan tata letak yang tepat agar pembaca merasa lebih mudah dalam memahami isi serta nyaman saat membaca. Adapun elemen-elemen yang secara umum terdapat pada buku yaitu:

a. Judul

Judul merupakan rangkaian kata singkat yang mengawali sebuah artikel. Dari segi tipografi, ukurannya perlu diperbesar dan jenis huruf yang digunakan sebaiknya berbeda dari elemen lain agar mampu menarik perhatian pembaca.

b. Deck

Deck merupakan gambaran singkat mengenai topik yang akan dibahas dalam isi tulisan. Fungsinya sebagai pengantar sebelum pembaca memasuki bagian utama naskah. Biasanya, deck ditempatkan di footer dan dapat memuat informasi tambahan, seperti referensi, rekomendasi bacaan lanjutan, atau keterangan relevan lainnya.

c. *Bodytext*

Bodytext umumnya berisi tentang konten, naskah, atau artikel, *bodytext* menjadi elemen dalam tata letak yang paling banyak menyampaikan informasi terkait topik yang dibahas

d. Subjudul

Komponen dalam sebuah judul berfungsi untuk memudahkan pembaca memahami naskah dan memberikan fokus yang lebih spesifik dibandingkan judul utama.

e. Nomor halaman

Nomor halaman Nomor berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam menemukan serta mengingat letak suatu artikel atau konten di dalam buku.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa elemen-elemen teks dalam sebuah buku memiliki peran penting dalam membentuk struktur, keterbacaan, dan kenyamanan membaca. Setiap komponen, mulai dari judul, deck, bodytext, subjudul, hingga nomor halaman, tidak hanya berfungsi sebagai bagian penyusun informasi, tetapi juga sebagai unsur yang mendukung kejelasan, alur, serta pengalaman visual pembaca. Pemahaman terhadap elemen-elemen ini menjadi dasar dalam proses perancangan tata letak buku agar hasil terbitan lebih komunikatif, terstruktur, dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.

2. Elemen Visual

Elemen visual dalam tata letak buku pada umumnya berfungsi mendukung penyajian materi yang ada di dalamnya. Kelompok elemen ini mencakup seluruh komponen non-teks yang dapat dilihat secara langsung (h.36). Adapun elemen visual dapat di jelaskan seperti,

a. Foto

Berfungsi memberikan informasi sebagai bentuk bukti visual yang mendukung keakuratan isi yang disampaikan.

b. Artworks

Bentuk karya seni selain foto, seperti ilustrasi atau sketsa, yang digunakan untuk memperjelas dan memperkuat penyajian informasi.

c. Informational graphics

Fakta serta data statistik yang ditampilkan dalam bentuk visual seperti grafik, tabel, bagan, atau peta untuk mendukung materi utama.

d. Kotak/frame

Berbentuk wadah yang berisi artikel tambahan yang melengkapi artikel utama.

Secara keseluruhan, elemen visual dalam buku memiliki peran penting dalam memperjelas, memperkuat, dan mendukung penyampaian informasi. Dengan adanya foto, *artworks*, *informational graphics*, maupun kotak tambahan, pembaca dapat lebih mudah memahami isi materi maupun pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa baik elemen teks maupun elemen visual memiliki peran yang saling melengkapi dalam sebuah buku. Elemen teks mengatur alur dan kenyamanan membaca, sementara elemen visual memperkuat penyajian informasi dan mempermudah pemahaman materi. Kombinasi kedua elemen ini menjadikan buku tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan efektif sebagai media pembelajaran

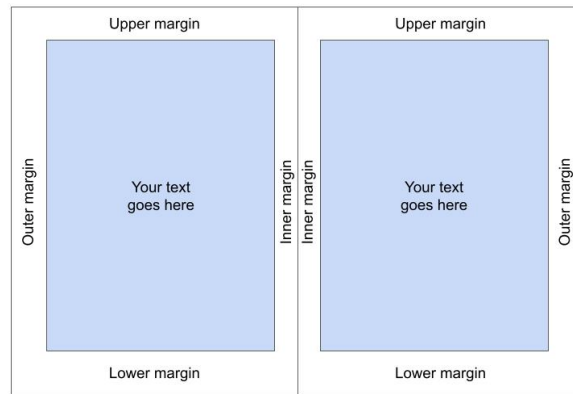
2.2.5 Desain buku

Dalam merancang media, elemen visual memegang peran penting dalam sebuah desain dan berfungsi untuk menyusun tampilan sehingga mampu menyampaikan pesan secara visual kepada audiens yang dituju (Landa, 2018, h.19). Sejalan dengan pernyataan tersebut Rustan, 2008 dalam (Perdana & Riyadhi, 2014) juga menyatakan bahwa tujuan dari elemen pada perancangan buku adalah agar informasi dapat disampaikan secara jelas, nyaman dibaca, dan menarik secara estetika (h.34). Oleh karena itu, dalam mendesain buku dapat mencakup beberapa aspek yang perlu diperhatikan sebagai berikut:

1. Margin

Landa (2018) menyatakan dalam bukunya yang berjudul "*Graphic Design Solutions (6th edition)*" margin dipahami sebagai batas penyajian teks yang berfungsi untuk membingkai tulisan dengan proporsional, sekaligus memberikan jarak yang cukup dari tepi halaman, baik pada media cetak maupun digital, sehingga pembaca

dapat lebih fokus. Meskipun dapat dimanfaatkan secara kreatif, margin tidak boleh diabaikan atau dilanggar tanpa alasan yang jelas (h.51).



Gambar 2.3 *Margin*
Sumber: <https://share.google/ima...>

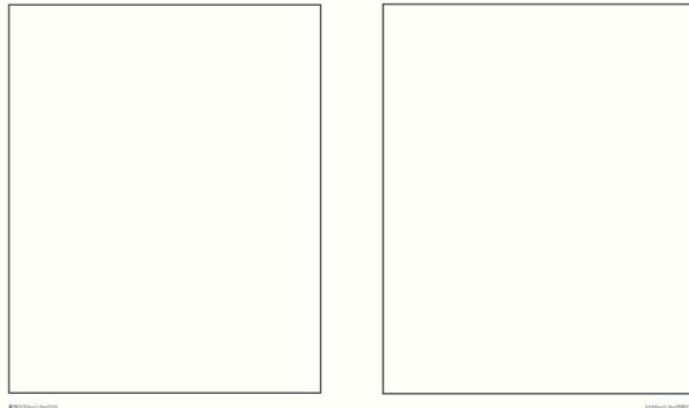
Selain itu, margin juga dapat berfungsi sebagai penyedia ruang untuk penempatan nomor halaman, heading publikasi, catatan, keterangan, judul, maupun kredit (h.123).

2. *Grid*

Grid adalah sistem panduan komposisi yang tersusun dari garis vertikal dan horizontal untuk membagi format ke dalam kolom dan margin (h.163). *Grid* memiliki beberapa model berdasarkan jumlah kolomnya seperti:

a. *Single-column grid*

Single-column grid berarti penempatan teks pada halaman buku menggunakan satu kolom yang dikelilingi margin atau kotak naskah (h.165). Berikut merupakan gambaran dari *single-column grid*,



ONE-COLUMN GRID: *PRINT MAGAZINE*

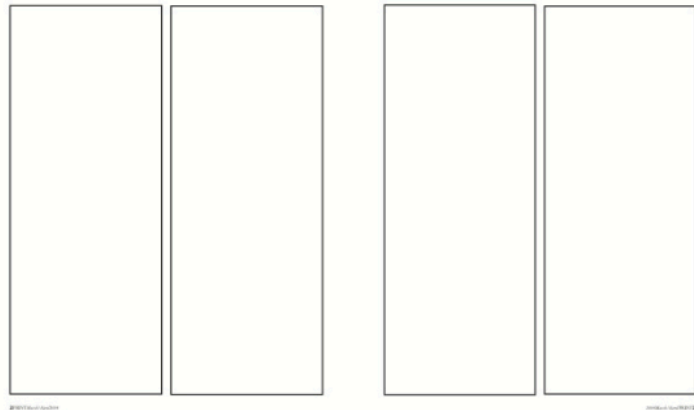
- *Designer:* Steven Brower

Gambar 2.4 *One-Coloumn Grid*
Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

Contoh di atas menunjukkan bagaimana *single-column grid* diterapkan dengan satu kolom teks yang dikelilingi margin atau kotak naskah. Melalui tata letak tersebut, halaman buku tampak lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh pembaca.

b. *Two-coloumn grid*

Sama halnya dengan *one-coloumn grid*, *two-coloumn grid* juga merupakan sistem tata letak yang digunakan dalam perancangan halaman, namun dengan pembagian teks ke dalam dua kolom yang sejajar dan dipisahkan oleh *gutter* (h.165), *two-coloumn grid* dapat digambarkan sebagai berikut ini,



TWO-COLUMN GRID: PRINT MAGAZINE

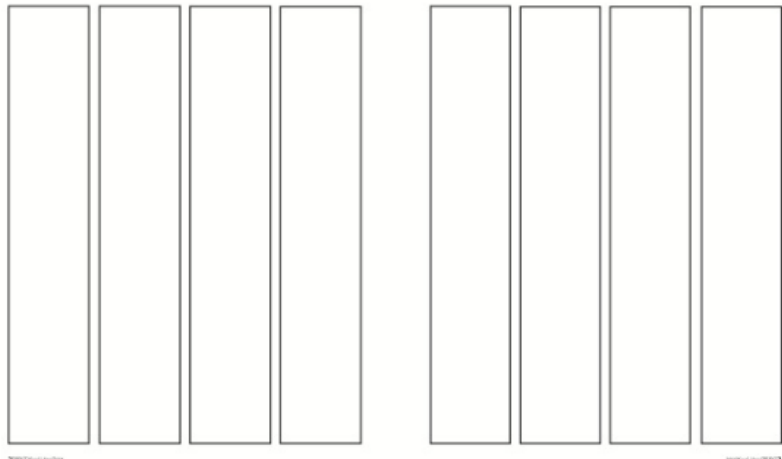
• *Designer:* Steven Brower

Gambar 2.5 *Two-Coloumn Grid*
Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

Dengan adanya pembagian teks ke dalam dua kolom, *two-column grid* memberikan tampilan yang lebih seimbang sekaligus mempermudah pembaca dalam mengikuti alur bacaan dalam buku.

c. Four-column grid

Grid berperan dalam menjaga keselarasan dan keteraturan elemen desain. Selain itu grid membantu mendefinisikan batas sekaligus menata konten agar tidak berantakan. Dengan demikian, grid memberikan struktur yang jelas sehingga tampilan keseluruhan lebih rapi dan mudah dipahami (h.165), grid tidak hanya terbatas dengan jenis *one-coloumn* dan *two-coloumn*, tetapi juga memberikan nilai dan susunan yang beragam yang dapat menyesuaikan isi konten dengan kenyamanan pembaca sesuai dengan fungsinya (h.165), oleh sebab itu berikut merupakan salah satu contoh grid yang menggunakan penataan empat kolom dengan gambaran sebagai berikut,



Gambar 2.6 *Four-Coloumn Grid*
 Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

Sama halnya dengan jenis peletakan *grid*, pada *four-coloumn grid* terbagi dari empat kolom yang memisahkan antar *gutter*, sehingga memberikan fleksibilitas lebih dalam penataan teks maupun elemen visual.

Dari berbagai jenis *grid* tersebut, dapat disimpulkan bahwa *grid* merupakan salah satu aspek penting yang berfungsi sebagai panduan penting dalam menjaga kerapihan, keteraturan, dan kenyamanan visual, sekaligus memberi fleksibilitas bagi desainer untuk menyesuaikan tata letak dengan kebutuhan konten (h. 167).

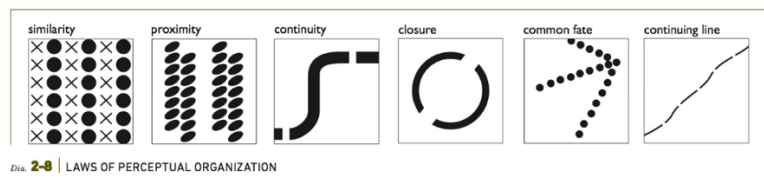
3. *Layout*

Layout adalah proses mengatur elemen-elemen desain dalam satu bidang sehingga membentuk susunan yang artistik. Tujuannya untuk menampilkan teks dan gambar agar lebih komunikatif serta memudahkan pembaca memahami informasi yang disampaikan (Surnandri, 2021 ; Qotrunada dkk., 2022, h.2800). Rustan (2009) dalam (Asthararianty & Lesmana, 2018, h.18) menjelaskan prinsip *layout* yang digunakan dalam sebuah buku yaitu:

a. Unity

Unity atau kesatuan merupakan aspek penting yang dilihat pada *layout* seluruh halaman pada perancangan buku (h.18), begitu pula Landa (2014) menyatakan *unity* atau kesatuan dalam komposisi tercipta ketika audiens dapat melihat atau merasakan keterhubungan visual melalui keselarasan antar elemen, objek, maupun garis tepi (h.39).

Prinsip *unity* memiliki kaitan dengan *laws of perceptual organization*, yaitu konsep yang menggambarkan cara manusia menafsirkan keterhubungan antar elemen visual sehingga tersusun menjadi pola, bentuk, atau kelompok tertentu (Landa, 2018, h.29). Adapun penjelasan mengenai enam *laws of perceptual organization* dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.7 *Laws of Perceptual Organization*
Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

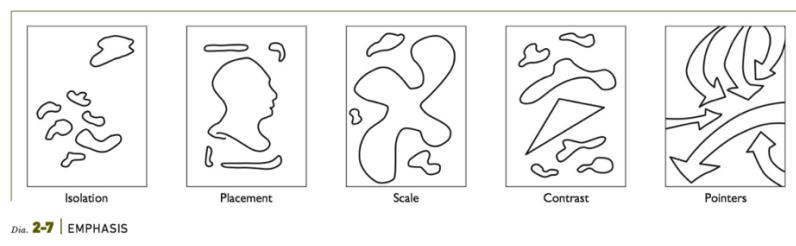
- *Similarity*: Elemen dengan kesamaan karakter seperti warna, bentuk, atau tekstur yang dianggap saling berhubungan dan membentuk kesatuan.
- *Proximity*: Elemen yang posisinya berdekatan akan lebih mudah dipersepsikan sebagai satu kelompok.
- *Continuity*: Elemen yang tersusun seolah menyambung dan memberikan kesan adanya alur atau pergerakan.
- *Closure*: Elemen-elemen terpisah sering kali dilihat sebagai pola atau bentuk utuh karena kecenderungan mata menyatukannya.

- *Common fate*: Elemen yang bergerak atau diarahkan ke satu arah yang sama cenderung dipandang sebagai bagian dari satu kesatuan.
- *Continuing line*: Garis dalam desain, meskipun terputus, tetapi tetap terbaca sebagai garis yang menyambung, biasanya disebut sebagai *implied line*.

Dari prinsip-prinsip tersebut dapat disimpulkan bahwa kesatuan visual dalam desain terbentuk melalui cara elemen-elemen saling berhubungan, baik karena kemiripan, kedekatan, maupun arah gerak, sehingga keseluruhan tampilan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami oleh pembaca.

b. *Emphasis*

Emphasis atau penekanan merupakan bagian penting dalam hierarki visual yang berfungsi memperjelas tingkat kepentingan suatu elemen. Menurut (Landa, 2018, h.25), penekanan dapat diwujudkan melalui beberapa seperti,



Des. 2-7 | EMPHASIS

Gambar 2.8 *Emphasis*
Sumber: *Graphic Design Solution (6th edition)*

- *Emphasis by isolation*, yaitu elemen terlihat lebih menonjol dengan cara dipisah dari elemen lain.
- *Emphasis by placement*, yaitu elemen berada pada posisi tertentu, misalnya pada bagian Tengah halaman, sehingga membuat elemen lebih mudah menarik perhatian.

- *Emphasis through scale*, yaitu elemen yang lebih besar umumnya lebih cepat terlihat.
- *Emphasis through contrast*, yaitu elemen mencolok karena adanya perbedaan warna atau kontras sehingga membuat elemen lebih terlihat jelas.
- *Emphasis through direction/pointer*, tanda seperti panah dapat membantu mengarahkan mata pembaca ke bagian tertentu.

Berdasarkan gambar dan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa *emphasis* membantu menuntun perhatian pembaca secara visual. Dengan penerapan penekanan yang tepat, elemen-elemen penting dalam desain dapat lebih mudah dikenali, sehingga dapat tersampaikan dengan jelas dan efektif.

c. *Balance*

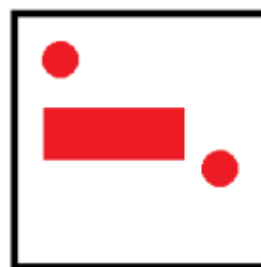
Landa (2018) menyatakan *balance* atau keseimbangan adalah cara menata elemen-elemen dalam desain supaya komposisinya terasa stabil dan tidak terasa berat sebelah. Hal ini dicapai dengan membagi "berat visual" secara merata di kedua sisi sumbu tengah, atau dengan memastikan setiap elemen memiliki porsi yang seimbang (h.23).
 dilansir dari myedisi, (2021) *balance* atau keseimbangan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu:



Symmetric

Gambar 2.9 *Symmetrical Balance*
 Sumber: <https://share.google/images...>

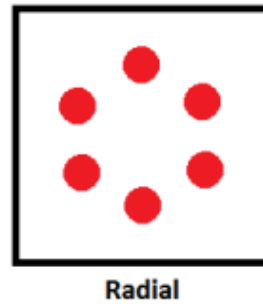
- *Symmetrical Balance* (Simetris), yaitu Komposisi elemen dibuat sama di kedua sisi, baik di atas maupun bawah, kiri maupun kanan, sehingga terlihat seimbang layaknya cermin.



Asymmetric

Gambar 2.10 *Asymmetrical Balance*
 Sumber: <https://share.google/images...>

- *Asymmetrical Balance* (Asimetris) Penerapan elemen yang digunakan tidak harus sama secara bentuk, ukuran, atau jenisnya, tetapi dapat terlihat seimbang.



Gambar 2.11 *Radial Balance*
 Sumber: <https://share.google/images...>

- *Radial Balance* (terpusat), yaitu keseimbangan ketika elemen-elemen disusun melingkar, sehingga tampak seperti semua bagian mengarah pada satu titik pusat.

Berdasarkan penjelasan diatas, secara keseluruhan nilai keseimbangan balance berperan penting dalam menjaga kestabilan dan kenyamanan visual sebuah desain. Baik simetris, asimetris, maupun terpusat, masing-masing jenis keseimbangan memberikan cara berbeda untuk menata elemen, namun tetap bertujuan menciptakan komposisi yang harmonis dan mudah diterima oleh mata pembaca.

Berdasarkan uraian tentang prinsip-prinsip layout, dapat disimpulkan bahwa layout memiliki peran penting dalam menciptakan tampilan desain yang komunikatif, terstruktur, dan nyaman dipahami oleh pembaca. Melalui penerapan prinsip unity, emphasis, dan balance, elemen-elemen visual dalam sebuah buku dapat tersusun secara harmonis serta mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif. Unity memastikan adanya keselarasan dan keterhubungan antar elemen dalam satu komposisi, emphasis membantu menonjolkan bagian-bagian penting agar mudah dikenali, sementara balance menjaga stabilitas visual sehingga keseluruhan desain terasa seimbang. Dengan memahami dan mengaplikasikan ketiga prinsip tersebut, proses perancangan layout tidak hanya menghasilkan tampilan yang estetik,

tetapi juga mendukung fungsi utama desain sebagai media komunikasi yang jelas, teratur, dan menarik bagi pembaca.

4. *Typography*

Perdana & Riyadhi (2014) menyatakan *typography* merupakan seni mengatur teks agar mudah dibaca sekaligus enak dipandang. Sebagai elemen penting dalam *layout*, teks memiliki keterkaitan erat dengan *typography*. Oleh karena itu, penerapannya perlu memperhatikan beberapa faktor pendukung (h.37). Adapun beberapa faktor yang dapat dijabarkan yaitu:

- a. *Readability* (Mudah dipahami), Tingkat keterbacaan tulisan ditentukan oleh pemilihan dan susunan kata dalam kalimat sehingga mudah dipahami.
- b. *Clarity* (Kejelasan), Menurut David Ogilvy dalam Perdana & Riyadhi (2014), *typography* yang baik adalah yang dapat membantu orang membaca, sedangkan *typography* yang tidak baik justru akan menghalangi proses membaca.
- c. *Visibility* (Terlihat), Pemilihan jenis huruf disesuaikan dengan komposisi yang tepat, karena huruf yang tertutup gambar atau memiliki warna serupa dengan latar belakang akan mempersulit pembaca.
- d. *Legibility* (Keterbacaan), Keterbacaan merujuk pada tingkat kemudahan sebuah huruf atau teks untuk dibaca, yang ditentukan oleh tampilan bentuk fisik huruf itu sendiri.

Dari penjelasan tersebut, maka dalam pemilihan *typography* sangat dibutuhkan persiapan dan pemilihan jenis *typeface* yang dapat mempermudah pembaca, maka dari itu adapun jenis *typeface* dapat terbagi menjadi dua tipe dalam penulisan buku (Arwani

dkk., 2024, h.59) yaitu *serif* yang merupakan huruf yang dengan ornamen kecil disetiap ujung goresannya.



Gambar 2.12 Huruf *Serif*
Sumber: <https://share.google/images...>

Kemudian jenis huruf selanjutnya yaitu *sans serif*, berbeda dengan jenis *serif*, *typeface* ini tidak memiliki ornamen kecil pada setiap ujung goresannya (Minakata & Beier, 2022 ; Arwani dkk., 2024, h.59).



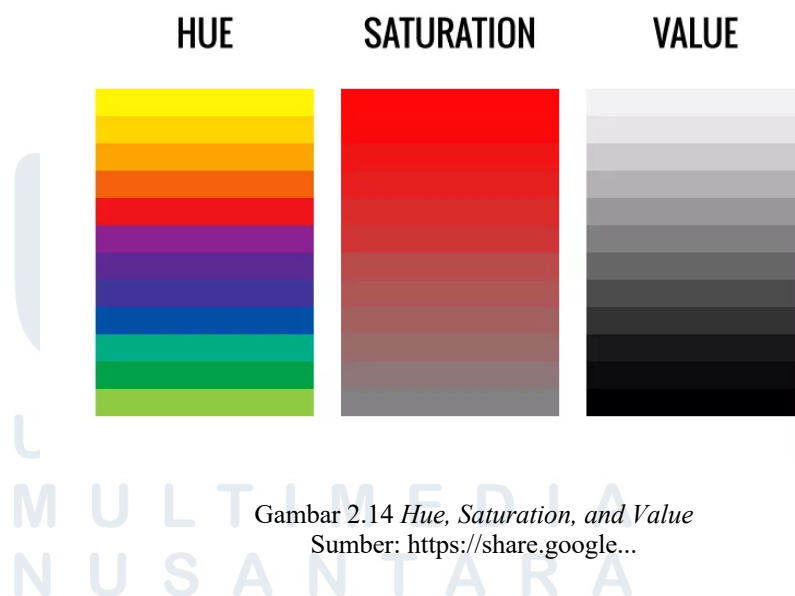
Gambar 2.13 Huruf *Sans Serif*
Sumber: <https://share.google/images...>

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan *typography* merupakan proses yang sangat penting dalam merancang tata letak teks pada sebuah buku. *Typography* tidak hanya berkaitan dengan estetika visual, tetapi juga berpengaruh langsung terhadap keterbacaan, kejelasan, dan kenyamanan pembaca. Faktor-

faktor seperti *readability*, *clarity*, *visibility*, dan *legibility* harus diperhatikan agar teks mampu menyampaikan informasi secara optimal. Pemilihan jenis *typeface*, baik *serif* maupun *sans serif*, perlu disesuaikan dengan fungsi dan konteks penulisan, mengingat masing-masing memiliki karakter visual dan tingkat keterbacaan yang berbeda. Dengan pertimbangan yang tepat, tipografi dapat mendukung penyajian informasi secara lebih efektif serta meningkatkan pengalaman membaca secara keseluruhan.

5. Warna

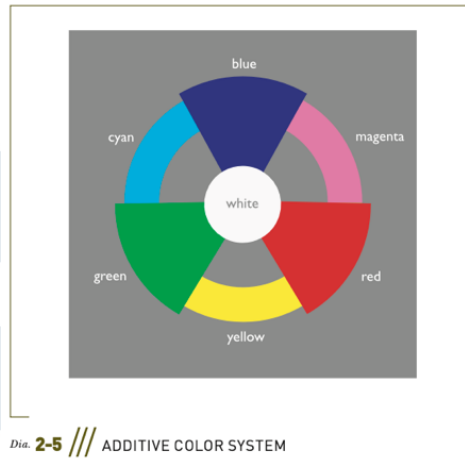
Landa (2014) dalam bukunya yang berjudul “*Graphic Design Solution (5th edition)*” warna merupakan elemen desain yang kuat dan sangat memengaruhi persepsi (h.23). Warna memiliki tiga elemen utama.



Gambar 2.14 Hue, Saturation, and Value
Sumber: <https://share.google...>

Pertama, *hue* atau rona, yaitu nama warna seperti merah, hijau, biru, atau oranye. Kedua *value*, yang mengacu pada tingkat kecerahan atau kegelapan warna, misalnya biru muda atau merah tua bayangan, nada, dan *tint* merupakan aspek berbeda dari *value*. Ketiga yaitu *saturation*, yang menunjukkan tingkat kecerahan atau

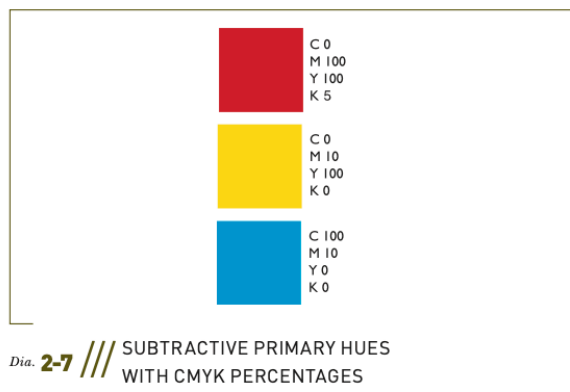
keburaman suatu warna, misalnya merah cerah atau merah kusam, biru cerah atau biru kusam (h.23).



Gambar 2.15 RGB Color
Sumber: *Graphic Design Solution (5th edition)*

Untuk memahami warna secara lebih mendalam, penting mengetahui peran warna dasar atau warna primer. Dalam media berbasis layar, warna primer yang digunakan Adalah (*red*) merah, (*green*) hijau, dan (*blue*) biru atau yang sering dikenal dengan RGB (h.23). Penggunaan warna tidak hanya berfokus pada penggunaan media berbasis layar atau *digital media*, melainkan juga pada penggunaan warna pada media cetak yang menggunakan warna primer yaitu *cyan (C)*, *magenta (M)*, *yellow (Y)*, dan *black (K)* atau istilah CMYK (h.24).

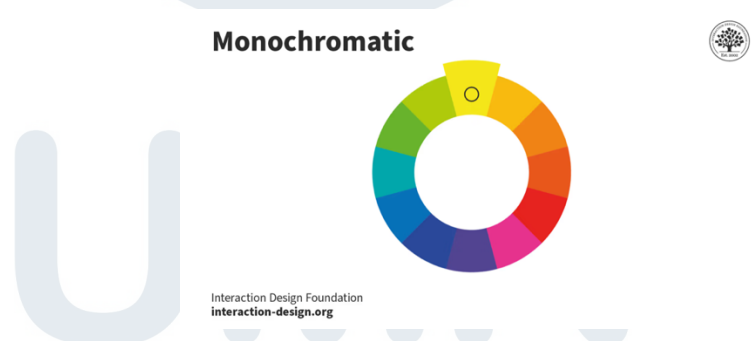
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.16 CMYK Color
Sumber: *Graphic Design Solution (5th edition)*

Dilansir dari *Interaction Design Foundation*, (2024) terdapat beberapa skema hamonisasi warna yang umumnya dapat digunakan dalam perancangan dengan rincian sebagai berikut:

a. *Monochromatic*

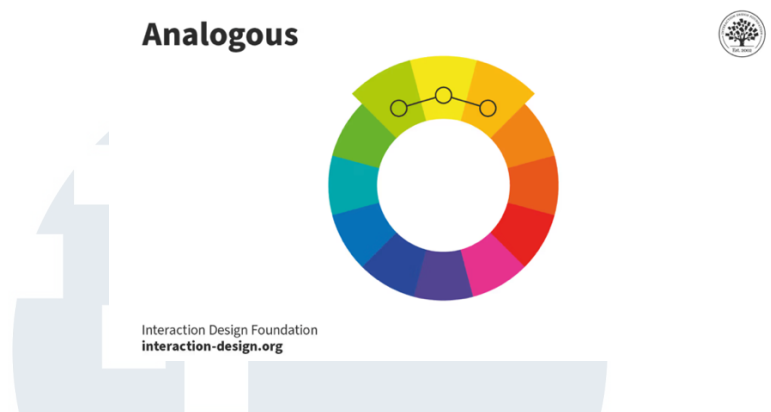


Gambar 2.17 Monochromatic
Sumber: *Interaction Design Foundation*

Dalam skema monokromatik, desainer menggunakan berbagai variasi dari satu warna untuk menciptakan tampilan yang serasi dan elegan. Penting untuk menjaga kontras agar desain tidak terlihat monoton. Skema ini sering dipakai dalam desain minimalis karena kesederhanaannya mengurangi gangguan visual. Namun,

keterbatasannya adalah desainer tidak bisa memanfaatkan banyak warna untuk membantu menyampaikan informasi.

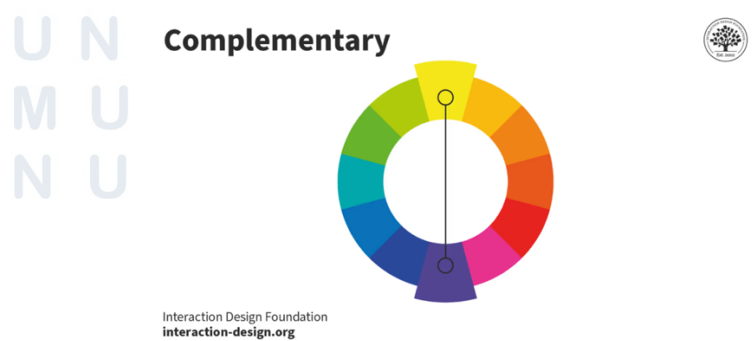
b. *Analogous*



Gambar 2.18 *Analogous*
Sumber: *Interaction Design Foundation*

Skema harmonisasi *analogous* menggunakan tiga warna yang bersebelahan pada roda warna. Skema ini sering terlihat di alam, misalnya pada daun yang berubah warna di musim gugur. Variasi yang disebut “*analog high-key*” dibuat dengan mencampur warna-warna tersebut dengan putih.

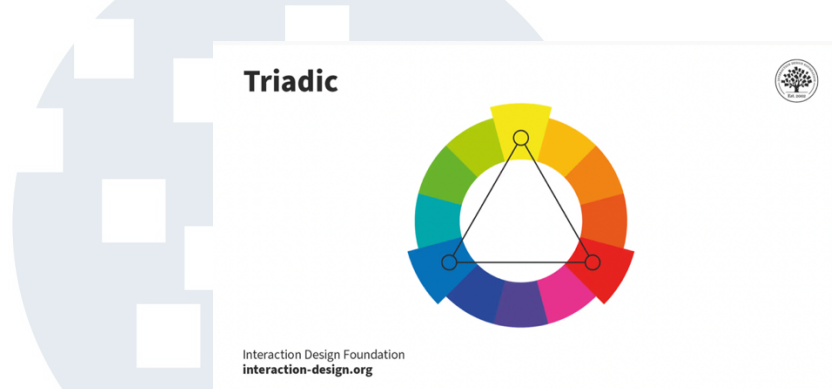
c. *Complementary*



Gambar 2.19 *Complementary*
Sumber: *Interaction Design Foundation*

Skema warna komplementer menggabungkan dua warna yang saling menetralkan saat dicampur, biasanya menghasilkan putih, hitam, atau abu-abu. Disebut juga skema “warna berlawanan”, karena menciptakan kontras yang tinggi.

d. *Triadic*



Gambar 2.20 *Triadic*
Sumber: *Interaction Design Foundation*

Skema warna triadik terdiri atas tiga warna yang terletak dengan jarak yang sama pada roda warna. Penentuan warna-warna ini dapat dilakukan dengan menempatkan segitiga sama sisi pada roda warna, sehingga setiap sudut menunjuk pada warna yang terpisah sejauh 120° . Skema triadik menghasilkan kontras yang harmonis sekaligus menarik secara visual sehingga warna-warnanya terlihat hidup meskipun masing-masing tidak terlalu mencolok.

e. *Split Complementary*

Split-Complementary



Gambar 2.21 Split-Complementary
Sumber: *Interaction Design Foundation*

Skema warna split-komplemen terpadukan prinsip warna komplementer dan warna analog. Dalam penerapannya, desainer memilih warna yang komplementer dengan warna utama, kemudian menambahkan warna-warna yang berada di sebelahnya pada roda warna. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya kontras yang menarik sekaligus keseimbangan visual yang harmonis.

Dengan memahami elemen-elemen dasar warna (*hue*, *value*, dan *saturation*) serta berbagai skema harmonisasi, materi ini memberikan dasar pengetahuan yang komprehensif mengenai penggunaan warna dalam desain.

1. Ilustrasi

Unnisa (2021) menyatakan ilustrasi merupakan hasil dari visualisasi yang menggunakan sketsa, gambar, foto, dan teknik rupa lainnya yang digunakan untuk menyampaikan pesan (h.9). Menurut (Putra & Laroko, 2012 ; Pratiwi, 2018, h.21) ilustrasi bertujuan untuk menjelaskan atau memperindah suatu tulisan maupun informasi. Umumnya ilustrasi memiliki banyak teknik dalam prosesnya, baik secara manual maupun digital, teknik manual umumnya menggunakan bantuan media *non-digital* seperti kertas, pensil, pena dan sebagainya, sedangkan teknik ilustrasi digital, menggunakan software yang ada pada perangkat elektronik mulai dari proses sketsa hingga dengan finalisasi ilustrasi (h.23). Adapaun beberapa jenis ilustrasi dapat dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 2.22 Ilustrasi Naturalis
Sumber: <https://share.google/images...>

- a. Ilustrasi naturalis, yaitu ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna serupa atau mendekati kenyataan tanpa adanya pengurangan dan penambahan didalamnya (h.21).



Gambar 2.23 Ilustrasi Dekoratif
Sumber: <https://share.google/images...>

- b. Ilustrasi dekoratif, yaitu ilustrasi dengan bentuk yang telah disederhanakan atau telah dilebihkan dengan gaya ilustrasi tertentu (h.22).



Gambar 2.24 Ilustrasi Kartun
Sumber: <https://share.google/images...>

- c. Kartun, ilustrasi dengan bentuk ciri bentuk tertentu, yang umumnya digunakan pada media untuk anak-anak (h.22)



Gambar 2.25 Cerita Bergambar
Sumber: <https://share.google/images...>

- d. Cerita bergambar, yaitu media dengan teks yang dilengkapi dengan gambar yang dibuat dari cerita dengan sudut pandang yang menarik

Dengan demikian, ilustrasi merupakan elemen visual yang berfungsi membantu penyampaian pesan secara lebih jelas, menarik, dan komunikatif. Berbagai jenis ilustrasi—mulai dari ilustrasi naturalis, dekoratif, kartun, hingga cerita bergambar—memiliki karakteristik dan tujuan penggunaan yang berbeda sesuai kebutuhan penyajian informasi. Pemilihan jenis ilustrasi yang tepat akan memperkuat konteks materi serta meningkatkan pemahaman pembaca. Selain itu, perkembangan teknik ilustrasi, baik manual maupun digital, memberikan fleksibilitas bagi desainer dalam menentukan gaya visual yang sesuai dengan tujuan estetika maupun fungsional. Oleh karena itu, pemahaman terhadap jenis, fungsi, dan teknik ilustrasi menjadi dasar penting dalam proses perancangan visual agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara efektif dan menarik.

Berdasarkan uraian mengenai berbagai elemen dasar dalam perancangan media, mulai dari penentuan *margin* yang berfungsi membingkai ruang baca, penggunaan grid yang memberikan struktur dan konsistensi tata

letak, penerapan prinsip layout seperti *unity*, *emphasis*, dan *balance* untuk menciptakan komposisi yang komunikatif, hingga pemilihan *typography* yang mempertimbangkan keterbacaan dan kejelasan, dapat disimpulkan bahwa seluruh komponen tersebut bekerja secara integral dalam membangun kejelasan informasi serta kenyamanan visual bagi pembaca. Selain itu, pembahasan mengenai warna sebagai elemen yang memengaruhi persepsi dan suasana turut menegaskan pentingnya keharmonisan visual dalam sebuah desain. Dengan memahami dan menerapkan seluruh prinsip tersebut, perancangan media dapat menghasilkan tampilan yang tidak hanya estetik, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Sejalan dengan itu, pembahasan berlanjut pada elemen visual lainnya, yaitu ilustrasi, yang memiliki peran penting dalam memperkuat pesan, memperjelas konten, serta meningkatkan daya tarik visual dalam sebuah media desain.

2.2.6 Copywriting

Copywriting merupakan salah satu unsur penting dalam penyampaian informasi yang mencakup penyampaian secara kata baik verbal maupun non-verbal (Salma Nindia & Sudradjat, 2025, h.2031). Terdapat beberapa teknik dasar yang digunakan dalam *copywriting* sebuah media, yaitu:

1. *Storytelling*, yaitu dilakukan dengan teknik bercerita sehingga audiens akan tertarik dengan konten yang disajikan dan memungkinkan untuk terciptanya interaksi didalam penyampaian konten (h.2031)
2. *Content personality*, yaitu konten yang disajikan memiliki kepribadian tersendiri atau khas dalam penyampaian informasi yang tidak dimiliki oleh konten lainnya,
3. Interaktif, yaitu teknik menarik audiens dalam berinteraksi didalam konten dengan menyajikan beberapa aktivitas, seperti kuis, pertanyaan-pertanyaan, studi kasus, dan lain sebagainya.

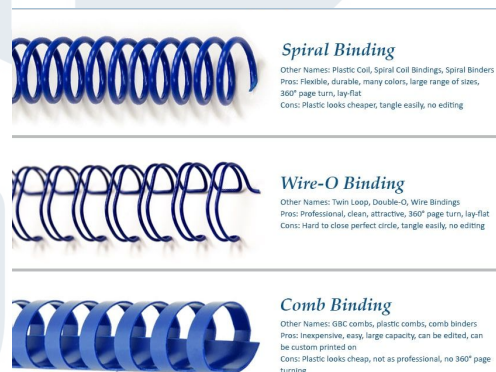
Dengan demikian, *copywriting* memegang peran penting dalam menyampaikan informasi secara efektif. Melalui teknik seperti *storytelling*,

content personality, dan interaktif, sebuah media dapat menarik perhatian audiens, membangun keterlibatan, serta menyampaikan pesan dengan cara yang unik dan berkesan.

2.2.7 Binding Buku

Dalam proses perancangan buku, terdapat proses penjilidan atau yang dikenal dengan istilah “*binding*” yaitu proses yang menyatukan halaman atau bagian-bagian sebuah publikasi sehingga menjadi satu bentuk utuh, seperti buku, majalah, brosur, dan lainnya. Proses *binding* memungkinkan seorang desainer untuk mempertimbangkan fungsionalitas, kualitas visual, keawetannya, serta biaya dalam memproduksi suatu buku (Ambrose & Harris, 2006, h.131). Proses dalam penjilidan atau *binding* buku memiliki beberapa tipe dalam karakteristiknya:

1. *Wiro, spiral, and comb binding*, tipe penjilidan yang memiliki karakteristik lubang-lubang pada bagian pinggir halaman,



Gambar 2.26 *Wiro, Spiral, Comb Binding*

Sumber: pinterest.com

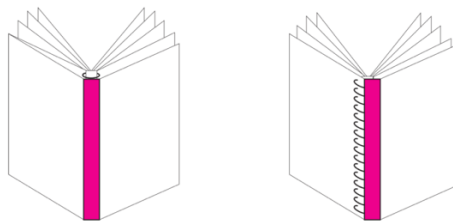
Metode ini memungkinkan setiap halaman buku terbuka rata, namun perlu diperhatikan bahwa gambar pada halaman bisa terganggu oleh lubang-lubang kecil di area penjilidan.

2. *Canadian binding*, Hampir serupa dengan *wiro, spiral*, atau *comb binding*, *canadian binding* memiliki perbedaan pada bagian *spine* buku yang tertutup cover.



Gambar 2.27 Canadian Binding
Sumber: pinterest.com

metode ini dibagi menjadi dua yaitu *full canadian* yaitu tulang belakang yang tertutup, dan *half canadian* yaitu tulang punggung penjilidan yang terlihat.



Gambar 2.28 Full Canadian dan Half Canadian Binding
Sumber: Buku *Basics design 06: print & finish*

3. *Self bind*, yaitu metode jilid yang dilakukan manual dengan melipat media tanpa bantuan alat apapun, biasanya digunakan pada media cetak seperti *map* dan brosur

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.29 *Self Binding*
Sumber: pinterest.com

4. *Perfect binding*, yaitu metode penjilidan yang menyatukan cover dengan isi buku menggunakan lem pada bagian punggung.



Gambar 2.30 *Perfect Binding*
Sumber: pinterest.com

Biasanya, lembaran isi telah dijahit dan dibagi ke dalam beberapa bagian terlebih dahulu sebelum proses pengelemannya. Metode ini umumnya digunakan untuk buku-buku dengan sampul tipis.

5. *Alternative bindings*, berbeda dengan metode lainnya, *alternative binding* adalah metode penjilidan yang menggunakan teknik atau bahan lain.



Gambar 2.31 *Alternative Binding* (tali)
Sumber: pinterest.com

Hal ini bertujuan untuk menghasilkan efek *binding* yang lebih kreatif dan unik, beberapa contoh teknik dan alat dalam *alternative binding* yaitu penggunaan tali, karet, ataupun *clips*.



Gambar 2.32 *Alternative Binding* (karet)
Sumber: Buku *Basics design 06: print & finish*

Melalui beragam metode penjilidan tersebut, proses *binding* bukan sekadar tahap teknis dalam produksi buku, tetapi juga elemen penting yang memengaruhi fungsi, estetika, dan pengalaman membaca. Pemilihan metode yang tepat membantu desainer dan penerbit menghasilkan publikasi yang tidak

hanya kokoh dan tahan lama, tetapi juga mampu menyampaikan konten secara optimal sesuai karakteristik dan tujuan buku yang dirancang.

2.3 Sakramen Perkawinan

Dalam Gereja Katolik, perkawinan dipandang sebagai persekutuan seumur hidup yang penuh kasih antara suami dan istri, yang dikehendaki oleh Sang Pencipta, diteguhkan oleh hukum-Nya, dan dibangun melalui perjanjian perkawinan yang bersifat tetap dan tidak dapat dibatalkan (Mardila & Wijaya, 2022). Perkawinan dalam pandangan Gereja Katolik merupakan ikatan suci yang bertujuan untuk kesejahteraan suami dan istri, termasuk tentang kelahiran dan pendidikan anak. Dengan demikian, perkawinan Katolik memiliki sifat hakiki, yaitu monogami dan tidak dapat tercerai (Konferensi Waligereja Indonesia, 2011, h.7-8 ; Mardila & Wijaya, 2022, h.229).

Mengingat sifat sakramen perkawinan dalam Gereja Katolik yang memiliki sifat tidak tercerai, Adon & Domingus (2022, h.113) menyatakan bahwa fakta kasus perceraian tetap terjadi dalam keluarga Katolik. Situasi ini dialami baik oleh pasangan yang telah memahami dengan baik hakikat dan sifat dasar perkawinan Katolik yang bersifat satu dan tidak tercerai, maupun oleh pasangan yang belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai prinsip tersebut. Berdasarkan ajaran Gereja Katolik, perkawinan memiliki karakter kesatuan dan ketaktercerai, oleh karena itu, Gereja pada dasarnya tidak menerima adanya perceraian atas alasan apa pun, kecuali apabila pasangan dipisahkan oleh kematian. Dengan demikian, perceraian tidak menjadi bagian dari konsep perkawinan dalam Gereja Katolik. Ketentuan ini ditegaskan dalam Kitab Hukum Kanonik Gereja Katolik kanon 1056, yang menyatakan bahwa sifat utama perkawinan adalah unitas (kesatuan) dan indissolubilitas (ketaktercerai). Lebih lanjut, kanon 1057 menjelaskan bahwa perkawinan merupakan tindakan kehendak bebas, melalui mana seorang laki-laki dan seorang perempuan saling menyerahkan diri dan saling menerima untuk membentuk ikatan perkawinan dalam suatu perjanjian yang bersifat tetap dan tidak dapat dibatalkan. Dengan demikian, keputusan untuk menikah

merupakan hasil pertimbangan yang matang, yang mendasari kesediaan kedua pihak untuk membangun kehidupan keluarga secara penuh dan bertanggung jawab.

Berdasarkan prinsip tersebut, Gereja Katolik tidak mengenal konsep perceraian, melainkan hanya pemutusan atau pembatalan ikatan perkawinan. Dalam sejarah yurisprudensi kanonik, terdapat kondisi tertentu dengan persyaratan khusus di mana Gereja dapat memberikan izin untuk memutuskan ikatan perkawinan. Dalam situasi tertentu, otoritas tertinggi Gereja juga dapat memberikan pengecualian berupa pembatalan perkawinan (anulasi).

Dilansir dari Paroki St. Aloysius Gonzaga (diakses 2025) lebih lanjut, pernikahan dalam Gereja Katolik terdapat dua hal tata cara yang berbeda, yaitu penerimaan sakramen perkawinan dan pemberkatan perkawinan. Pemberkatan perkawinan merujuk pada pernyataan janji perkawinan yang dilakukan antara seorang yang dibaptis dan seorang yang belum dibaptis, di hadapan dua saksi awam serta seorang imam. Isi pokok janji pernikahan tetap memiliki nilai yang sama, yakni kesetiaan seumur hidup, saling mengasihi, dan saling menghormati. Perbedaan dari prosedur tersebut terletak pada model keteladanan yang dijadikan acuan, yaitu seperti pihak Katolik meneladani kasih Kristus, sedangkan pihak non-Katolik dapat meneladani figur sesuai keyakinannya dalam mengasihi pasangannya. Namun, apabila pihak non-Katolik di kemudian hari memeluk agama Katolik dan mengimani makna sakramen tersebut, maka status perkawinannya otomatis menjadi sakramental tanpa memerlukan pembaruan upacara.

Sedangkan Sakramen Perkawinan merupakan pernyataan janji suci antara dua pribadi yang telah menerima baptisan dalam nama Bapa, Putra, dan Roh Kudus. Dalam sakramen ini, kedua mempelai berkomitmen untuk tetap saling setia hingga akhir hayat, serta berjanji untuk saling menghormati dan mengasihi. Pada akhirnya, perbedaan mendasar antara upacara sakramental dan pemberkatan terletak pada bentuk pertanyaan penyelidikan bagi calon mempelai, rumusan janji perkawinan, serta doa-doa yang dipimpin oleh imam.

Selain itu, pihak non-Katolik tidak memiliki kewajiban untuk mengikuti doa-doa yang bersifat Katolik.

Dalam proses penerimaan pemberkatan maupun sakramen perkawinan, calon pasangan Katolik diwajibkan menjalankan beberapa proses sebelum akhirnya melaksanakan penyelidikan kanonik ((Mardila & Wijaya, 2022). Dilansir dari Katedral Jakarta (diakses 2025) dalam sakramen perkawinan terdapat dua unsur penting yaitu *materia* dan *forma*, *materia* sebagai tanda dan sarana dalam melangsungkan upacara pernikahan berupa pernyataan janji nikah antar suami dan istri, selanjutnya yaitu *forma* sebagai kata-kata (buah janji) dalam kelangsungan janji pernikahan.

Dalam sakramen perkawinan terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan sebagai halangan terjadinya pernikahan yang sah dalam Gereja Katolik yaitu, Usia yang belum layak menikah, Impotensi (penyakit seksualitas), ikatan hubungan pernikahan sebelumnya, perbedaan agama (terdapat kebijakan dispensasi dari Gereja), kasus kriminal, hubungan darah/keluarga, dan kelayakan publik (katedral Jakarta, 2025). Oleh karena itu agar dapat memastikan proses pernikahan dapat berjalan dengan lancar serta layak tanpa adanya halangan, Gereja Katolik menyediakan program yang dikhususkan kepada calon suami dan istri untuk mempersiapkan diri dan siap melanjutkan rangkaian persiapan lainnya dengan menyediakan Kursus Persiapan Perkawinan.

2.4 Kursus Persiapan Perkawinan

Pelaksanaan KPP (Kursus Persiapan Perkawinan) atau yang lebih dikenal dengan istilah MRT (Membangun Rumah Tangga) sejak tahun 2017 (Katerdral Jakarta, 2025) menjadi langkah penting bagi calon mempelai Katolik untuk meningkatkan kesiapan emosional dan mental sekaligus menanamkan nilai-nilai pernikahan yang kokoh sesuai ajaran Gereja Katolik (Lamabelawa & Sandra, 2025, h.103). Mardila & Wijaya (2022) mendefinisikan KPP atau MRT dapat dipahami sebagai sarana pastoral bagi pasangan yang akan menempuh kehidupan pernikahan. Melalui program ini, calon suami dan istri memperoleh wawasan mengenai hakikat dan tujuan perkawinan dalam ajaran Katolik. Selain itu, para calon pasangan diberikan materi yang berfungsi sebagai bekal untuk membangun rumah tangga yang harmonis dan bahagia. Beberapa materi yang disampaikan dalam MRT antara lain makna perkawinan, hubungan suami-istri, manajemen ekonomi rumah tangga, pengaturan kehamilan dan aspek seksualitas, penyerahan diri timbal balik antar pasangan, serta pendidikan anak (h.230).

Tujuan dari materi tersebut adalah untuk membantu calon pasangan memahami, menyadari, dan menghayati perkawinan sebagai persiapan hidup berkeluarga dalam iman Katolik. Lebih jauh lagi, Kursus Persiapan Perkawinan bertujuan melengkapi pasangan dengan pengetahuan pada beberapa aspek seperti:

1. Spiritual, yaitu bagaimana melibatkan Tuhan dalam doa dan keluarga.
2. Psikologis, yaitu kesiapan dalam memahami satu sama lain dan penyelesaian konflik
3. Relasi, yaitu membahas bagaimana relasi di tengah keluarga besar, teman dan anak
4. kesehatan reproduksi, yaitu membahas kebersihan dan perencanaan keturunan menurut Gereja Katolik
5. Finansial, yaitu aspek yang cukup penting dalam pilar rumah tangga dalam mengelola keuangan

Sesuai dengan nilai kristiani serta berbagai pengetahuan lain yang relevan dengan kehidupan berkeluarga (h.230). Metode pelaksanaan MRT (Membangun Rumah Tangga) umumnya dilakukan lima hingga enam bulan sebelum waktu pernikahan dan dilakukan secara tatap muka bersama dengan pastor yang memberikan sesi MRT sebelum melanjutkan pada penyelidikan Kanonik (katedral Jakarta, 2025).

2.5 Penelitian yang Relevan

Untuk memperkuat dasar konseptual dan perancangan dalam proyek ini, penting dilakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi, khususnya dalam pengembangan media informasi berbentuk buku. Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media cetak dan digital yang dirancang secara interaktif serta aplikatif dalam mengedukasi, sehingga buku teks berilustrasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga menjadi media edukasi rohani khususnya pada nilai persiapan pernikahan yang relevan dengan kebutuhan generasi masa kini. Berikut tabel yang menyajikan penelitian yang relevan pada perancangan:

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Penulis	Hasil Penelitian	Kebaruan
1.	Perancangan Buku Panduan Visual Persiapan Pernikahan Islami	Dwi Anggoro Anggi	<ul style="list-style-type: none"> Media edukasi berbentuk visual terbukti lebih mudah dipahami dan menarik bagi generasi muda, dibandingkan 	<ul style="list-style-type: none"> Format buku teks berilustrasi digunakan tidak hanya sebagai hiburan atau dekoratif, tetapi sebagai media edukatif yang memperkuat pemahaman konten aplikatif.

			<p>teks teoretis semata.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Strategi penyampaian melalui ilustrasi, layout menarik, dan infografis mampu menjembatani antara pesan agama dan gaya belajar visual generasi muda saat ini. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan desain komunikasi visual (DKV) untuk menyampaikan pesan rohani dapat memanfaatkan penggunaan <i>e-book</i> sebagai media modern, dan kontekstual dengan kebutuhan edukasi spiritual generasi digital.
2.	Manfaat Katekese Persiapan Perkawinan Bagi Keluarga Rukun Kristiani	Asrot Purba Junius Setiawan Sihombing Yustinus Slamet Antono	Penelitian menunjukkan bahwa nilai serta makna sakramental perkawinan diwujudkan pasangan suami-istri dalam kehidupan sehari-hari melalui	Dapat membahas tidak hanya seputar hubungan relasi dalam pasangan, tetapi membahas mengenai penyelesaian konflik, relasi dengan anak, keluarga besar dan

			upaya menjaga kerukunan, saling mengasihi, serta saling menerima dan menyerahkan diri.	masyarakat lingkungan sekitar.
3.	Perancangan Buku Ilustrasi Anak Mari Mengenal Ondel-ondel	Okka Fachrizal, Yulianto Hadiprawiro, Atiek Nurhidayati	Strategi penyampaian informasi secara visual dapat mempermudah audiens dalam memahami isi dan semakin tertarik untuk membaca	Informasi tidak hanya disajikan dalam bentuk visual statis, tapi dibuat interaktif misalnya <i>flipbook</i> sehingga audiens bisa menjelajahi isi informasi.
4.	Perkembangan E-book Dalam Industri Penerbitan Buku Fisik Serta Pertumbuhan Minat Menulis Buku	Dewi Nurbati	Penggunaan e-book tidak mempengaruhi pertumbuhan media cetak dalam menyebarkan informasi	e-book dan media cetak bisa saling melengkapi, misalnya cetak untuk koleksi fisik dan e-book untuk akses cepat.

Dengan demikian, kebaruan penelitian ini tidak hanya terletak pada penggunaan buku teks berilustrasi sebagai media edukatif, tetapi juga pada pendekatan desain komunikasi visual yang mengintegrasikan media cetak maupun digital. Selain itu, konten yang disajikan tidak terbatas pada relasi pasangan semata, melainkan juga mencakup persiapan pada peran dalam keluarga, masyarakat, dan

hubungan sosial yang lebih luas. Penyajian informasi yang interaktif semakin memperkuat nilai aplikatif, kontekstual, serta relevansinya dengan kebutuhan generasi masa kini.

