



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain

Robin Landa (2013) dalam bukunya mengatakan, desain grafis merupakan sebuah bentuk komunikasi atau penyampaian informasi kepada audiens melalui representasi visual berdasarkan proses penciptaan, pemilihan dan pengorganisasian dari elemen-elemen visual. Solusi desain dapat mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, hingga mengubah kebiasaan audiens. Richard Grefé (seperti dikutip Landa, 2013) juga mengatakan bahwa desain adalah perantara antara informasi dan pemahaman (hlm. 1).

2.1.1. Elemen Desain

Elemen desain diibaratkan alat yang digunakan dalam pembangunan sebuah visual. Robin Landa (2013), membagi elemen-elemen paling dasar menjadi 4 (empat), yaitu garis, bentuk, warna, dan tekstur (hlm. 19).

1. Garis

Merupakan kumpulan titik yang berkelanjutan dan terarah. Garis dipersepsi sebagai sesuatu yang panjang, bukan lebar. Garis dapat mengarahkan ke arah mana pembaca akan melihat (Landa, 2013, hlm. 19).

2. Bentuk

Bentuk pada dasarnya adalah dua dimensional yang diukur berdasarkan lebar dan tinggi. Bentuk dengan banyak kurva disebut organik dan biomorfik, yang mana bentuk tersebut memberi kesan natural. Sementara bentuk yang representasional,

mudah ditangkap, dan diingat oleh pembaca karena menyerupai objek aslinya, biasa disebut bentuk figuratif (Landa, 2013, hlm. 21).

3. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang kuat dan bersifat provokatif. Ia memiliki tiga kategori *color nomenclature*, yakni *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* merupakan nama dari warna seperti merah, biru, dan sebagainya. *Value* berhubungan dengan tingkat keterangan atau kegelapan, *shade*, *tone*, dan *tint*. Sementara *saturation* merupakan tingkat kecerahan atau keredupan suatu warna. Warna untuk proses pencetakan adalah warna substraktif CMYK, *cyan* (C), *magenta* (M), *yellow* (Y), dan *key* (K) atau hitam (Landa, 2013, hlm. 23-24).

Landa (2013) mengatakan, contoh warna hangat (*warm colors*) adalah merah, oranye dan kuning, yang memberikan sensasi panas dan kesan kuat. Sedangkan warna dingin (*cool colors*) adalah biru, hijau dan violet yang memberi kesan keselarasan. Warna dapat digunakan sebagai penentu titik fokus, pembeda elemen grafis dalam satu komposisi, juga memberikan koneksi antara elemen grafis dalam satu komposisi atau antara beberapa halaman. Warna dipersepsi berdasarkan *hue*, *value*, dan *neutral* yang mengelilinginya. Dalam artian, persepsi suatu warna bergantung pada warna di sekitarnya. Persepsi warna juga dapat berdasarkan pada audiens dan konteksnya (hlm. 131).



Gambar 2.1. Kombinasi Warna

(http://www.markboulton.co.uk/images/uploads/3_2_2.jpg)

Ambrose dan Harris dalam bukunya *Colour* (2005), menyebutkan kombinasi warna dibagi menjadi tiga, subordinat, dominan, dan aksen. Subordinat adalah warna yang lebih lemah atau komplemen dari warna dominan. Dominan merupakan warna dasar yang mendominasi dan bertujuan menarik perhatian. Sementara aksen digunakan untuk bagian detail (hlm. 24). Warna mengandung beragam makna yang dapat dihubungkan dengan emosi dan rasa (hlm. 13).



Gambar 2.2. Skema Warna *Earthy*

(http://www.markboulton.co.uk/images/uploads/3_2_2.jpg)

Skema warna dari merah-oranye dengan sedikit warna hitam merupakan kombinasi yang luar biasa untuk menyampaikan energi 'kebumian'. Pada dasarnya, warna kebumian adalah warna-warna yang terdapat pada material alami di alam (Whelan, 2001, hlm. 40). Contoh warna-warna yang memiliki makna dekat dengan natural dan kebumian adalah *brick red, terracotta, orange, golden yellow, brown, coffee, fawn, olive green, khaki, gold, white, dan bronze* (Ambross & Harris, 2005, hlm. 13). Sementara itu teori wana Goethe mengenai tanaman

mengatakan, biji-bijian, akar, dan segala yang terisolasi dari cahaya dan dikelilingi oleh tanah bermula dari warna putih. Dalam arti putih diibaratkan titik mula kehidupan si tanaman. Tanaman yang tumbuh dalam gelap tidak dapat hidup dan bermetamorfosis, sementara dengan adanya cahaya tanaman dapat tumbuh dan berkembang menjadi hijau (Murray, 1840, hlm. 247).

4. Tekstur



Gambar 2.3. Tekstur

(http://static8.depositphotos.com/1013517/1024/v/950/depositphotos_10242966-stock-illustration-seamless-stripe-arch-pattern.jpg)

Tekstur dibagi menjadi dua jenis, yakni tekstur yang berkenaan dengan indera peraba (*tactile*) dan tekstur visual yang merupakan ilusi dari tekstur aslinya. *Pattern* atau pola adalah bentuk repetisi yang sistematis dan bergantung pada titik, garis, dan *grid* (Landa, 2013, hlm. 28).

2.1.2. Prinsip Desain

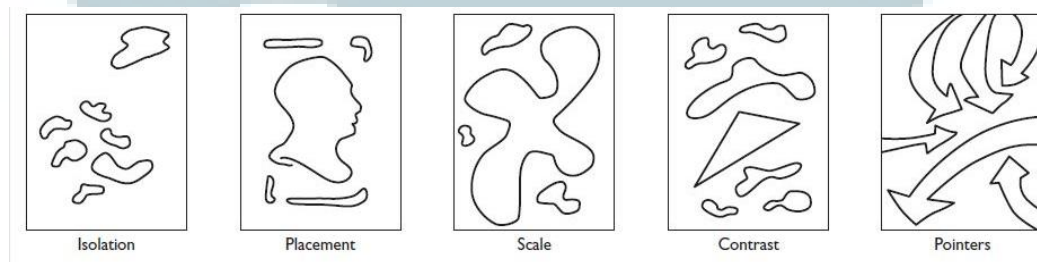
Robin Landa mengatakan, dalam mengomposisikan elemen-elemen desain, diperlukan prinsip desain, karena keduanya saling bergantung satu sama lain (hlm.

29). Diantara prinsip-prinsip desain tersebut, fokus penulis diantaranya adalah *balance* (keseimbangan), hierarki, *rhythm* (ritme), dan *unity* (kesatuan).

1. Keseimbangan

Dapat diartikan berat dalam visual. Faktor-faktor yang mempengaruhi adalah orientasi dan lokasi dari elemen, ukuran dan bentuk, warna, tekstur, banyaknya elemen, isolasi dan empasis, hingga pengelompokkan dan pergerakan. Keseimbangan dibagi menjadi dua, simetri dan asimetri. Landa (2013) juga menyebutkan keseimbangan simetri dapat mengomunikasikan harmoni dan kestabilan (hlm. 30-31).

2. Hierarki



Gambar 2.4. *Emphasis*

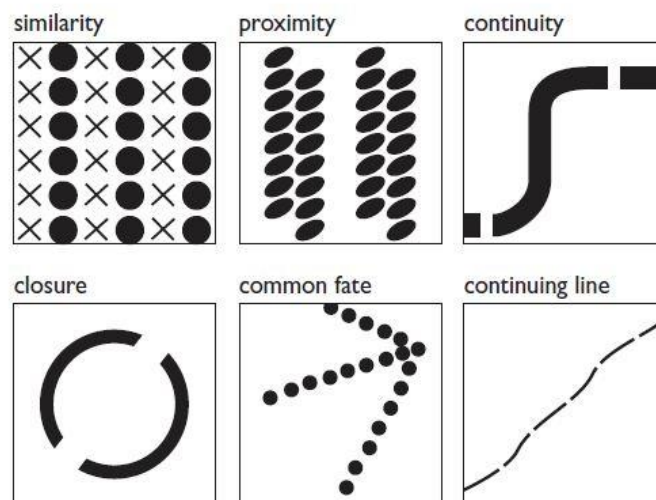
(*Graphic Design Solution/Robin Landa/2013*)

Hierarki merupakan prinsip pengorganisasian informasi tentang bagaimana mengarahkan pembaca. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan *emphasis*. Merupakan penyusunan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingannya, mana yang ingin dibuat lebih dominan dan menentukan elemen mana yang akan dilihat terlebih dahulu oleh audiens. *Emphasis* dapat dibuat dengan isolasi, peletakkan, skala, kontras, dan pengarahannya (Landa, 2013, hlm. 34-35).

3. Ritme

Ritme adalah rangkaian elemen visual dalam suatu interval yang telah ditentukan, seperti dalam format halaman buku, website, yang membangun alur visual dari satu halaman ke halaman lainnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi adalah warna, tekstur, *figure and ground*, *emphasis* dan keseimbangan. Dalam ritme dibutuhkan pemahaman perbedaan antara repetisi dan variasi. Repetisi adalah pengulangan elemen visual secara konsisten, sementara variasi adalah modifikasi dari elemen visual tersebut yang dapat menimbulkan ketertarikan audiens (Landa, 2013, hlm.35-36).

4. Kesatuan



Gambar 2.5. *Grouping*
(*Graphic Design Solution/Robin Landa/2013*)

Landa (2013) mengatakan kesatuan adalah dimana semua elemen grafis berkesinambungan satu sama lain menjadi satu dalam kebersamaan. Pengelompokkan elemen-elemen tersebut dapat diraih dengan *similarity*, *proximity*, *continuity*, *closure*, *common fate* dan *continuing line* (hlm. 36).

2.1.3. Tipografi

Robert Bringhurst (1946) mengatakan, yang terbaik dari tipografi adalah ia merupakan bentuk visual dari Bahasa yang tidak pernah termakan waktu. Legibilitas atau keterbacaan dalam tipografi dapat menyampaikan energi, ketenangan, kehidupan, tawa, hingga rasa bahagia. Dalam buku *Typography Essentials* karya Ina Saltz (2012), terdapat prinsip tipografi *Less is more* yang menekankan pada simplisitas. Mementingkan pada tingkat kecepatan dan keterbacaan audiens.

Dalam menentukan *typeface*, baiknya dimulai dengan memahami teks terlebih dahulu untuk mendapat rasa dan energi yang terdapat dalam teks tersebut. Buku didominasi oleh teks dengan banyak opsi seperti *body text*, *heading*, *captions* dan *footer*. Ketika kita berpikir mengenai penentuan *typeface*, mulailah dari teks yang bobot atau kuantitasnya paling banyak. Umumnya adalah *body text* yang berperan paling penting dan membutuhkan *typeface* dengan tingkat keterbacaan tinggi. Sementara teks yang kuantitasnya lebih sedikit seperti judul halaman baik untuk tampil lebih menyolok (Cullen, 2012, hlm. 70). *Sans serif* maupun *serif* memiliki tingkat keterbacaan yang sama, karena manusia mempersepsi huruf melalui pengenalan bentuk. Dengan begitu, yang perlu dihindari adalah *font* dekoratif yang sulit dibaca, terutama dalam teks yang memberikan instruksi. (Weinschenk, 2012, hlm. 39.)

Memasangkan *typeface serif* dan *sans serif* cocok digunakan dalam beragam situasi karena menciptakan kontras antara keduanya. *Typeface* dengan *x-height* dan *counters* yang sama cocok digabungkan. Sedangkan *typeface* yang

memiliki kesamaan, misalnya dari kategori yang sama, *serif* dengan *serif*, merupakan pasangan yang amat kurang baik. Ketika mengombinasikan *typeface*, lakukan berdasarkan faktor optik, bukan ukuran *point*. Karena walau dalam ukuran yang sama, *typeface* satu dapat berbeda dengan yang lainnya saat diletakkan berdampingan (hlm. 76). Kombinasi digunakan untuk memperkaya dan memperjelas teks. Cullen (2012) juga menyebutkan untuk mempermudah pengkombinasian, pilih *superfamilies typeface* yang sudah memiliki *style* beragam dengan konsistensi dan harmoni yang pasti. Elemen sekitar teks yang gelap memberi kesan kuat, sementara terang mengonotasikan keterbukaan. (hlm. 81).

Karakter kapital atau *uppercase* yang kurang akan *ascender* dan *descender* berdampak memperlambat keterbacaan, sehingga dibutuhkan penambahan ruang di sekitarnya untuk meningkatkan rekognisi. (Cullen, 2012, hlm. 90). Weinschenk (2012) dalam bukunya menjelaskan huruf kapital lambat dibaca karena orang tidak terbiasa membacanya, dan dipersepsi seperti sebuah teriakan. Huruf kapital baiknya digunakan untuk headlines atau untuk menarik perhatian (hlm. 32).

Leading atau jarak vertikal antar kalimat memiliki tiga opsi, positif, negatif, dan solid. Positif lebih besar dari *point size*, negatif lebih kecil, sementara solid sama besar. Jangan terlalu besar memberi *leading* untuk teks berupa informasi yang sekuensial, karena akan menimbulkan kesenjangan diantara baris, memberi kesan sebuah garis, bukan pemikiran yang saling berhubungan (Cullen, 2012, hlm. 90). *Alignment* rata kiri umum digunakan karena cocok dengan kebiasaan umum masyarakat yang membaca dari kiri ke kanan. Rata kanan cocok untuk didampingkan dengan kata atau garis, sementara rata tengah

mengonotasikan formalitas dan sesuatu yang klasik. Rata kiri-kanan atau *justify* memberi kesan kuat karena baik kiri maupun kanan nya sama rata walaupun menimbulkan jarak antar kata yang berbeda-beda. *Line length* atau jarak kalimat yang ideal adalah 45-75 karakter per baris, karena jika terlalu panjang pembaca akan sulit untuk berpindah ke baris bawah, dan jika terlalu sedikit, transisi antar baris akan terlalu cepat (hlm. 93).

Garis paragraf yang membentuk sudut aneh, bolong, kurva atau bentuk lain yang terjadi karena *setting default* software dapat diatasi dengan melakukan *ragging*. Yakni memperbaiki garis paragraf dengan memenggal baris secara manual (Cullen, 2012, hlm. 102).

2.1.4. Gambar

Pesan yang paling kuat dan sampai maknanya pada audiens adalah pesan yang terdiri dari kombinasi kata dan gambar. Hal tersebut dikemukakan Lester (2013) karena gambar dapat menstimulasi baik secara intelektual maupun respon emosi (hlm. xi). Visual dapat mencuri perhatian audiens, yang mana merupakan tahap pertama dalam mengomunikasikan pesan. Komunikasi dapat tersampaikan dengan cepat dan jelas, juga efektif dalam membantu audiens menangkap dan mengingat pesan (Wileman, 1993, hlm. 5-6).

Gambar yang memiliki sekuens atau menjelaskan suatu proses, memerlukan kehati-hatian dalam pembuatannya. Sebagian gambar cocok tanpa caption teks, namun sebagian berfungsi lebih baik saat bersama teks. Haslam (2006) mengatakan penggunaan gambar atau ilustrasi dapat lebih efektif daripada foto apabila dirancang dan direncanakan secara matang (hlm.131).



Gambar 2.6. *Canonical Perspective*

(https://citelighter-cards.s3.amazonaws.com/p174o7ta8gmcs1a1qpa1s499si0_51528.jpg)

Manusia umumnya berpikir, mengingat, dan membayangkan sebuah objek dalam perspektif *canonical*, yakni perspektif agak dari atas dan sedikit ke kiri atau kanan. Seperti yang disebutkan Weinschenk dalam bukunya *100 Things Every Designer Needs to Know About People* (2011), manusia menangkap gambar atau objek lebih cepat saat ditunjukkan dalam perspektif tersebut (hlm.12).



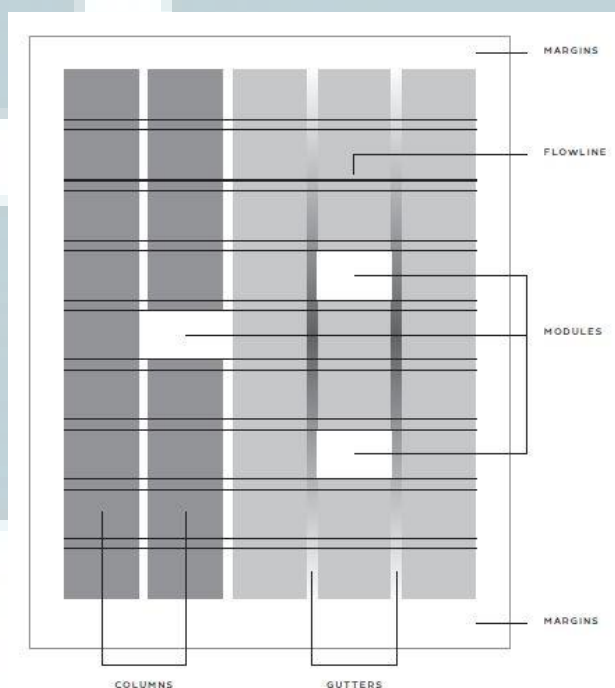
Gambar 2.7. *Low-fidelity graphic*

(<http://ohnmarwin.com/#/autumn-vegetables/>)

Suatu gambar disampaikan dengan penyederhanaan bentuk atau detail yang sedikit dimaksudkan agar pembaca dapat dengan mudah menangkap pesan yang disampaikan. Francis Dwyer (disebutkan dalam Malamed, 2009), mengatakan bahwa gambar dengan detail yang tinggi dan realistis tidak selalu

menjadi media komunikasi yang efektif. Karena pada dasarnya manusia menangkap gambar atau objek ke dalam bentuk yang lebih sederhana seperti kartun ataupun sketsa. Sehingga gambar dengan detail yang lebih sedikit membutuhkan usaha yang lebih sedikit juga untuk dikenali dan siap terproses ke penyimpanan jangka panjang (hlm. 104).

2.1.5. *Grid*

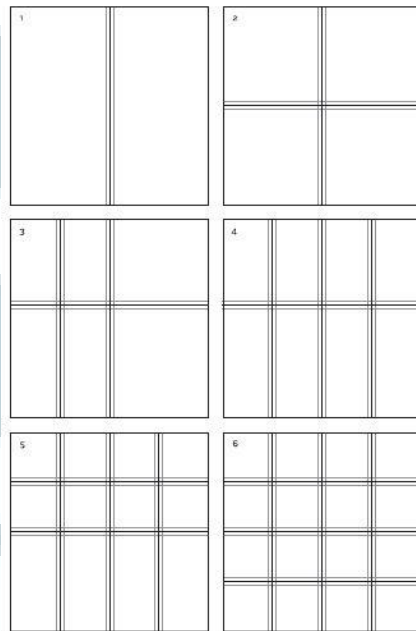


Gambar 2.8. Anatomi Dasar *Grid*

(Design Elements: Typography Fundamentals/Kristin Cullen/ 2012)

Grid menentukan bagian dalam dari halaman untuk menetapkan konsistensi di setiap halaman buku. Sistem *grid* paling dasar adalah menentukan lebar *margin*, proporsi area pencetakan, jumlah kolom dan baris, juga jarak diantaranya. Setelah itu, untuk *grid* yang lebih kompleks ditentukan *grid baseline* untuk meletakkan teks, menentukan format untuk peletakkan gambar, juga posisi *headings*, *folios*,

notes, dan lainnya. *Grid* terbagi menjadi dua, yakni simetris dan asimetris berdasarkan ukuran *gutter* atau batas penjilidannya (Haslam, 2006, hlm. 42).



Gambar 2.9. *Modular Grid*

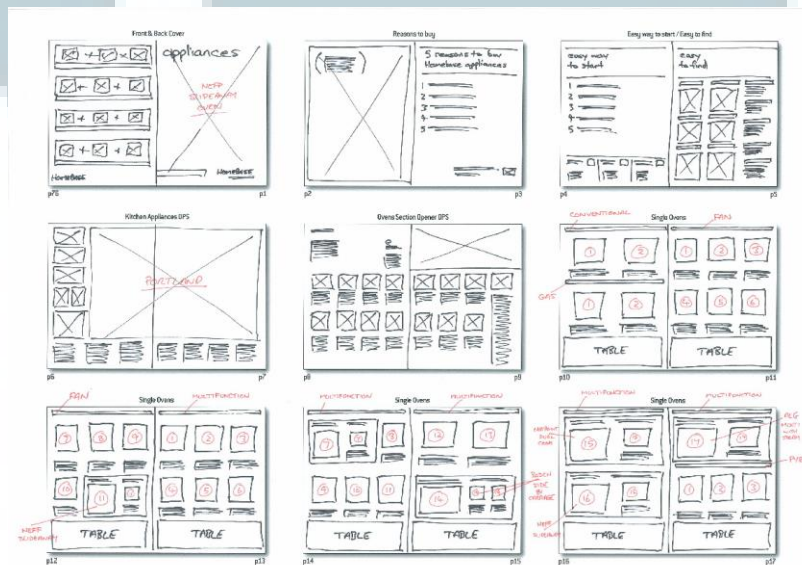
(Design Elements: Typography Fundamentals/Kristin Cullen/ 2012)

Kristin Cullen mengatakan, *modular grid* sangat cocok untuk proyek dengan medium apapun. Ruang aktif secara sama dapat diisi oleh elemen, teks, ilustrasi ataupun foto. Modul atau unit merupakan ruang yang tercipta dari kombinasi garis horizontal dan vertikal (hlm. 136). Kelebihan *grid* ini adalah penentuan jumlah modul bisa berapa saja, namun tetap memperhatikan garis peletakkan teks atau *baseline*. Selain itu cocok untuk digunakan dalam buku berbasis kombinasi gambar dan teks. (Haslam, 2006, hlm. 53-146). Berdasarkan ukuran komposisi, modul dapat berupa persegi atau persegi panjang. Semakin banyak jumlah modul dapat memberikan fleksibilitas dan penataan yang lebih beragam. Sementara jika terlalu sedikit akan membatasi peletakkan elemen-

elemen di dalamnya. Jarak antara modul disebut *gutter*, untuk membatasi antara teks dan elemen lainnya (Cullen, 2012, hlm. 136).

2.1.6. Layout

Andrew Haslam (2006) mengatakan *layout* buku merupakan peletakkan keseluruhan elemen dalam satu halaman. *Layout* berpengaruh pada impresi awal pembaca akan kualitas konten karena pembaca memiliki penilaian langsung dengan melihat tata letak tampilan dalam sebuah *spread* (hlm.140). Awal penetapan *layout* biasa dimulai dengan pembuatan *flatplan*, yakni diagram keseluruhan halaman buku yang dinomori secara sekuensial. *Flatplan* dibuat sebelum penulis memiliki data-data teks dan gambar.



Gambar 2.10. *Flatplan*

(<https://www.google.com>)

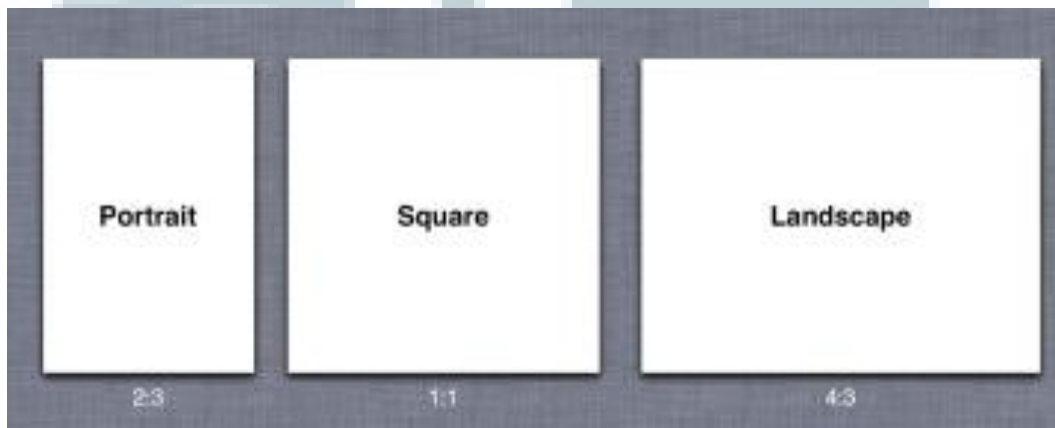
Setelah itu *flatplan* dibuat lebih detail disebut *storyboard*. Gambar dan teks yang ingin digunakan benar-benar ditentukan sekaligus peletakkan pastinya (hlm.143). *Layout* untuk buku dengan gambar memiliki lebih banyak elemen dan

lebih kompleks. Sehingga, Haslam (2006) mengatakan dibutuhkan penetapan *focal point* yang mengarahkan pembaca secara jelas (hlm. 146).

2.2. Buku

Buku merupakan wadah pengetahuan yang terdiri dari cetakan halaman dan mudah dibawa. Buku berfungsi meliterasi pembaca lintas ruang dan waktu (Haslam, 2006, hlm. 9).

2.2.1. Format Buku

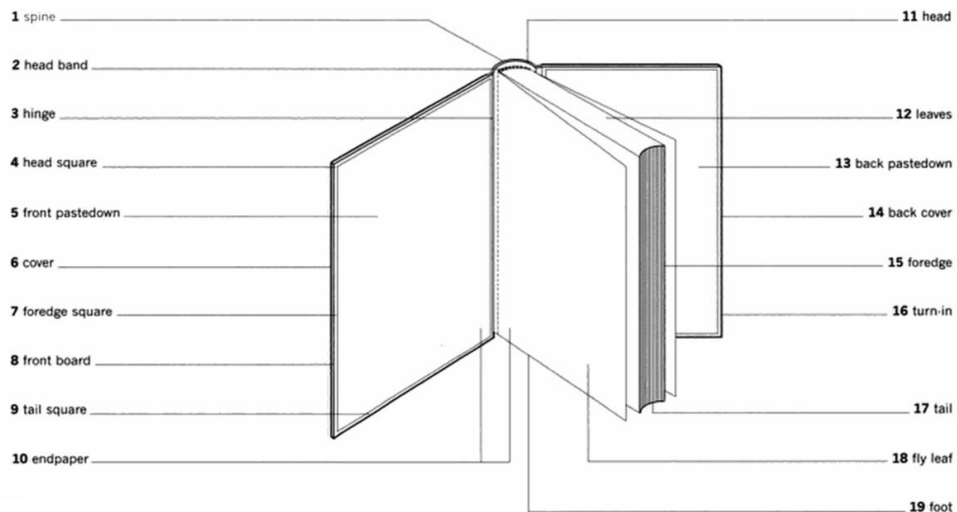


Gambar 2.11. Format Buku

(<http://www.appabled.com/wp-content/uploads/2013/04/21.jpg>)

Format buku berdasarkan hubungan antara tinggi dan lebar sisi halaman dibagi menjadi tiga, *portrait*, *landscape* dan persegi (sama sisi). Haslam (2006) menjelaskan, penentuan format sebuah buku baiknya didasarkan pada kebutuhan target pembaca dan juga pada kuantitas informasi yang ingin disampaikan. Sehingga pemakaian dan pembaca dapat sesuai. Seperti buku panduan saku haruslah muat di saku, dan buku atlas membutuhkan halaman luas karena kebutuhan penyampaian informasinya (hlm. 30).

2.2.2. Komponen Buku



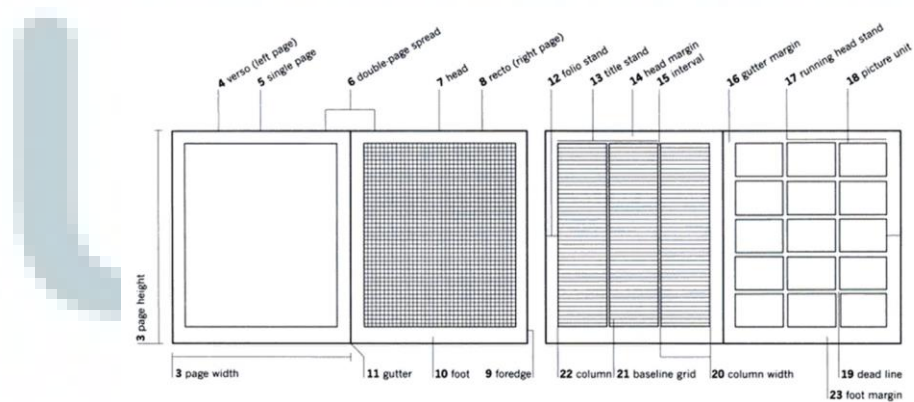
Gambar 2.12. Komponen Buku
(Book Design/Andrew Haslam/ 2006)

Berdasarkan buku *Book Design* oleh Andrew Haslam (2006), buku dibagi menjadi 19 bagian, yakni:

1. *Spine* : menutup bagian tepi yang mengikat buku.
2. *Head band* : pita tipis pengikat yang biasa berwarna untuk melengkapi jilidan buku.
3. *Hinge* : bagian yang terlipat dari *endpaper*, diantara *pastedown* dan *flyleaf*.
4. *Head square* : pelindung tepi kecil di bagian atas buku. Terbuat dari cover dan belakang papan yang ukurannya lebih besar daripada leaves.
5. *Front pastedown* : *endpaper* yang diletakkan di dalam *front board*.
6. *Cover* : kertas tebal atau papan yang diberikan untuk melindungi buku.

7. *Foredge square* : pelindung tepi kecil di bagian tepi depan buku.
8. *Front board* : papan *cover* di bagian depan buku.
9. *Tail square* : pelindung tepi kecil di bagian tepi bawah buku.
10. *Endpaper* : kertas tebal untuk menutup bagian belakang papan *cover* dan menyokong *hinge*.
11. *Head* : bagian atas buku.
12. *Leaves* : bagian isi buku yang memiliki dua sisi, *recto* dan *verso*.
13. *Back pastedown* : *endpaper* yang diletakkan di dalam *back board*.
14. *Back cover* : papan *cover* yang melindungi bagian belakang buku.
15. *Foredge* : bagian tepi isi buku.
16. *Turn in* : kertas pelapis luar yang dilipat ke dalam *cover*.
17. *Tail* : bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* : pergantian halaman dari *endpaper*.
19. *Foot* : bagian bawah halaman.

2.2.3. Elemen Halaman

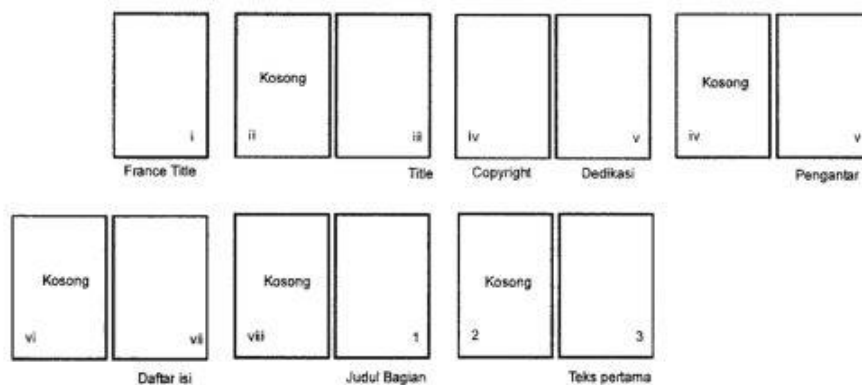


Gambar 2.13. Elemen Halaman
(Book Design/Andrew Haslam/ 2006)

1. *Portrait* : format ukuran tinggi halaman lebih besar.
2. *Landscape* : format ukuran lebar halaman lebih besar.
3. *Page height & width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : halaman bagian kiri, bernomor halaman genap.
5. *Single page* : halaman tunggal yang membatasi di sebelah kiri.
6. *Double-page spread* : dua halaman yang berhadapan dengan material yang berkelanjutan dan didesain seolah menjadi satu halaman.
7. *Head* : bagian atas buku.
8. *Recto* : halaman kanan, bernomor halaman ganjil.
9. *Foreedge* : bagian tepi buku.
10. *Foot* : bagian bawah buku.
11. *Gutter* : batas penjilidan buku.
12. *Folio stand* : garis untuk menempatkan nomor folio.
13. *Title stand* : garis untuk memposisikan judul.
14. *Head margin* : *margin* bagian atas.
15. *Interval* : ruang vertikal yang membagi kolom satu dengan kolom lainnya.
16. *Gutter margin* : margin dalam, paling dekat dengan penjilidan.
17. *Running head stand* : garis untuk memposisikan *running head*.
18. *Picture unit* : divisi modernis dari kolom *grid* dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *unused line*.
19. *Dead line* : garis jarak antara unit gambar.

- 20. *Column width* : lebar dari kolom.
- 21. *Baseline* : garis tempat peletakkan huruf.
- 22. *Column* : ruang persegi yang terbentuk dari *grid*.
- 23. *Foot margin* : *margin* bagian bawah halaman.

2.2.4. Susunan Halaman



Gambar 2.14. Susunan Halaman

(Desain Buku dengan Adobe Indesign/Ariesto Hadi Sutopo/ 2006)

Bagian awal biasa disebut *voorwerk*, terdiri dari halaman-halaman yakni *france title* (judul kecil), *title* (judul, penulis, penerbit), *copyright* (*copyright*, ISBN), dedikasi (persembahan), kata pengantar, dan daftar isi. Bagian teks atau isi terdiri dari judul bagian dan teks bab 1. Sementara untuk bagian akhir terdiri dari lampiran, daftar istilah, bibliografi dan indeks (Sutopo, 2006, hlm. 13-14).

2.2.5. Elemen *Cover*, *Spine*, dan *Back Cover*

Haslam (2016), menyebutkan elemen yang perlu diperhatikan dalam *cover* adalah gambar, nama pengarang, judul buku dan sub judul jika ada, teks tambahan, format dan ukuran yang lebih besar daripada isi buku, tebal *spine* dan penggunaan warna untuk proses pencetakan. Pada *spine* terdapat elemen nama lengkap

penulis, judul dan sub judul jika ada dan logo penerbit. *Cover* belakang berisi nomor ISBN/ *barcode*, harga terdaftar, deskripsi buku, kutipan review pembaca, biografi penulis dan daftar penerbitan sebelumnya.

2.3. Ilustrasi

Merupakan perumpamaan berbentuk visual yang mengomunikasikan konteks kepada audiens. Ilustrasi tidak dinilai berdasarkan kualitas teknik ataupun literasi visual, melainkan berdasarkan kemampuannya secara intelek mampu menggaet dan menyelesaikan masalah dengan komunikasi visual (Male, 2007, hlm. 5).

2.3.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Alan Male (2007), penggunaan ilustrasi sebagai dokumen, referensi, edukasi, penjelasan dan instruksi secara kontekstual sangatlah luas dan dapat meliputi berbagai tema juga subjek. Bahasa visual yang berkaitan dengan informasi ilustrasi memiliki bentuk beragam, seperti literal atau langsung, berupa representasi gambar, penggambaran sekuensial sederhana ataupun rumit, dan solusi konseptual (hlm. 87). Ilustrasi merupakan medium penyampai instruksi yang sangat baik, karena informasi dapat diterima dan dipahami ketika disampaikan dengan visual. Informasi ilustrasi dapat bekerja dalam berbagai level, mulai dari struktur arsitektur, konstruksi, hingga arahan, pemikiran dan penjelasan proses sederhana ataupun kompleks (hlm. 89).

2.3.2. Gaya Ilustrasi

Gumelar (2015), dalam bukunya *Elemen & Prinsip Menggambar* menyebutkan gaya gambar merupakan gaya suatu gambar yang dihasilkan oleh si pembuat gambar. Dibagi dalam empat klasifikasi, yaitu:

1. Realisme



Gambar 2.15. *Realism*
(<http://www.identifythisart.com/>)

Gaya realisme memiliki ciri hasil gambar meniru semirip mungkin dengan yang sebenarnya atau yang ada di alam nyata. Bersifat realis atau naturalis.

2. Kartunisme



Gambar 2.16. *Cartoonism*
(<http://www.allegatoonstudio.co.uk/>)

Atau *Cartoonism*, hasil gambar pada gaya ini menghasilkan gambar yang lucu dengan goresan yang sederhana. Variasi dalam gaya ini sangat beragam. Namun kartun berbeda dengan animasi, hanya saja animasi dapat bergaya kartun yang istilahnya kemudian disebut *animated cartoons*.

3. Hibrida



Gambar 2.17. *Hybrida*
(<http://pre15.deviantart.net/>)

Atau *hybridism*, merupakan gaya gambar yang merupakan hasil kombinasi. Contohnya antara gaya realis dengan gaya kartun, atau gaya kartun dengan *fine art*. Salah satu yang paling khas dan dikenal adalah karikatur, yakni penggambaran yang melebih-lebihkan ciri khas atau bagian tubuh seseorang.

4. *Fine Art*



Gambar 2.18. *Fine Art*
(<https://meylah.com/>)

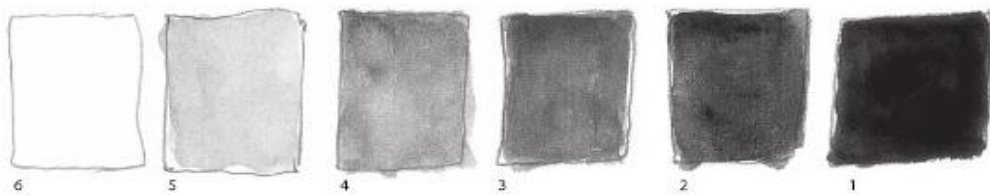
Gaya ini level penerapannya berada pada level si penggambarannya. Membuat hasilnya dapat menjadi biasa saja atau luar biasa bagus. Namun yang terpenting dalam gaya ini adalah penyampaian ekspresi emosi si seniman.

2.3.3. Ilustrasi Cat Air

Whitney menjelaskan dalam bukunya, terdapat 3 (tiga) keutamaan dari cat air. Pertama adalah irama yang lebih cepat dalam pengaplikasian pada media. Kedua adalah timbulnya hal-hal indah dan unik berdasarkan hukum substansi dari si cat air sendiri. Ketiga adalah kertas putih yang terlihat di balik warna transparan menjadi efek cahaya yang paling baik. Sifat dasar cat air adalah spontanitasnya yang mampu mencuri impresi awal dengan cepat. Berbeda dengan cat minyak ataupun *gouache* yang lebih bermain pada detail (hlm. 12). Bunga maupun tanaman hadir dengan warna yang brilian, memiliki bayangan yang halus, dan ragam bentuk juga tekstur yang tak terhingga. Sehingga media cat air sangat cocok digunakan, terutama dalam mengomunikasikan kealamian warna tanaman tersebut (Wolf, 1996, hlm. 9).

Menurut Anne Abgott (2007), properti dasar dalam pigmen cat air ada 4 (empat). Pertama adalah transparansi, pigmen transparan membuat cahaya dapat masuk, sementara pigmen yang sedikit atau tidak membiarkan cahaya masuk disebut opaque. Kedua adalah granulasi, pigmen yang berat seperti warna kebumian biasanya menempel pada serat kertas saat kering. Hal tersebut mengakibatkan efek warna yang belang-belang atau tidak rata yang dapat menjadi tekstur unik. Ketiga adalah *staining*, pigmen warna yang mudah diangkat saat dibasahkan kembali disebut *nonstaining colors*. Sementara pigmen yang menyatu

pada kertas dan sulit diangkat kembali disebut *staining colors*. Terakhir yang keempat adalah *permanence*, berapa lama pigmen dapat bertahan dari pudar. Warna yang cenderung memudar biasa disebut *fugitive colors*. Jika menginginkan *artwork* yang tahan lama, disarankan memilih warna dengan *rating permanence* yang tinggi (hlm. 2).



Gambar 2.19. *Value* Dalam Cat Air
(Charles Reid's Watercolor Solutions/Charles Reid/2003)

Tingkatan *value* dalam lukisan cat air sangat penting, karena tanpanya lukisan akan terlihat datar dan minim bentuk juga kedalaman. Sementara *value* yang baik akan mengomunikasikan lukisan seolah ia hidup. Selama *value* yang digunakan benar, penggunaan warna apapun sangat dibebaskan (Soto, 2003).



Gambar 2.20. *Watercolor Technique*
(www.esscapemotions.com)

Wolf dan Albert (1991) mengatakan ada empat metode dasar dalam mengaplikasikan warna pada kertas. Teknik-teknik tersebut diantaranya adalah *wet on dry*, *drybrush (dry on dry)*, *wet in wet*, dan *dry on wet* (hlm. 18). Pertama adalah *wet on dry*, teknik dengan mencampurkan cat yang sudah dicampur dengan air ke atas permukaan kertas yang kering. Penggunaan teknik ini dapat mudah mengontrol kemana arah cat. Kedua adalah *dry on dry* teknik ini menggunakan air sedikit sekali dalam arti tidak basah. Cocok untuk memberi kesan kasar atau memberi efek permukaan air. Karena teknik ini teknik kering, maka warna yang diaplikasikan tidak berubah banyak setelah diaplikasikan. Ketiga adalah *wet in wet*, metode menggunakan *flat brush* untuk membasahi permukaan kertas dengan air bersih. Lalu campurkan cat dengan air dan aplikasikan pada permukaan kertas yang basah tadi. Teknik ini cocok untuk mewarnai area yang luas seperti langit. Terakhir keempat adalah *dry on wet*, sapu permukaan kertas menggunakan air bersih dengan kuas *flat*. Lalu campurkan cat dengan sedikit air, jangan sampai terlalu basah dan aplikasikan pada permukaan kertas yang basah tadi.

2.4. Obat Tradisional Rempah

Menurut Undang-undang Kesehatan No. 23 tahun 1992 (seperti dikutip dalam Handayani & Maryani, 2004), OT adalah bahan atau ramuan bahan yang berupa bahan tumbuhan, bahan hewan, bahan mineral, sediaan sarian (galenik) atau campuran dari bahan tersebut yang secara turun menurun telah digunakan untuk pengobatan berdasarkan pengalaman. (hlm. 36).

Perbedaan antara OT dan modern adalah, proses pembuatan OT tidak menggunakan bahan kimia dan dapat dibuat kapan saja. Kemudian dapat diambil

dari tanaman di sekitar rumah sehingga sangat baik jika diperlukan saat keadaan darurat. Ramuan tradisional pun tidak memiliki efek samping yang tinggi seperti obat dengan bahan kimia. (Handayani & Maryani, 2004, hlm. 36)

Dalam perancangan ini, OT yang penulis angkat adalah berbahan dasar tanaman, lebih khusus lagi rempah. Pengertian rempah sendiri adalah bahan penyedap yang bersifat aromatik (pemberi aroma) yang dapat digunakan sebagai penyedap masakan dan berasal dari tumbuhan. (Sandjaja, 2009, hlm. 38)

2.4.1. Jenis Rempah

Pembagian rempah atau yang biasa disebut bumbu dapur berdasarkan asalnya adalah: (Suparni & Wulandari, A. 2012)

- Buah dan biji. Misalnya kemiri, cabe, paprika, belimbing wuluh, kapulaga, lada, dan lain-lain.
- Bunga, misalnya cengkeh, caper, saffron, dan lain-lain.
- Daun, misalnya daun salam, daun jeruk purut, dan lain-lain.
- Kulit kayu dan batang, misalnya kayu manis, sereh dan lain-lain.
- Akar, misalnya kunyit, jahe, kencur, lengkuas, dan lain-lain.
- Umbi lapis, misalnya bawang merah, bawang putih, bawang bombay, daun bawang prei, dan lain-lain.

2.4.2. Peralatan Membuat Obat Tradisional

Penggunaan alat yang salah dan tidak bersih dan dapat menularkan penyakit, membawa kotoran lain, bahkan menghilangkan khasiat si obat. Sendok gelas, panci rebusan, dan peralatan lainnya yang hendak digunakan sebaiknya

dibersihkan terlebih dahulu. Begitu pula setelah digunakan harus dibersihkan lagi walaupun untuk membuat obat yang sama.

Saringan seharusnya direbus air mendidih, kalau menggunakan kain, gunakan kain bersih yang tidak bekas digunakan untuk keperluan lain. Panci untuk merebus sebaiknya, berbahan keramik, kaca, stainless steel, atau tanah. Hindari merebus menggunakan panci berbahan aluminium, besi atau kuningan terlebih timah hitam atau timbal. Karena panci berbahan dasar tersebut dapat menimbulkan endapan pembentukan zat racun, konsentrasi larutan obat menurun ataupun efek samping karena reaksi bahan kimia panci dengan zat yang dikeluarkan tanaman. Selain kebersihan alat, perlu juga diperhatikan kebersihan ruangan dan tangan pembuat (Penebar Swadaya, 2007, hlm. 11).

2.4.3. Cara Pengolahan

Cara pengolahan OT seperti dituliskan dalam Penebar Swadaya (2007, hlm. 12):

- a. Memipis, adalah cara mengolah bahan dengan menghaluskannya kemudian dicampur dengan sedikit air.
- b. Merebus, tanaman direbus agar zat-zat yang berkhasiat dalam tanaman dapat larut dengan air. Air yang digunakan harus tidak berwarna, tidak berasa dan tidak berbau. Jika bahan yang hendak direbus berukuran besar, hendaknya dipotong terlebih dahulu. Pengaturan volume api sebaiknya mudah diatur, dengan awal perebusan menggunakan api besar hingga mendidih. Setelah mendidih bahan dibiarkan dalam air selama 5 menit, lalu api dkecilkan untuk mencegah air rebusan meluap, biarkan hingga air tersisa sesuai kebutuhan.

- c. Menyeduh, sebelum bahan diramu, potong menjadi potongan-potongan kecil. Setelah siap, seduh dengan air panas dan diamkan selama 5 menit. Kemudian bahan hasil seduhan disaring.

2.4.4. Cara Pemakaian

Cara penanganan obat berbeda untuk setiap jenis penyakit. Misalkan untuk penyakit kulit, obat yang digunakan dioles atau diramu untuk mandi. Untuk pernapasan, obat diberikan dengan dihisap uapnya selain obat minum. Dan cara lainnya adalah diminum

Baiknya obat dikonsumsi satu jam sebelum makan agar proses penyerapan zat-zat yang berkhasiat dalam bahan tanaman dapat optimal tanpa tercampur makanan lainnya. Bagi yang belum terbiasa mengonsumsi OT, obat bisa diberikan dengan dosis sedikit demi sedikit hingga terbiasa.

Jangka waktu pemakaian OT rebusan adalah satu hari atau 24 jam. Selebih itu, baiknya ramuan dibuang dan dibuat baru jika masih memerlukannya. Bila dibuat tanpa direbus, obat hanya boleh disimpan selama 12 jam, lebih dari itu tidak boleh digunakan karena tercampur kuman atau kotoran di sekitarnya (Penebar Swadaya, 2007, hlm. 14).

2.5. Nutrisi Balita

Balita merupakan masa yang paling penting dalam tumbuh kembang anak. Asupan dan apapun yang diberikan pada balita sangat berperan penting terhadap masa remaja maupun dewasa kelak. Baik bagi pertumbuhan, keadaan tubuh, hingga perilaku si anak nanti. Untuk itu sangat dibutuhkan nutrisi dengan menu yang seimbang, porsi tepat dan sesuai kebutuhan tubuhnya. Kurangnya pemberian

nutrisi akan berdampak kurang baik pada kualitas dan kuantitas pertumbuhan anak. Sementara kelebihan nutrisi menyebabkan obesitas (kegemukan) yang akan mengganggu pertumbuhan dan perkembangan anak seperti kurang aktif, dan sebagainya. Beberapa asupan nutrisi yang dibutuhkan dalam tumbuh kembang balita adalah, (Asyhad & Mardiah, 2006):

1. Kalori

Bayi membutuhkan banyak energi, terutama pada enam bulan pertama. Kalori sangat berpengaruh pada laju pembelahan sel dan pembentukan organ-organ tubuh. Sehingga jika asupan energi kurang akan mengakibatkan organ tubuh dan otak bayi memiliki sel-sel yang lebih sedikit daripada pertumbuhan normal. Namun jika terlalu banyak akan menyebabkan obesitas. Karbohidrat dapat didapatkan beberapa makanan diantaranya dari beras giling, kacang-kacangan, bayam, tahu, tempe, dan pisang.

2. Protein

Protein juga merupakan salah satu sumber energi yang berfungsi sebagai zat pembangun untuk pembuatan sel-sel baru. Juga merupakan unsur pembentuk organ seperti gigi, otot, tulang, dan lain-lain. Protein berperan dalam pembentukan *hormone* dan enzim yang mengatur metabolisme tubuh anak. Protein dapat didapatkan dengan memberi asupan seperti ikan, kerang, udang dan ayam.

3. Lemak

Lemak merupakan sumber energi yang penting untuk pertumbuhan susunan saraf. Ia merupakan sumber energi selain karbohidrat dan protein. Mencukupinya dapat

diperoleh dengan memberi asupan sumber hewani seperti daging dan telur. Ataupun sumber lemak nabati seperti biji-bijian dan kacang-kacangan.

4. Vitamin

Vitamin harus diberikan dengan jumlah pas, karena jika berlebih akan menimbulkan respon toksik. Sementara jika kekurangan akan menimbulkan gejala penyakit. Vitamin A dapat diperoleh dengan memberi asupan bayam, daun singkong, hati sapi, dan mangga.

The image shows a large, light blue watermark of the UMMN logo. It consists of a circular emblem containing a stylized building or tower structure, with the letters 'UMMN' written in a bold, sans-serif font below it.