



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

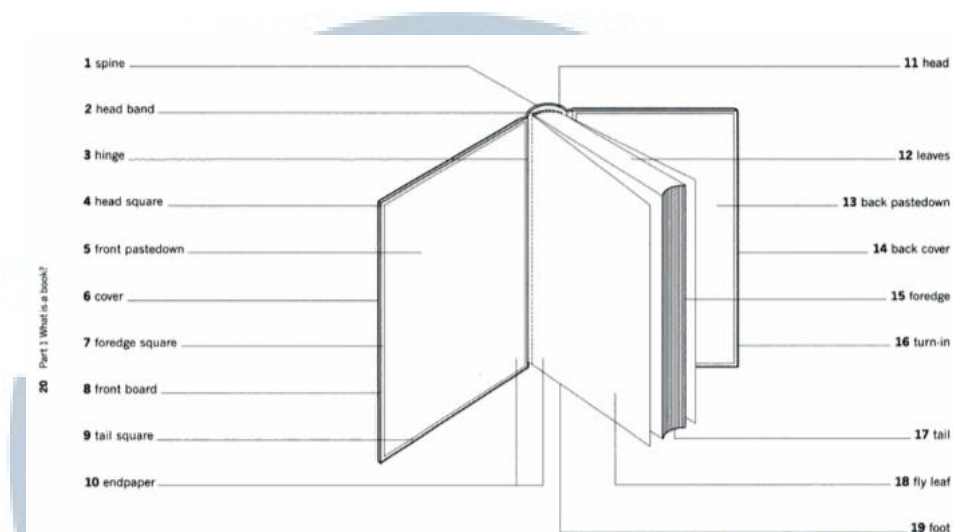
2.1. Buku

2.1.1. Definisi Buku

Menurut Haslam (2006) buku merupakan media pendokumentasian tertua di dunia, terdiri dari lembaran halaman kertas yang dicetak dan dijilid bertujuan untuk menjelaskan secara rinci tentang ilmu dan gagasan kepada pembaca (hlm. 6-9). Proses pembuatan buku berawal dari penulis yang mengemukakan ide buku kepada penerbit kemudian berlanjut ke editor dan desainer. Proses selanjutnya produksi ke percetakan dan terakhir distribusi buku (hlm. 13-18). Buku terdiri dari minimal 48 halaman kertas yang dicetak dengan identitas wajib buku seperti judul buku, nama penulis dan penerbit (Wibowo, 2007).

2.1.2. Komponen Buku

Buku memiliki komponen dasar penyusun yang terbagi menjadi tiga bagian, yaitu blok buku (*the book block*), halaman dan grid (Haslam, 2006, hlm. 20-21).



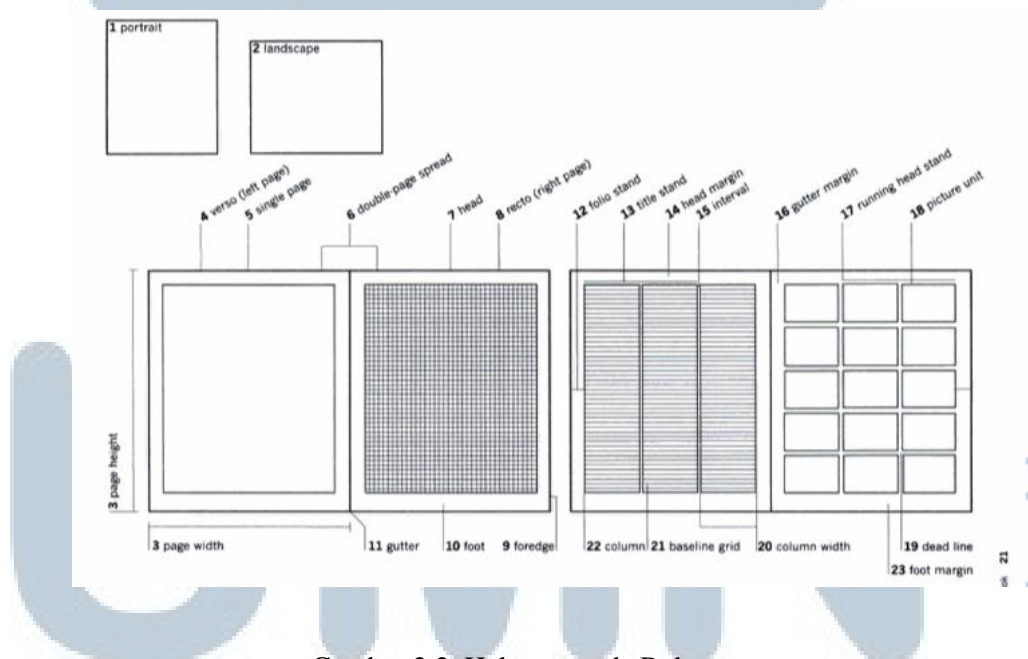
Gambar 2.1. The Book Block
(Book Design, 2006)

1. Blok Buku (*The Book Block*)
 - Punggung Buku
Bagian dari sampul buku yang menutup ujung jilidan kertas.
 - *Head Band*
Jahitan kecil yang berguna untuk melengkapi penjilidan lembaran buku.
 - *Hinge*
Lipatan di ujung kertas antara bagian belakang sampul dan *fly leaf*.
 - *Head Square*
Berada pada bagian atas ujung sampul dengan ukuran yang lebih besar sedikit dari halaman buku untuk melindungi halaman buku.
 - *Front Pastedown*
Lapisan kertas di belakang sampul depan.
 - Sampul Buku

Dapat berupa kertas berukuran tebal atau papan yang menyambung dengan punggung buku untuk melindungi isi buku.

- *Foredge Square*
Berada pada bagian samping ujung sampul dengan ukuran yang lebih besar dari halaman buku untuk melindungi halaman buku.
- *Front Board*
Board cover pada bagian depan buku.
- *Tail Square*
Berada pada bagian bawah ujung sampul dengan ukuran yang lebih besar dari halaman buku untuk melindungi halaman buku.
- *Endpaper*
Kertas dengan ukuran yang lebih tebal untuk menutupi bagian belakang sampul yang terhubung dengan halaman pertama buku.
- *Head*
Bagian atas buku.
- *Leaves*
Lembaran kertas pada buku.
- *Back Pastedown*
Lapisan kertas di belakang sampul belakang.
- *Back Cover*
Sampul bagian belakang buku.
- *Foredge*
Bagian ujung-ujung lembaran buku.

- *Turn-In*
Bagian kertas sampul dari *cover* yang dilipat dari bagian luar sampul ke bagian dalam sampul.
- *Tail*
Bagian bawah buku.
- *Fly Leaf*
Halaman pertama buku yang menyambung dengan *endpaper*.
- *Foot*
Bagian bawah kertas.



Gambar 2.2. Halaman pada Buku

(Book Design, 2006)

2. Halaman (*The page*)

- *Portrait/Landscape*

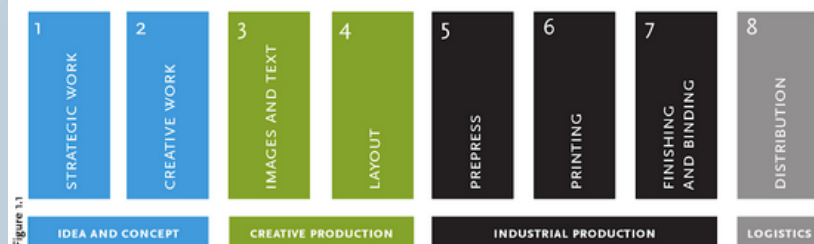
Format pada kertas, memiliki tinggi berukuran lebih panjang dari lebar (*portrait*) atau lebar berukuran lebih panjang dari tinggi (*landscape*).

- *Page height and width*
Ukuran kertas.
 - *Verso*
Halaman pada sisi kiri.
 - *Single Page*
Lembaran kertas pada bagaian kiri.
 - *Double-page Spread*
Dua sisi halaman yang berhadapan didesain seolah-olah *single page*.
 - *Head*
Bagian atas buku.
 - *Recto*
Halaman pada sisi kanan.
 - *Foredge*
Bagian ujung-ujung lembaran buku.
 - *Foot*
Bagian bawah kertas.
 - *Gutter*
Garis batas pada jilidan buku.
3. *Grid (The Grid)*
- *Folio Stand*
Garis yang menandai posisi dari halaman buku.
 - *Title Stand*
Garis yang menandai posisi dari judul.

- *Head Margin*
Batas yang berada pada bagian atas halaman.
- *Interval/Column Margin*
Jarak antar kolom.
- *Gutter Margin/Binding Margin*
Garis batas bagian dalam buku yang dekat dengan garis jilid buku.
- *Running Head Stand*
Garis yang menjadi posisi untuk *running head*.
- *Picture Unit*
Pembagian dari *grid column* yang dapat dibagi dengan *baseline* dan dipisahkan dengan *dead line*.
- *Dead Line*
Garis di antara *picture unit*.
- *Column Width/Measure*
Ukuran dari lebar pada kolom.
- *Baseline Grid*
Garis batas bagian bawah setiap huruf pada tulisan.
- *Column*
Berbentuk persegi panjang yang dijadikan sebagai grid tempat untuk isi teks atau gambar.
- *Foot Margin*
Batas yang berada pada bagian bawah halaman.

2.1.3. Proses Produksi Buku

Berdasarkan teori dari Johansson, dkk (2012) produksi buku terbagi menjadi empat tahapan, yaitu ide dan konsep, produksi kreatif, produksi industrial dan logistik (hlm. 8-16).



Gambar 2.3. Proses Produksi Buku
(A Guide to Graphic Print Production, 2012)

1. Ide dan Konsep

Pada tahap ini penulis merancang *strategic work* dan *creative work*. *Strategic work* meliputi perancangan ide tentang tujuan, urgensi dan untuk siapa buku dibuat. *Creative work* meliputi pengembangan konsep dari ide awal seperti jenis buku, tampilan buku dan menentukan pesan yang ingin disampaikan dari buku.

2. Produksi Kreatif

Tahap ini meliputi pembuatan aset visual berupa ilustrasi dan penulisan teks yang ada di buku. Ilustrasi dan teks diatur tata letak pada setiap halaman dengan cara *layouting*. Pengaturan penggunaan warna dengan CMYK untuk hasil cetak dan gambar dengan kualitas tinggi pada hasil akhir.

3. Produksi Industrial

Tahap yang meliputi proses *prepress*, *printing* dan *finishing and binding*.

Pada *prepress* penulis melakukan *test print* untuk melihat kesesuaian warna dan peletakan gambar serta teks sesuai dengan *layout*. Proses *printing* merupakan pencetakan buku. Buku yang telah dicetak masuk ke proses *finishing and binding* yaitu proses penjilidan dan pemberian *finishing* pada buku.

4. Logistik

Pada tahap ini buku yang sudah dicetak siap didistribusikan.

2.1.4. Keunggulan Buku

Menurut Erik Wästlund (2005) psikolog di Universitas Swedia Karlstad, membaca dengan media buku cetak lebih baik daripada melalui buku digital.

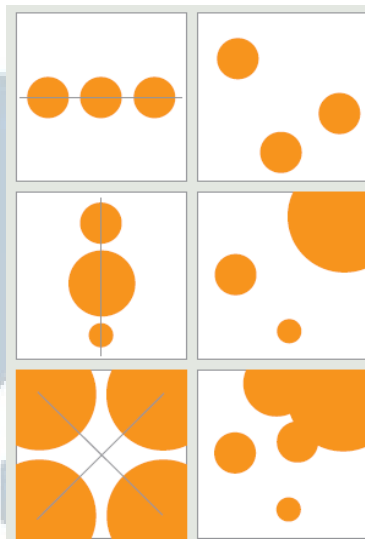
Berdasarkan penelitian yang dilakukan, membaca buku menghasilkan sedikit tingkat stres dibandingkan dengan membaca buku digital. Memandang monitor dalam waktu yang lama dapat membuat mata lelah. Pengalaman saat membaca buku seperti menggaris bawah, melipat ujung buku, menandai hal yang penting dapat membuat seseorang lebih berkonsentrasi dalam membaca. Hal ini tidak dapat ditemukan saat membaca buku digital. Kegiatan *scrolling* ke halaman selanjutnya yang dilakukan pembaca lebih mengganggu konsentrasi dibandingkan dengan membalik kertas ke halaman berikutnya (Keim, 2014).

2.2. Perancangan Buku

2.2.1. Prinsip Desain dalam Buku

1. *Rhythm and Balance*

Lupton dan Phillips (2015) menyatakan bahwa *balance* dalam desain adalah ketika elemen-elemen visual yang saling berhubungan diatur peletaknya agar proposi pada halaman. Tidak ada *negative space* yang terlalu luas atau terlalu sempit. *Rhythm* dalam desain buku adalah mencari alternatif dari skala dan nilai pada setiap halaman, sekaligus menjaga kesatuan struktural yang mendasarinya. *Rhythm and balance* bekerja bersama untuk menciptakan desain yang terlihat kestabilan pada setiap halamannya. Salah satu cara untuk menciptakan *rhythm and balance* dengan asas simetris dan asimetris (hlm. 49-50).

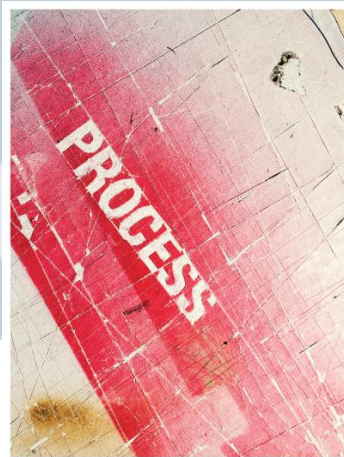


Gambar 2.4. Asimetris dan Simetris dalam *Rhythm and Balance*

(Graphic Design The New Basics (eds. 2), 2015)

2. *Texture*

Tekstur dalam desain merupakan elemen yang memiliki fungsi menyerupai dengan fungsi visual aslinya. Termasuk ke dalam terktur adalah permukaan fisik pada halaman yang dicetak dapat berupa tekstur kertas yang kasar atau halus. Tekstur digunakan sebagai penambahan efek detail pada gambar untuk memberikan kesan lebih nyata kepada pembaca (Lupton & Phillips, 2015, hlm. 69).



Gambar 2.5. Contoh *Texture* dalam Desain
(Graphic Design The New Basics (eds. 2), 2015)

3. *Framing*

Framing dapat membuat pembaca memahami gambar atau objek dengan lebih baik. *Framing* digunakan untuk memfokuskan dan memisahkan dengan jelas gambar atau objek dengan latar belakangnya (Lupton & Phillips, 2015, hlm. 117).



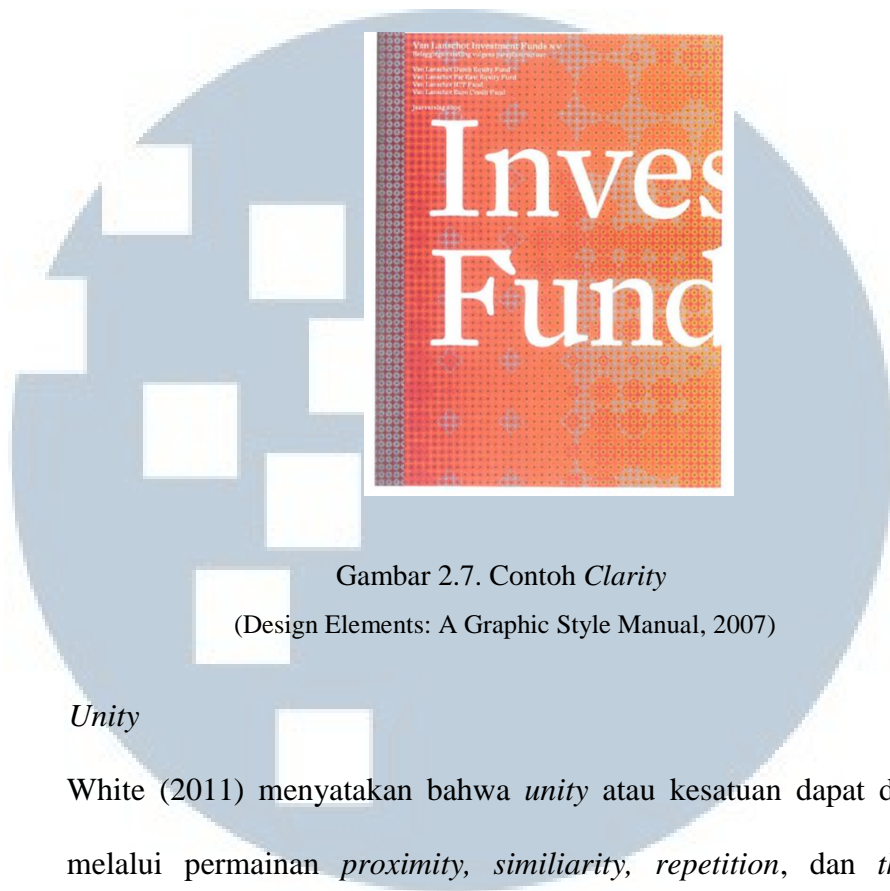
Gambar 2.6. Contoh *Framing*
(Graphic Design The New Basics (eds. 2), 2015)

4. *Clarity*

Menurut Samara (2007), *clarity* adalah menyempurnakan komposisi untuk menciptakan kejelasan pesan yang akan disampaikan kepada pembaca.

Hal yang diperhatikan adalah memahami kombinasi dari isi pesan dan konten yang akan disampaikan melalui bentuk dan *space*. Pada penyempurnaan membahas tentang bentuk dan komposisi yang jelas agar mudah dimengerti maksud dari konten yang dituliskan dan mudah dibaca (hlm. 41).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.7. Contoh *Clarity*
(Design Elements: A Graphic Style Manual, 2007)

5. *Unity*

White (2011) menyatakan bahwa *unity* atau kesatuan dapat diwujudkan melalui permainan *proximity*, *similarity*, *repetition*, dan *theme with variations*. Kedekatan (*proximity*) mempunyai hukum bahwa objek yang berdekatan akan terlihat memiliki hubungan. Kesamaan (*similarity*) elemen atau objek yang memiliki ukuran, bentuk, warna, posisi yang sama terlihat saling berhubungan. Pengulangan (*repetition*) dari segala elemen seperti posisi, ukuran, bentuk akan memunculkan kesan kesatuan. Tema dengan variasi (*theme with variations*) adalah melakukan pengulangan berdasarkan tema yang sama untuk memunculkan kesan kesatuan dengan beragam alternatif variasi agar tidak membosankan (hlm. 77).



Gambar 2.8. Contoh *Unity*

(The Elements of Graphic Design: Space, Unity, Page Architecture, and Type, 2011)

2.2.2. *Layout*

Menurut Harris dan Ambrose (2011, hlm 9-10) *layout* adalah tata cara mengatur elemen-elemen desain pada sebuah bidang yang digunakan dengan memperhatikan segi estetika. Tujuan utama dari *layout* adalah dapat menyajikan perpaduan dari elemen visual dan teks untuk memudahkan pembaca dalam memahami informasi yang disampaikan. *Layout* yang baik dapat membuat isi konten menjadi lebih menarik dan menciptakan reaksi emosional dari pembaca. Mengetahui inti dari konten yang disajikan merupakan hal yang paling utama dalam proses *layout*. *Layout* digunakan untuk menyajikan informasi, tetapi dapat juga sebagai wadah untuk menuangkan kreativitas. *Layout* berhubungan dengan penggunaan sistem grid, struktur dan hirarki.

2.2.3. Sistem Grid pada *Layout*

Grid berhubungan erat dengan *layout*. Sistem grid yang digunakan dapat mempengaruhi *layout* yang dibuat. Menurut Tondreau Beth (2009), grid digunakan untuk mengatur ruang dan informasi yang akan disampaikan pada sebuah bidang serta memetakan rencana untuk keseluruhan proyek yang sedang

dikerjakan. Kini, grid termasuk sebagai alat bantu yang sangat penting dalam mendesain yang diandalkan professional. Komponen-komponen dalam grid terbagi menjadi enam, yaitu:



Gambar 2.9. Komponen dalam Grid

(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

1. *Margins*

Mewakili keseluruhan bidang di antara *trim size*, termasuk ke dalamnya *gutter* dan konten pada halaman. *Margin* digunakan sebagai tempat untuk menuliskan catatan dan keterangan.

2. *Markers*

Bertujuan untuk memudahkan dalam memandu pembaca dengan memposisikan materi yang tetap pada tempatnya di setiap halaman. Materi yang dimaksudkan dapat berupa nomor halaman, *running heads*, *feet* (*headers* dan *footers*) serta ikon.

3. *Columns*

Kotak vertikal yang berisi teks atau gambar pada sebuah halaman. Lebar pada kolom serta jumlah kolom dapat beragam disesuaikan dengan konten yang dituliskan.

4. *Flowlines*

Barisan-barisan yang membagi secara horizontal berupa garis maya. Metode untuk menggunakan *space* dan elemen agar dapat membimbing pembaca dalam membaca dari halaman ke halaman.

5. *Spatial Zones*

Penggabungan dari *columns* atau *moduls* yang memiliki fungsi sebagai area untuk menempatkan suatu teks, gambar, iklan atau informasi lainnya.

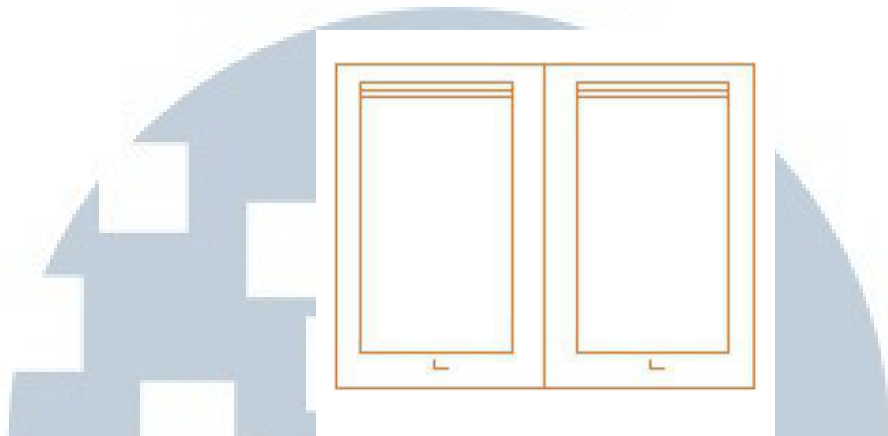
6. *Modules*

Pembagian divisi perindividu dipisahkan dengan area yang konsisten ukurannya menghasilkan repetisi, susunan grid. Menggabungkan *modules* dapat menghasilkan *columns* dan *rows* dalam berbagai ukuran.

Grid-grid dasar yang sering digunakan dalam *layouting* sebuah halaman ada lima yang terdiri dari:

1. *A Single-Column Grid*

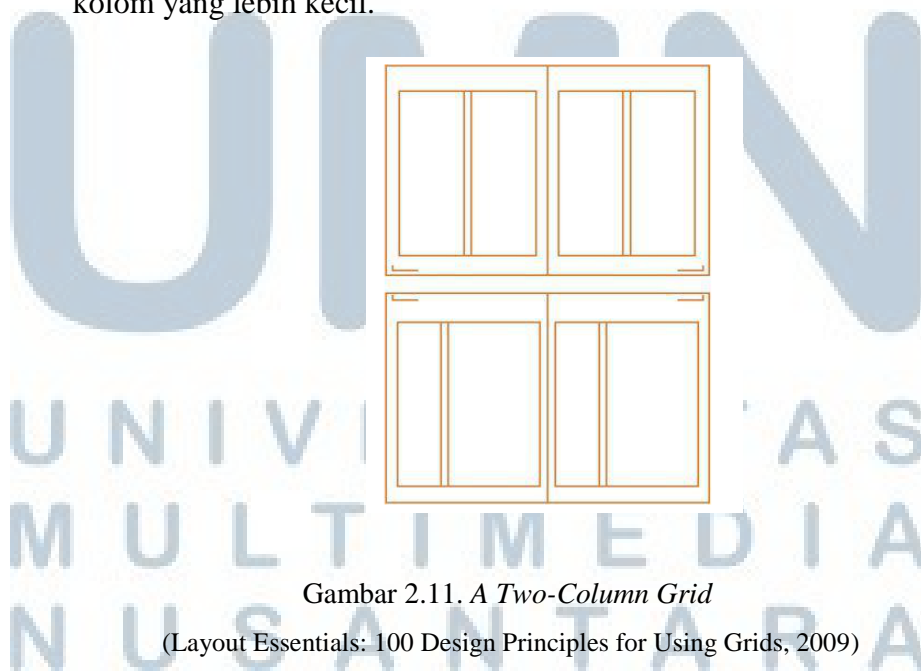
Biasa digunakan untuk *running text* yang berkelanjutan seperti esay, buku dan laporan. Hal yang menjadi ciri dari halaman ini adalah halaman penuh dengan teks.



Gambar 2.10. *A Single-Column Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

2. *A Two-Column Grid*

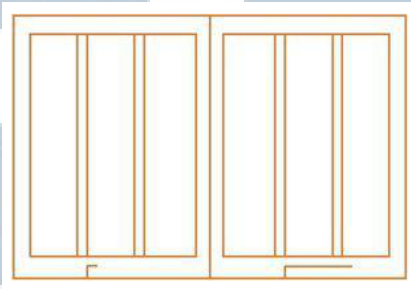
Dapat digunakan untuk mengontrol banyak teks atau menampilkan informasi-informasi yang berbeda dalam kolom yang terpisah. Kolom dapat dibagi menjadi dua dengan ukuran yang sama atau berbeda. Proporsi ukuran kolom yang lebih lebar idealnya adalah dua kali ukuran lebar kolom yang lebih kecil.



Gambar 2.11. *A Two-Column Grid*
(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

3. *Multicolumn Grids*

Merupakan grid yang lebih fleksibel dibandingkan dengan *single-column* dan *two-column* grid. Menggabungkan kolom-kolom dengan ukuran lebar yang berbeda. Grid ini cocok digunakan pada halaman majalah dan *website*.

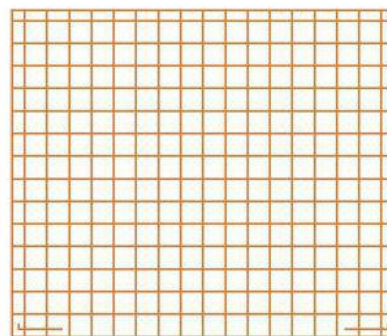


Gambar 2.12. *Multicolumn Grids*

(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

4. *Modular Grids*

Sangat baik digunakan untuk menyajikan informasi yang kompleks seperti koran, kalender, grafik dan tabel dengan kombinasi kolom horizontal dan vertikal untuk menghasilkan kolom-kolom berukuran kecil.

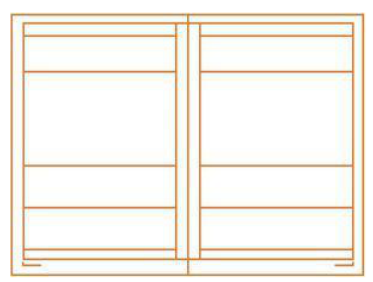


Gambar 2.13. *Modular Grids*

(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

5. *Hierarchical Grids*

Membagi area menjadi beberapa bagian. Kebanyakan dari grid ini digunakan untuk membagi secara horizontal.



Gambar 2.14. *Hierarchical Grids*

(Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids, 2009)

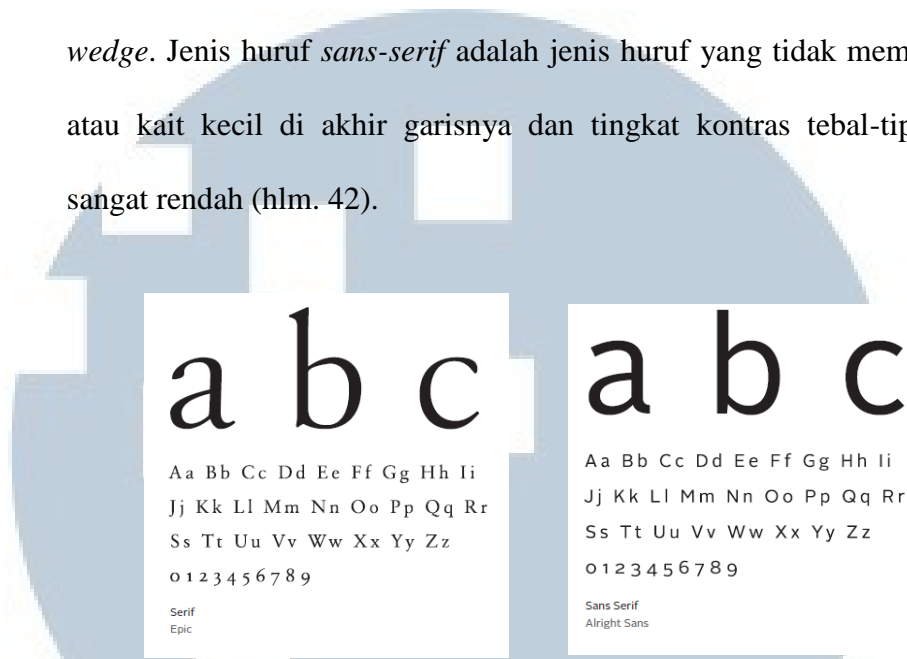
2.2.4. Tipografi

Cullen (2012) mengatakan bahwa tipografi merupakan proses dari sebuah seni yang dapat membuat bahasa terlihat oleh mata dengan menghidupkan kata-kata untuk menyuarakan tulisan dengan baik (hlm. 12). Tipografi juga mampu mengkomunikasikan sebuah tulisan secara baik dengan pengaturan keseimbangan ukuran, struktur, tempo dan pola *font* (Bringhurst, 2005 dalam Samara, 2007, hlm. 115). Keseragaman ukuran tinggi, lebar dan tebal huruf pada tulisan dapat memudahkan proses membaca. Menurut Cullen (2012) penyusunan huruf terbagi menjadi beberapa faktor, di antaranya:

1. Klasifikasi Tipografi

Dibedakan ke dalam dua kategori *typeface* yaitu *serif* dan *sans-serif*. Jenis huruf *serif* merupakan jenis huruf yang memiliki kait kecil di akhir garisnya. Beberapa varian *serif* adalah *cupped*, *hairline*, *rounded*, *slab* dan

wedge. Jenis huruf *sans-serif* adalah jenis huruf yang tidak memiliki *serif* atau kait kecil di akhir garisnya dan tingkat kontras tebal-tipis *stroke* sangat rendah (hlm. 42).



Gambar 2.15. Jenis Huruf *Serif* dan *Sans-Serif*
(Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for
Understanding How Typography Affects Design, 2012)

2. *Space and Spacing*

Space pada huruf dapat mengubah *feel* dan tampilan dari sebuah huruf, bisa memperkuat atau malah melemahkan. *Spacing* dilakukan dengan menyesuaikan jarak per karakter dan keseluruhan tampilan kata, kalimat dan paragraf. Jarak atau *space* per karakter dapat dibuat menjadi *normal*, *loose*, *tight* dan *negative*. Kunci dari *spacing* adalah keseimbangan dan konsisten agar huruf dapat memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi.

Space dan *spacing* meliputi *kerning*, *tracking* dan *leading* (hlm. 86).

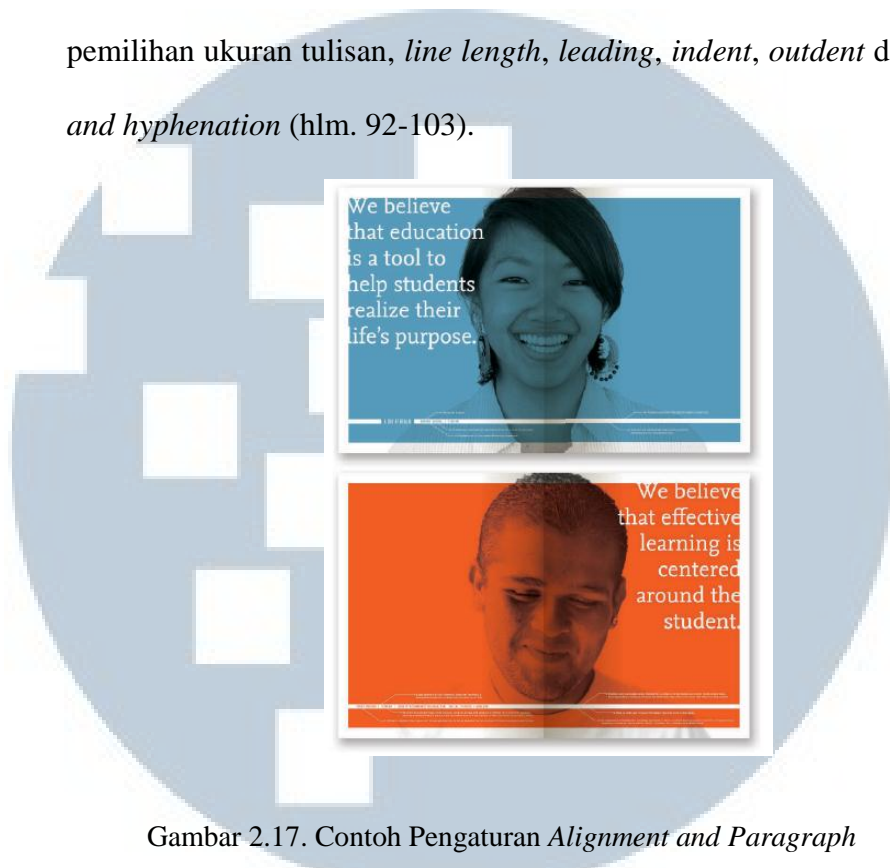


Gambar 2.16. Contoh *Space and Spacing* pada Buku
(Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for
Understanding How Typography Affects Design, 2012)

3. *Alignment and Paragraph*

Alignment berhubungan dengan susunan-susunan huruf. *Alignment* terbagi menjadi *flush left/ragged left*, *flush right/ragged right*, *centered* dan *justified*. Jenis yang paling sering digunakan adalah *flush left* atau biasa disebut dengan rata kiri. Hal ini dikarenakan kebanyakan pembaca membaca dari arah kiri ke kanan. *Flush right* atau rata kanan memiliki tingkat kemudahan dalam membaca yang rendah karena berbanding terbalik dengan kebiasaan membaca dari arah kiri. *Centered* berguna untuk menuliskan teks yang sedikit seperti halaman judul buku dan jarang digunakan untuk teks yang berkelanjutan. *Justified* menampilkan rata kanan dan kiri dengan jelas tetapi kelemahan dari pengaturan ini dapat memunculkan *river* (jarak atau celah yang mengganggu tingkat keterbacaan). Pada paragraf pengaturan yang paling penting adalah

pemilihan ukuran tulisan, *line length*, *leading*, *indent*, *outdent* dan *ragging* and *hyphenation* (hlm. 92-103).



Gambar 2.17. Contoh Pengaturan *Alignment and Paragraph*
(Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for
Understanding How Typography Affects Design, 2012)

4. Hirarki

Hirarki mengatur dan menyusun teks berdasarkan tingkat kepentingan informasi yang disampaikan. Menentukan informasi utama, informasi pendamping atau informasi yang ingin dibaca pertama, kedua, ketiga dan seterusnya. Menggunakan hirarki dapat memberikan fokus, penekanan dan menguatkan ketertarikan desain pada desain tipografi dengan memperhatikan aspek tipografi, spasial dan faktor-faktor grafis (hlm. 104).

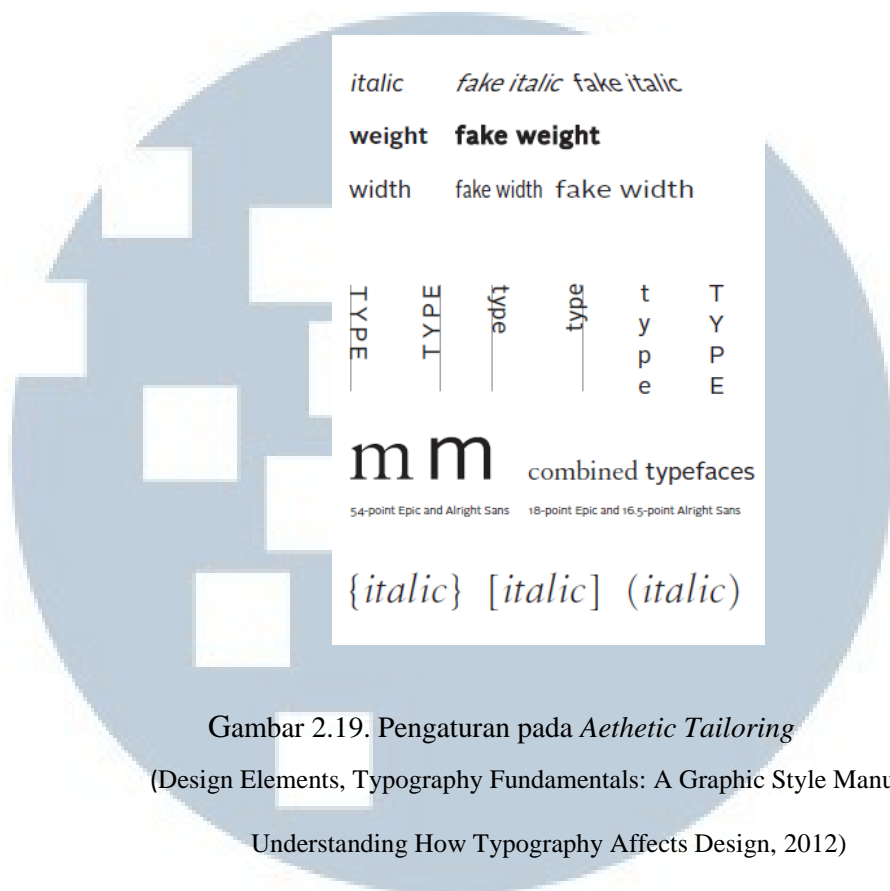


Gambar 2.18. Contoh Penggunaan Hirarki pada Buku
(Design Elements, Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for
Understanding How Typography Affects Design, 2012)

5. *Aesthetic Tailoring*

Merupakan fase terakhir dalam penyusunan huruf ketika mendesain huruf untuk berkomunikasi. Menyempurnakan penyusunan huruf sehingga memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, tidak ada kesalahpahaman informasi dan pesan saat membaca teks yang disajikan. Hal yang perlu diperhatikan adalah menjaga proporsi *typeface* dengan baik, menjaga keseiramaan *baseline*, menyeiramakan penggunaan *typeface* yang berbeda serta pengaturan aspek tipografi lainnya (hlm. 114-117).

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



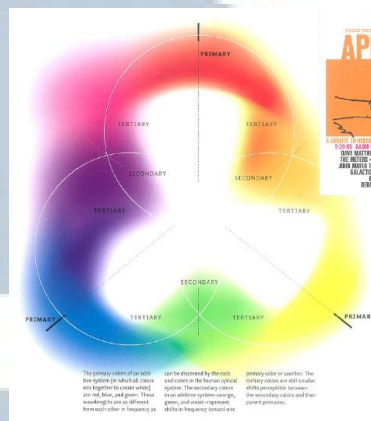
Gambar 2.19. Pengaturan pada *Aesthetic Tailoring*
 (Design Elements, *Typography Fundamentals: A Graphic Style Manual for*
Understanding How Typography Affects Design, 2012)

2.2.5. Warna

Warna dapat mengirimkan sebuah arti atau makna. Warna juga dapat memberikan reaksi emosi kepada pembaca dan berpengaruh pada citra objek yang ditampilkan. Pemilihan warna akan memberikan pengaruh besar karena warna diwujudkan oleh bentuk-bentuk yang ingin ditafsirkan oleh otak (Samara, 2007, hlm. 83).

1. Hue

Mengacu pada identitas warna yang dilihat oleh manusia berasal dari cahaya yang dipantulkan dari objek pada frekuensi tertentu. Persepsi warna yang dimunculkan sangat absolut. Kelompok warna terdiri dari warna-warna dasar seperti merah, oranye, kuning, biru, hijau dan ungu (hlm. 84-85).



Gambar 2.20. Warna *Hue*

(Design Elements: A Graphic Style Manual, 2007)

2. *Saturation*

Merupakan warna berdasarkan intensitasnya. Warna pada kelompok ini sangat tajam, sedangkan warna yang kusam disebut dengan warna *desaturated* (hlm. 86-87).

3. *Value*

Merupakan warna yang dipengaruhi oleh tingkat kecerahan atau kegelapan. *Value* mengindikasikan jumlah cahaya yang dipantulkan. Warna kuning yang cerah dapat terlihat gelap jika disandingkan dengan warna putih sebagai warna paling ringan tingkat *value*-nya (hlm. 89).

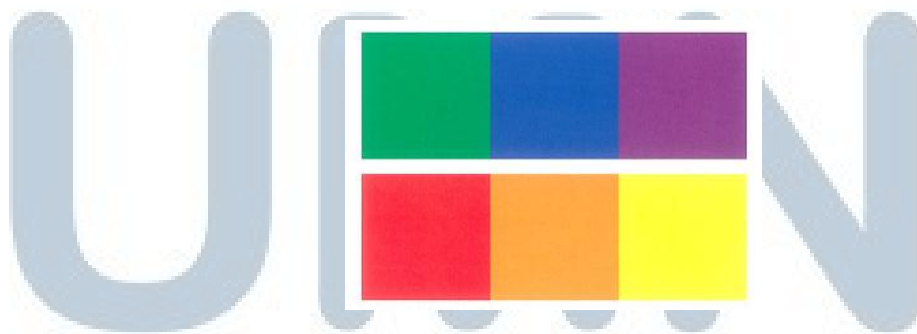
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21. Warna *Value*
(Design Elements: A Graphic Style Manual, 2007)

4. *Temperature*

Warna berdasarkan temperaturnya, warna panas dan warna dingin. Warna panas dan warna dingin sangat subjektif namun pada umumnya merah adalah warna panas dan biru adalah warna dingin. Warna panas dan dingin ditentukan dari objek di kehidupan nyata yang sering ditemukan seperti api dan es (hlm.90).



Gambar 2.22. Warna *Temperature*
(Design Elements: A Graphic Style Manual, 2007)

2.2.5.1. **Warna secara psikologis**

Warna secara psikologis memiliki arti tersendiri. Hal ini dapat membantu memberikan pesan psikologis yang sesuai dengan konten yang ingin

disampaikan. Menurut Samara (2007) warna panas cenderung memiliki panjang gelombang yang panjang sehingga membutuhkan energi yang lebih banyak untuk diproses oleh mata dan otak. Kenaikan energi dan metabolisme dalam tubuh diterjemahkan sebagai gairah. Warna dingin memiliki panjang gelombang yang pendek sehingga warna ini membutuhkan sedikit energi. Energi yang sedikit dan metabolisme yang lambat menciptakan efek yang menenangkan. Warna secara psikologis memiliki arti yang dipengaruhi oleh warna objek yang ada di sekitar. Berikut arti warna secara psikologis (hlm. 110-11):

- Biru: Memberikan kesan tenang dan dapat diasosiasikan sebagai terasing, kesendirian serta kesedihan.
- Hijau: Simbolisasi dari alam yang memberikan kesan rileks dan menenangkan (Millman, 2008, hlm. 15).
- Kuning: Memberikan kesan kebahagiaan, optimistik, bersahabat, mendorong untuk berpikir jernih dan membantu daya ingat (Millman, 2008, hlm. 15).

2.3. Ilustrasi

Menurut Male (2017) ilustrasi adalah karya seni untuk mengkomunikasikan informasi kepada pembaca melalui visual yang ditampilkan. Ilustrasi mampu mempengaruhi cara pembaca diinformasikan, didukasi dan diajak untuk melakukan suatu hal. Ilustrasi bersifat menghibur melalui cerita yang digambarkan (hlm. 19). Penting untuk memahami audiensi agar tercipta keberhasilan dari sebuah ilustrasi (hlm. 26).

2.3.1. Jenis Ilustrasi

1. Ilustrasi Editorial

Ilustrasi yang dibuat untuk menyampaikan sebuah pesan dan menjelaskan konten ke dalam konteks yang lebih luas untuk beragam media cetak. Media cetak yang dimaksud antara lain koran, majalah, buku fiksi, non-fiksi dan yang lainnya. Ilustrasi editorial biasanya menggunakan metafora untuk menjelaskan makna di balik tulisan pada artikel koran, majalah atau buku (Wigan, 2008, hlm. 62).



Gambar 2.23. Ilustrasi Editorial
(Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2007)

2. Ilustrasi Narasi Fiksi

Ilustrasi berupa gambar yang bercerita biasa ditemukan pada buku cerita anak-anak, novel bergambar, komik strip. Ilustrasi digunakan untuk menceritakan narasi pada buku dan mengambil perhatian pembaca. Hal yang paling penting adalah mampu menyampaikan emosi dan *feel* dari narasi yang dituliskan kepada pembaca (Male, 2007, hlm. 138).



Gambar 2.24. Ilustrasi Narasi Fiksi
(Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2007)

3. Ilustrasi Informatif

Merupakan ilustrasi yang dibuat untuk menerangkan suatu informasi seperti instruksi, tata cara atau langkah kerja. Ilustrasi informatif dapat membuat pembaca lebih mudah mengerti instruksi, tata cara atau langkah kerja yang kompleks (Male, 2007, hlm. 86-91).



Gambar 2.25. Ilustrasi Informatif
(Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2007)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.3.2. Proses Konseptual Ilustrasi

Menurut Male (2007) proses konseptual ilustrasi adalah proses ilustrator memahami isi atau konten untuk menyelesaikan masalah dengan bentuk visual. Proses konseptual ilustrasi dibagi menjadi dua tahap yaitu *brainstorming and creative* dan *completion* (hlm. 26-30).

1. *Brainstorming and Creative*

Pada proses ini dilakukan penciptaan ide atau konsep awal yang dituangkan dalam bentuk tulisan atau gambar seperti sketsa. Dibutuhkan sebuah ide yang baru dan original untuk mendapatkan hasil ilustrasi yang baik dan menarik.

2. *Completion*

Pada tahap ini, ide dan konsep yang dituangkan dalam *brainstorming* diwujudkan ke dalam ilustrasi. Inti dari tahap *completion* adalah mengevaluasi hasil dari ilustrasi agar sesuai dengan isi dan konten yang akan disampaikan. Pengevaluasian meliputi hal-hal seperti gaya ilustrasi sesuai dengan konten, komposisi, warna, posisi teks, pemilihan jenis huruf yang digunakan, dan peletakan judul.

2.3.3. Karakter

Menurut Ekstrom (2013) kunci dalam pembuatan karakter adalah dengan mengetahui dan memahami seperti apa karakter yang akan dimunculkan (hlm. 4). Ekspresi karakter terlihat pada penggambaran wajah, postur dan bahasa tubuh. Menurut Colman (dalam Ekstrom, 2013). Bentuk tubuh pada karakter juga dapat

menggambarkan sifat dari karakter yang dibuat. Karakter dengan bentuk tubuh yang bulat atau tidak memiliki ujung yang tajam memberikan kesan *friendly* dan tidak mengancam.

2.3.4. Garis pada Ilustrasi

Berdasarkan penelitian Stamatopoulou (2008) garis pada ilustrasi atau gambar dapat memberikan persepsi emosional. *Hand-draw line-drawing* yang ekspresif memudahkan dalam penyampaian pesan yang ingin disampaikan melalui ilustrasi. Garis yang digambarkan melengkung atau bulat menciptakan emosi menyenangkan dibandingkan dengan garis bersudut (hlm. 124-128).

2.4. *Emerging Adulthood*

Arnett (2007) menyatakan bahwa *emerging adulthood* merupakan sebuah tahapan perkembangan diri dari masa remaja ke dewasa. *Emerging adulthood* menjadi masa bagi individu untuk mengeksplorasi diri. Masa ini biasanya muncul di kultur tertentu yang memaksakan dewasa muda untuk mandiri dan bereksplorasi khususnya di perkotaan. Menurut Meg Jay, seorang psikolog di Amerika usia 20an merupakan masa yang penting bagi hidup seseorang karena masa untuk mencoba dan memulai karir serta percintaan secara serius. Masa bagi seseorang untuk produktif dan mengembangkan diri (thebigthink.com, 2017).

2.4.1. Ciri Dasar *Emerging Adulthood*

Arnett (2006 dalam Kostam, 2007, hlm. 1-2) membagi *emerging adulthood* ke dalam lima ciri dasar, yaitu:

1. Usia untuk mengeksplorasi identitas diri. Individu menentukan jati diri dan memilih pekerjaan serta pasangan hidup yang diinginkan.
2. Usia belum stabil seperti masih sering berubah dalam memilih tempat tinggal, antara tinggal bersama teman atau pasangan (Munsey, 2006).
3. Usia untuk fokus pada diri sendiri, mengetahui dan mengambil pilihan yang diinginkan untuk kehidupannya seperti dalam karir dan pernikahan (Munsey, 2006).
4. Usia merasakan 'di antara' karena merupakan masa transisi dari remaja menuju dewasa.
5. Usia dengan banyak kemungkinan, optimis terhadap harapan dan kesempatan untuk mengubah hidup.

2.4.2. Proses *Emerging Adulthood*

Menurut Tanner (2006 dalam Papalia & Martorell, 2013, hlm. 414-415) salah satu proses dari *emerging adulthood* adalah *recentering*. *Recentering* terbagi ke dalam tiga tahapan yaitu:

- Tahapan Pertama
Pada tahap ini individu masih bergantung pada keluarga tetapi berusaha untuk mandiri dan mengarahkan diri kepada hal yang dikehadaki. Tahap ini berlaku pada remaja yang tinggal dengan orangtua, tetapi dapat mengatur jadwal di luar jam sekolah sendiri.
- Tahapan Kedua
Individu masih berhubungan dengan keluarga tetapi sudah tidak bergantung kepada orangtua kecuali dalam hal keuangan. Individu masih

dibiayai oleh orangtua untuk biaya kuliah dan lain sebagainya. Pada tahap ini, individu mulai eksplorasi diri dengan mencoba berbagai hal baru seperti mengikuti kegiatan di luar atau dalam kampus, kerja dan berhubungan serius dengan pasangan.

- Tahapan Ketiga

Terjadi saat usia mencapai 30 tahun dimana individu sudah mulai terlepas dari orangtua. Individu sudah mandiri dan berkomitmen dalam karir, pasangan hidup dan kemungkinan berkeluarga.

Individu yang melewati tiga tahapan *recentering* dengan baik akan mendapatkan *identity achievement*. *Identity achievement* merupakan individu yang sudah melewati masa transisi dan krisis dengan baik dan mampu menentukan pilihan hidupnya serta berkomitmen di suatu bidang atau terhadap seseorang (Papalia & Martorell, 2013, hlm. 359). Jika individu kesulitan dalam proses *emerging adulthood*, maka individu akan mengalami krisis yang disebut dengan *Quarter-Life Crisis*.

2.4.3. *Quarter-Life Crisis*

Menurut Robbins dan Wilner (2001) *Quarter-Life Crisis* merupakan krisis emosi yang dialami setiap individu di usia 20an, memunculkan rasa bingung, ragu, takut akan kegagalan dan dihadapkan pada banyak pilihan yang harus dipilih. Individu merasa bingung untuk menentukan pilihan yang harus dipilih, seperti dalam memilih karir dan pasangan hidup. Rasa takut akan kegagalan membuat individu menjadi pasif sehingga tidak mengeksplorasi dirinya lebih jauh. Perkembangan

individu menjadi terhambat karena seharusnya usia 20an merupakan masa untuk aktif, mencoba banyak hal untuk menentukan jati diri sebenarnya.

2.4.3.1. Kemunculan *Quarter-Life Crisis*

Menurut Atwood dan Scholtz (2008) menyatakan bahwa istilah *Quarter-Life Crisis* yang terjadi pada usia 20an mulai terlihat sejak masa *postmodern* pada abad ke-19. Pada masa ini terjadi globalisasi dan peningkatan standar hidup masyarakat perkotaan. Peningkatan standar hidup masyarakat menghasilkan banyaknya tuntutan hidup yang harus dipenuhi.

Individu usia 20an dipaksa untuk mengikuti tuntutan yang ada di masyarakat meskipun tuntutan tersebut bertentangan dengan keinginan yang ingin dicapai. Banyaknya tuntutan membuat individu merasa kebingungan untuk memilih mana yang harus dilakukan. Selain itu, di usia ini akan muncul banyak pertanyaan seperti *goals* apa yang ingin diraih, cara untuk menemukan *passion*, kapan harus melepas *goals* yang ingin diraih dan memulai kembali. Hal ini yang menimbulkan krisis pada individu, biasa disebut dengan *Quarter-Life Crisis* (Robbins, 2004).

2.4.3.2. Penyebab *Quarter-Life Crisis*

1. Dari dalam diri

Menurut Marcia (1980 dalam Papalia & Martorell, 2013, hlm. 415) individu pada usia 20an belum dapat berkomitmen dengan identitas

diri yang dipilih (*moratorium*). Hal ini menyebabkan krisis pada individu.

2. Dari luar diri

- Keluarga

Individu berhasil meraih sesuatu berdasarkan keinginan orangtua. Padahal di usia ini individu sudah harus bisa menentukan sendiri masa depan mereka. Keinginan orangtua yang tidak sesuai dengan keinginan individu akan memunculkan krisis (Atwood & Scholtz, 2008).

- *Social Clock*

Merupakan norma kultural atau ekspektasi masyarakat terhadap peristiwa kejadian hidup individu seperti waktu untuk memulai karir, menikah dan berkeluarga (Papalia & Martorell, 2013, hlm. 419). Di Indonesia, masyarakat berekspektasi individu usia 23 sudah memiliki pekerjaan yang layak, usia 25 sudah menikah dan berkeluarga, usia 27 sudah memiliki anak. Ekspektasi-ekspektasi ini yang membuat individu mengalami krisis.

2.4.3.3. *Big Problem dalam Quarter-Life Crisis*

Pada umumnya individu yang mengalami *Quarter-Life Crisis* memiliki dua *big problem* yaitu:

1. *Work Life*

Menurut Arnett (2007) dewasa muda merasa bingung untuk menentukan karir yang ingin dicapai. Kebingungan ini muncul akibat individu belum melakukan eksplorasi diri. Eksplorasi diri bertujuan untuk menemukan *passion* seseorang. Individu yang sudah menemukan *passion* atau keinginannya dapat berkomitmen pada satu karir yang dipilih. Arnett menambahkan bahwa pekerjaan yang dipilih bukan sekedar pekerjaan tetap melainkan pekerjaan yang sesuai dengan ekspresi dari identitas seseorang.

2. *Love Life*

Pada masa ini individu mulai mencari pasangan hidup yang tidak sekedar memulai hubungan yang bersifat sementara. Individu akan mempertanyakan pasangan hidup seperti apa yang dibutuhkan dan cocok dengannya (Arnett, 2004, hlm. 9). Menurut teori Psikososial Erikson, seseorang yang mengenali dirinya dengan baik dan mengetahui apa yang dibutuhkan dari pasangan, maka dia akan berkomitmen dengan pasangan yang dapat memenuhi keinginannya. Individu yang tidak dapat berkomitmen secara mendalam dengan individu lain dapat menjadi individu yang terisolasi dan *self-absorbed*. *Self-absorbed* adalah individu yang fokus pada diri sendiri (Papalia & Martorell, 2013, hlm. 418).

2.4.3.4. **Dampak *Quarter-Life Crisis***

Dampak terburuk dari *Quarter-Life Crisis* adalah depresi. Menurut Coleman (2012) depresi merupakan salah satu penyakit jiwa yang jika

tidak diobati dengan benar akan memunculkan rasa putus asa dan pikiran bahwa kehidupan tidak akan menjadi lebih baik. Rasa dan pikiran tersebut dapat membuat individu berpikir untuk mengakhiri hidupnya.

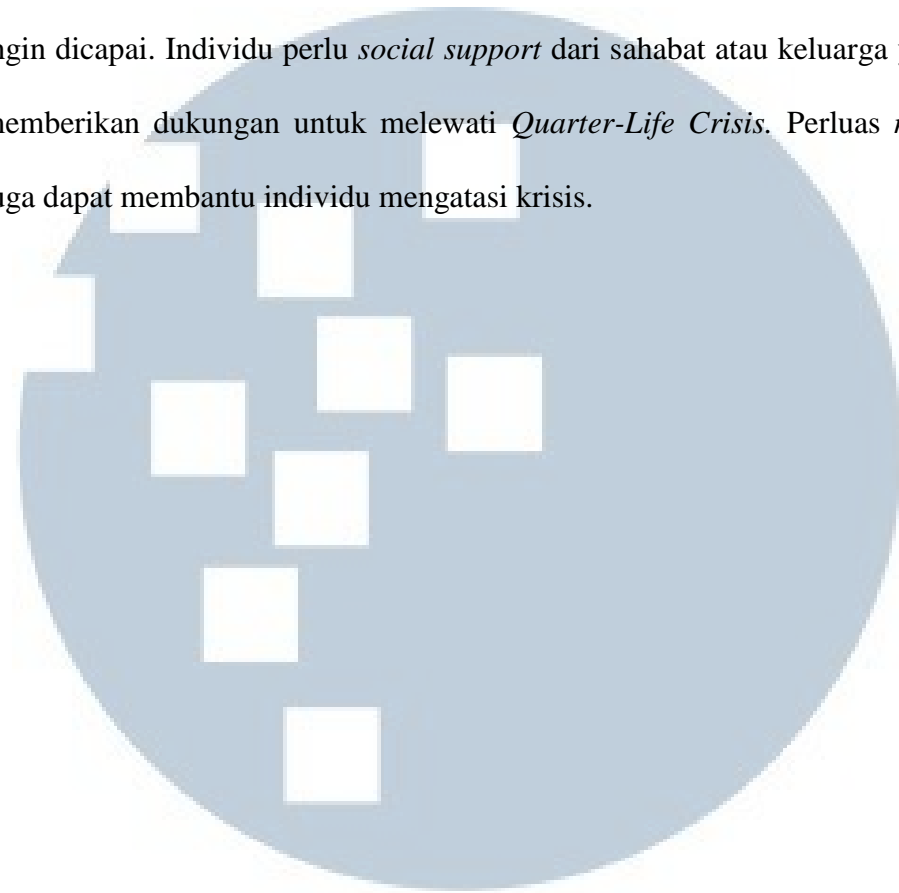
2.4.3.5. Self-Help

Cote (2006 dalam Papalia & Martorell, 2013, hlm. 415) menyatakan bahwa pada dasarnya usia 20-30 tahun merupakan masa bagi individu untuk aktif. Kenyataannya banyak individu yang pasif pada usia 20an karena kurang mengeksplorasi identitas diri. Eksplorasi identitas diri sangat dibutuhkan untuk menghadapi *Quarter-Life Crisis*. Bentuk-bentuk eksplorasi identitas diri adalah sebagai berikut:

- Mencoba hal baru dengan berkegiatan di luar sekolah atau kantor seperti ikut komunitas dan berorganisasi.
- Bertemu dengan teman lama dapat bertukar informasi dan pengalaman.
- Mencari mentor dalam hidup yang dapat memberikan arahan tentang kehidupan, karir dan hubungan romantis.
- Mengasah kemampuan seperti mengikuti kursus bahasa asing, memasak, musik.
- Berpergian ke luar untuk mendapatkan hal baru dan bertemu dengan orang baru.

Selain mengeksplorasi diri, individu harus memiliki semangat dan optimis. Semangat untuk bangkit dan terus berusaha serta optimis untuk meraih *goals* yang

ingin dicapai. Individu perlu *social support* dari sahabat atau keluarga yang dapat memberikan dukungan untuk melewati *Quarter-Life Crisis*. Perluas *networking* juga dapat membantu individu mengatasi krisis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA