



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:

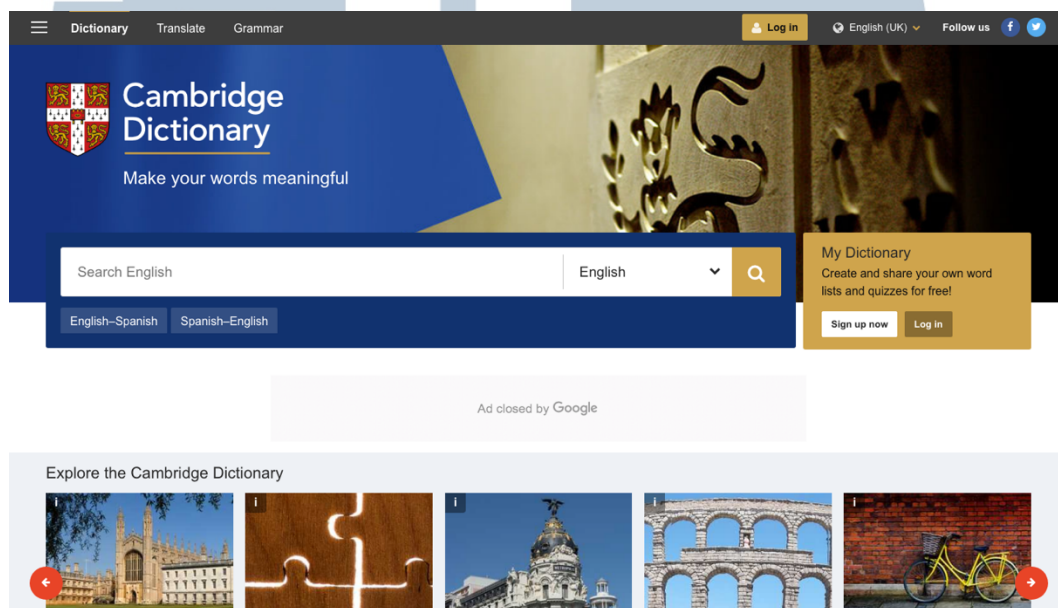
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kamus

2.1.1. Definisi Kamus



Gambar 2.1. Tampilan Antarmuka Kamus Digital Cambridge

(sumber: <https://dictionary.cambridge.org/>)

Kamus menurut kamus Cambridge merupakan sebuah buku yang berisi daftar kata yang disusun secara berurut berdasarkan alfabet berisi penjelasan istilah baik definisi hingga contoh penggunaan istilah tersebut. Kamus menurut kamus Merriam-Webster adalah penjelasan kata dari bentuk, pengejaan, fungsi, etimologi, pengertian (definisi) serta cara penggunaannya. Kamus hanya berisi penjelasan suatu istilah sehingga berbeda dengan ensiklopedia yang merupakan uraian suatu bidang ilmu walaupun sama-sama diurutkan berdasarkan abjad.

Suwarno (2011) menyatakan bahwa tidak semua buku yang memuat informasi istilah disebut kamus karena ada leksikon, glosari, takarir maupun daftar istilah. Kamus memaparkan pengertian istilah tersebut, sedangkan leksikon, glosari, takarir maupun daftar istilah hanya daftar kata (hlm. 63). Kamus desain grafis sendiri merupakan penjelasan istilah-istilah dalam bidang desain grafis.

2.1.2. Identitas Kamus

Kamus juga harus memiliki identitas. Menurut Wheeler (2018) untuk mendapatkan sebuah identitas yang baik harus ada fokus. Fokus tersebut dapat dicapai melalui pemahaman audiens yang baik, *positioning* yang jelas serta memiliki *big idea* (hlm. 138-139). Dalam kamus ini pemahaman audiens dicapai dengan riset FGD (*Focus Group Discussion*) yang membantu memahami *behavior* audiens. Data *behavior* tersebut diolah sehingga menjadi *positioning* dari kamus yang difokuskan menjadi *big idea*.

Big idea tersebut dapat membantu dalam mengarahkan *look and feel* visual kamus (hlm. 152). Sehingga terjadi *continuity* dan kesatuan identitas yang jelas pada kamus. Kesatuan ini dicapai melalui pemilihan warna dan elemen visual pendukung lainnya.

2.2. Desain Partisipatori

Armstrong (2011) menjelaskan bahwa desain partisipatori membutuhkan audiens sebagai pengguna untuk 'melengkapi' hasil rancangan. Audiens memiliki keinginan untuk berpartisipasi dalam hasil rancangan baik itu mengisi ruang kosong atau secara aktif meletakkan sesuatu. Dalam desain partisipatori dibutuhkan beberapa aspek yaitu komunitas, *modularity*, fleksibilitas, dan teknologi (hlm.11-15).

Hasil rancangan berupa sistem (baik teknis produksi maupun visual) yang memungkinkan audiens untuk melakukan kustomisasi. Nilai ini disebut *modularity*. Hasil rancangan terdiri dari modul-modul yang memungkinkan diubah audiens sehingga menjadi rancangan baru (hlm. 49-50).

"The best participatory experiences are not wide open. They are scaffolded to help people feel more comfortable engaging in the activity." — Nina Simon (hlm. 50)

Konsekuensi logis dari *modularity* adalah terciptanya fleksibilitas. Dengan prinsip *user-generated content* hasil yang dihasilkan akan sesuai dengan intensi dan preferensi pengguna (hlm. 87-92).

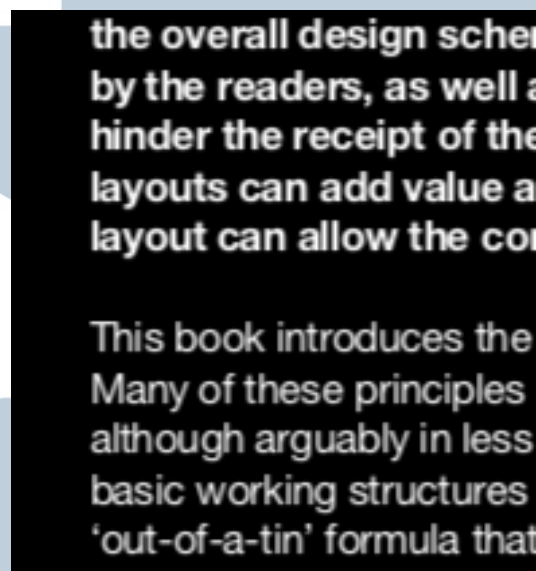
Sistem yang dirancang tersebut akan membutuhkan teknologi sebagai penunjang praktik rancangan. Walaupun saat ini teknologi memungkinkan membuat algoritma untuk menciptakan visual sendirinya, hal ini bukan menjadi kewajiban dalam desain partisipatori (hlm. 117).

2.3. Website

Menurut kamus Cambridge, *website* adalah rangkaian halaman berisi informasi yang dipublikasi melalui internet. *Website* digunakan sebagai implementasi dari aspek teknologi dalam desain partisipatori. *Website* memungkinkan perbaruan maupun penggantian konten secara cepat dan langsung. *Website* juga kini dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti ponsel dan komputer (selama terkoneksi dengan internet).

2.3.1. Layout

Layout menurut Ambrose (2011) layout merupakan peletakan teks dan elemen grafis pada suatu rancangan (hlm. 6). Carter (2012) menyatakan bahwa dalam sebuah layout harus ada hirarki visual. Hirarki visual merupakan sistem penyusunan elemen dari yang paling penting (perlu ditekankan) hingga yang paling kurang penting. Hirarki visual dapat dicapai melalui relasi antar elemen yaitu: variasi ukuran, variasi berat (*weight*), posisi diagonal, warna dan *value*, gabungan ukuran, blok atau garis (untuk menyoroti elemen yang penting) (hlm. 64).



Gambar 2.2. Variasi ukuran dan berat
(sumber: *Basic Design 02: Layout*, hlm. 6)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



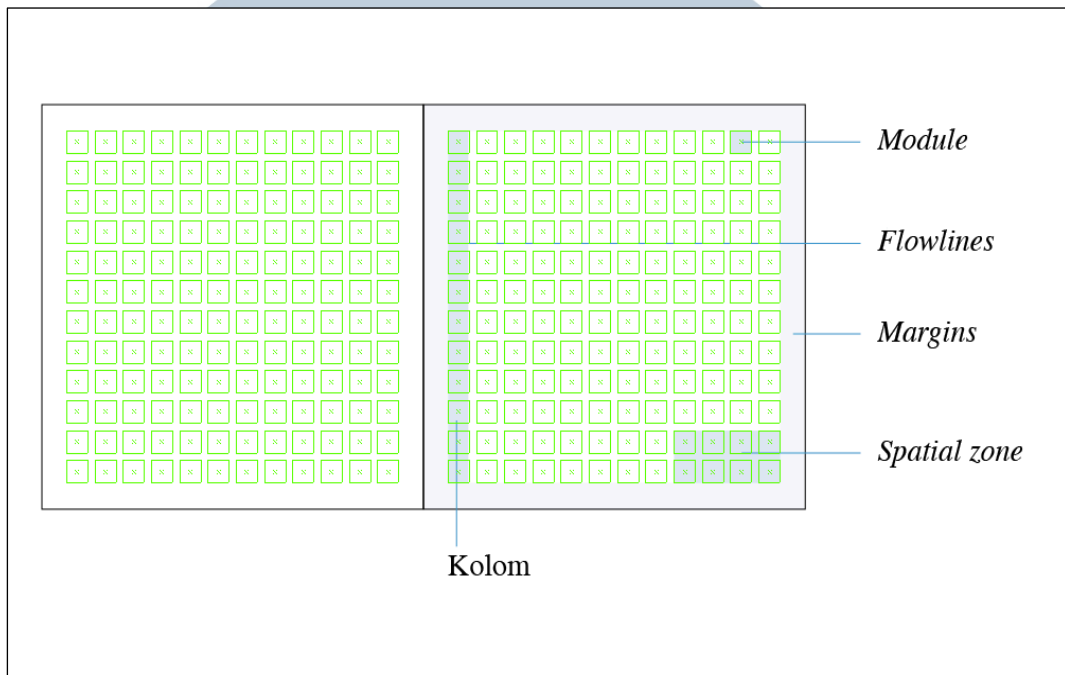
Gambar 2.3. Variasi diagonal dan warna
(sumber: *The Layout Look Book*, hlm. 195)

Tate Modern (right)
 This brochure, designed for London's Tate Modern, features a series of video stills that are used as background images throughout the publication. A series of blocks intersect these images to create a clear space for the placement of text and architectural diagrams.

Gambar 2.4. Variasi blok dan garis
(sumber: *Basic Design 02: Layout*, hlm. 10)

U N I V E R S I T A S
 M U L T I M E D I A
 N U S A N T A R A

2.3.1.1. Grid



Gambar 2.5. Elemen dasar grid pada format media digital
(sumber: Dokumen Pribadi)

Grid menurut Samara (2017) terbagi menjadi 4 yaitu grid manuskrip, grid kolom, grid modular, dan grid *hierarchical* (hlm. 26-29). Grid untuk media digital lazim menggunakan grid modular, grid kolom dan grid *hierachical* karena fleksibel. Samara (2017) mengatakan bahwa grid modular (dan kolom) memiliki elemen yang terdiri dari modul (area satuan yang bila direpetisi dalam halaman akan membentuk kolom dan baris), kolom (jajaran vertikal), *margins* (area negatif diantara ujung luar halaman dengan area kerja), *flowlines* (garis bantu yang membentuk baris), *spatial zones* (kumpulan modul yang menjadi satu area kerja) (hlm. 24-25). Ambrose (2011) mengatakan elemen dalam grid juga meliputi *baseline* dan *gutter*. *Baseline*

merupakan garis panduan teks agar presisi secara letak antara satu baris dengan baris lain, sedangkan *gutter* adalah jarak antar elemen (hlm. 54, 65).

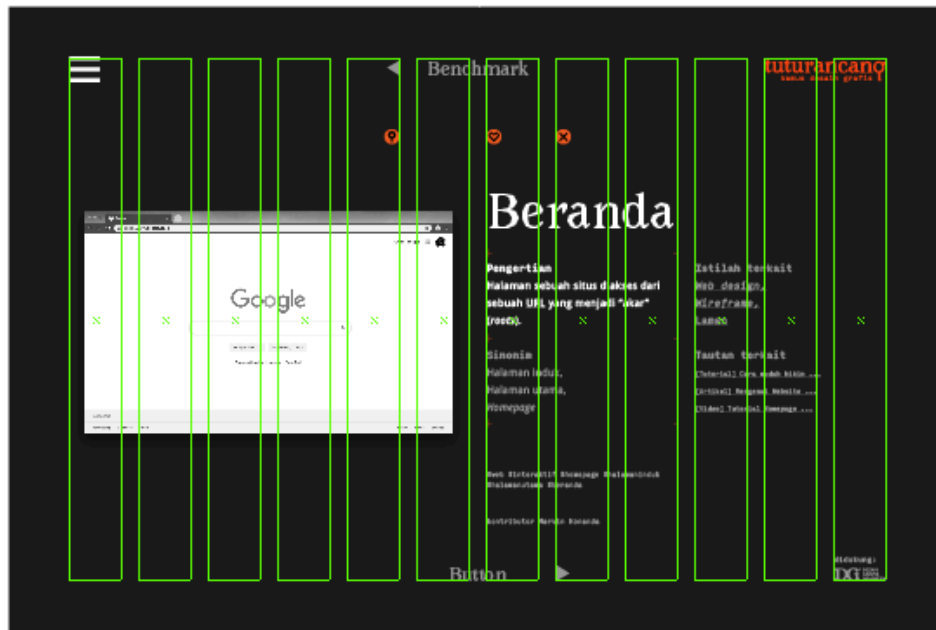
Wood (2014) menyatakan bahwa dalam membuat desain *web* dan tampilan antarmuka digital dianjurkan menggunakan grid dengan 12 kolom. 12 kolom dipilih karena fleksibel untuk dibagi beberapa *spatial zone* seperti 6, 4, 3, 2. Ukuran standar yang digunakan untuk resolusi tinggi adalah 1140 px (hlm. 70).

1. Grid Kolom

Samara (2017) menjabarkan grid kolom terdiri dari kolom-kolom vertikal yang memberi keleluasaan dalam mengatur peletakan elemen. Kolom-kolom tersebut dapat berjumlah banyak (lebih dari dua) dan masing-masing kolom dapat diperuntukan pada kebutuhan yang berbeda (hlm. 26-27). Grid kolom lebih mudah digunakan saat elemen pada layout sudah mulai kompleks seperti adanya gambar, grafik, dan lain-lain. Teks yang panjang juga dapat terpotong menjadi beberapa kolom sehingga memudahkan mata pembaca agar tidak lelah 'menyapu' teks.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.6. Grid Kolom
(sumber: Dokumen Pribadi)

2. Grid Modular

Samara (2017) menjabarkan grid modular merupakan grid yang sangat praktis. Grid ini terdiri dari kolom dengan *flowlines* yang sangat banyak sehingga membentuk modul-modul. Semakin kecil modul, semakin fleksibel area kerjanya. Proporsi modul juga perlu diatur sedemikian rupa sehingga terkait dengan ukuran teks yang hendak digunakan. Modul-modul dapat menyatu menjadi *spatial zone*. Setiap elemen seperti modul, *spatial zones*, *margins*, dan *gutter* harus berelasi. Relasi antar elemen ini akan menciptakan harmoni pada bidang kerja (hlm. 28). Grid modular sangat

cocok dengan layout yang memiliki banyak elemen grafis sehingga ukuran dan penempatan elemen-elemen dapat lebih dinamis.

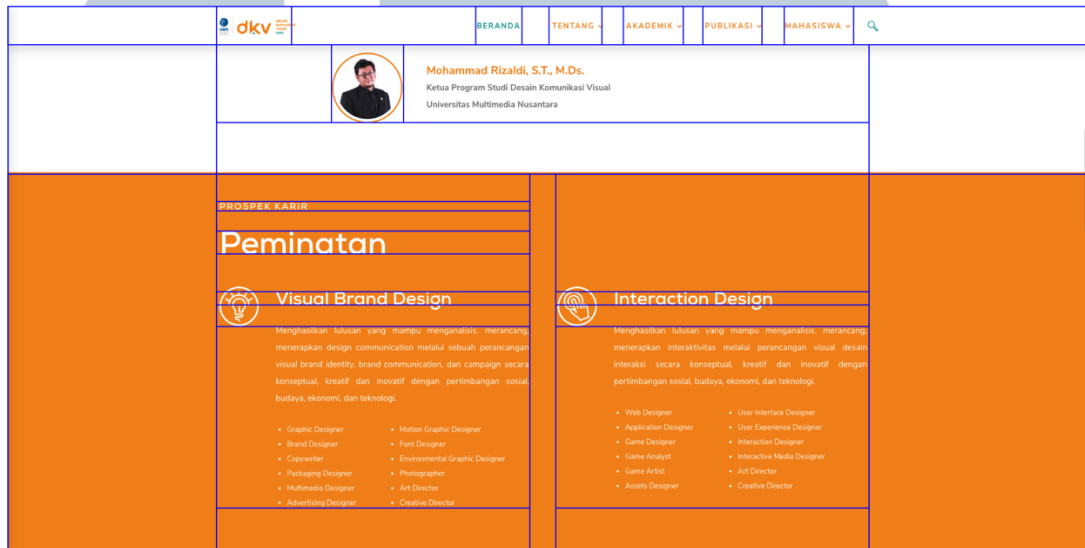


Gambar 2.7. Grid Modular
(sumber: *The Book of Books*, hlm. 363)

3. Grid Hierarchic

Samara (2017) menjabarkan bahwa terkadang ada perancangan yang membutuhkan *guide* yang tidak lazim, maka muncul grid *hierarchic*. Grid ini menjawab kebutuhan akan informasi dengan penempatan yang intuitif. Grid ini banyak digunakan dalam perancangan *website* (hlm. 30). Grid ini lebih mengedepankan hirarki informasi dengan keleluasaan ukuran dan

letak modul. Seperti dalam gambar dibawah ukuran modul menjadi bantuan hirarki informasi.



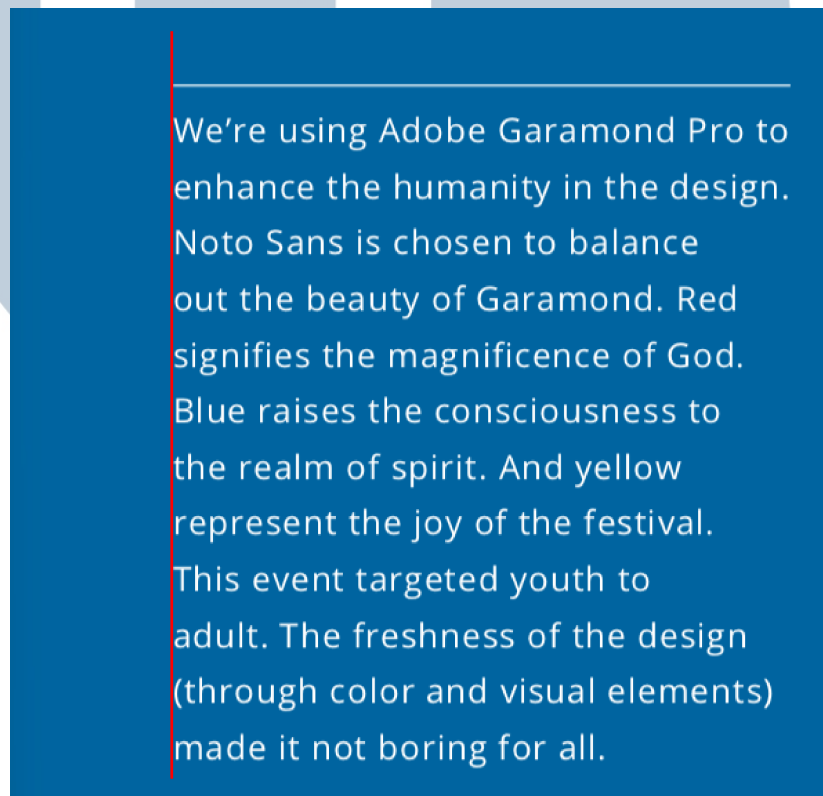
Gambar 2.8. Grid *Hierarchic*
(sumber: *Website* dkv.umn.ac.id)

2.3.1.2. Prinsip Komposisi

Arnston (2011) menyatakan komposisi adalah bagaimana gambar dan teks ditempatkan pada suatu tata letak (hlm. 59). Prinsip komposisi akan banyak berbicara mengenai pembobotan elemen atau beban elemen. Beban elemen adalah seberapa penting suatu elemen untuk diangkat menggunakan berbagai prinsip. Hal ini sangat terkait dengan kontras, hirarki, penekanan (*emphasis*) yang dicapai melalui skala, *movement*, *alignment*, ritme dan gestalt. Berikut adalah prinsip-prinsip komposisi:

1. *Alignment*

Landa (2011) menjelaskan pengaturan tata letak huruf teks dinamakan *alignment*. Terdapat 5 jenis *alignment* yaitu rata kiri, rata kanan, rata kanan-kiri, rata tengah, dan asimetris. *Alignment* asimetris tidak memiliki pedoman dan peletakan repetitif (hlm. 48).

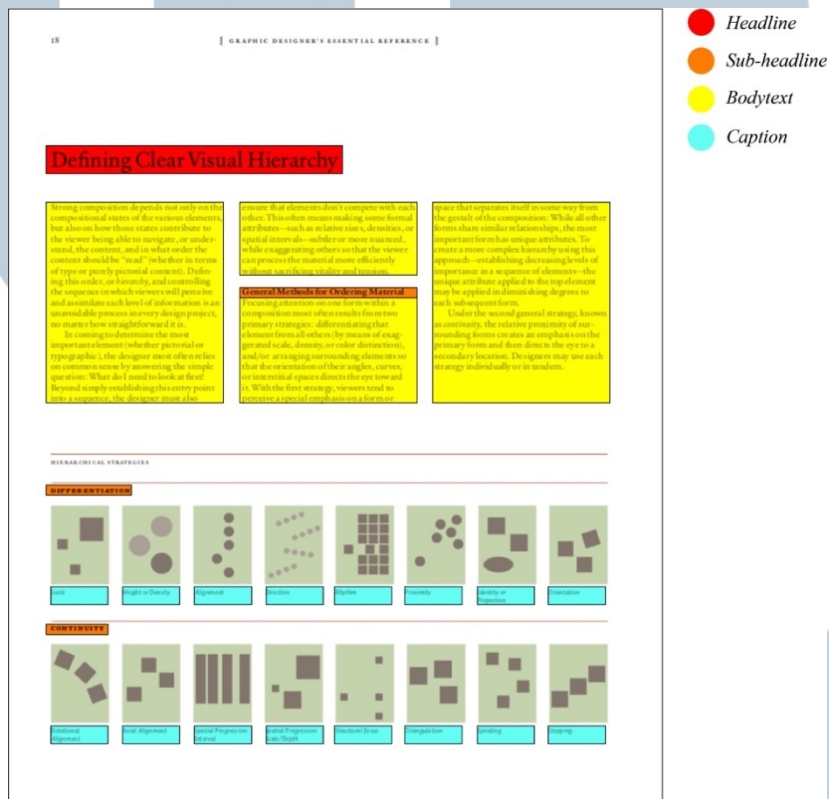


Gambar 2.9. Alignment (garis merah)
(sumber: Dokumen Pribadi)

2. Hirarki

Hirarki dijabarkan oleh Ambrose (2011) merupakan pembobotan elemen yang logis sesuai dengan perlakuannya. Sebagai contoh judul akan diperlakukan dengan ukuran besar dan *bold*, sedangkan *body text*-nya akan

lebih kecil *regular* (hlm. 84). Perlakuan dalam "*Typographic Design: Form and Communication*" (Carter, 2012, hlm. 64) untuk mencapai hirarki dapat melalui banyak cara diantaranya melalui ukuran dan berat (*weight*), warna, *value* warna, diagonal, garis, blok dan jarak seperti dijabarkan pada halaman 12 dan 13.



Gambar 2.10. Hirarki (Sesuai warna)
(sumber: *Graphic Designer's Essential Reference*, hlm. 18)

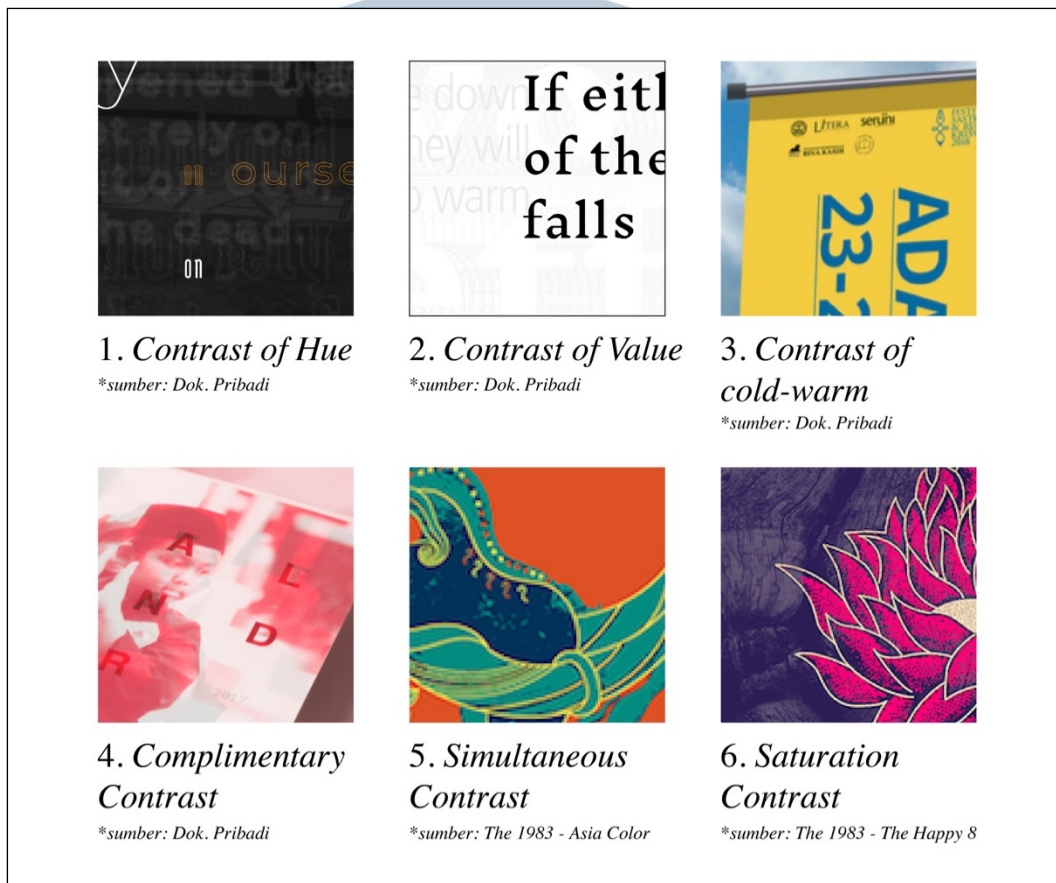
3. Kontras

Kontras menurut Landa (2014) memiliki dua fungsi, sebagai pemberi variasi pada suatu visual dan memberi perbandingan antara dua elemen (hlm. 57). Kontras dapat dicapai melalui berbagai perlakuan diantaranya ukuran (skala) dan warna.

Skala atau perbesaran dituturkan Arnston (2012) adalah pengaturan ukuran dengan prinsip-prinsip proporsi (hlm. 112). Skala merupakan salah satu cara untuk memberi penekanan pada suatu elemen. Skala juga diterapkan dalam prinsip hirarki.

Itten (1970), terdapat 6 macam kontras warna. Pertama kontras warna (*contrast of hue*) dimana tiap warna saling mempengaruhi seperti hitam dan warna-warni, warna tersebut akan terlihat “bersinar” akibat ilusi dari hitam. Kedua kontras *value* dimana kontras tersebut berdasar gelap-terang. Ketiga kontras dingin-hangat (*cold-warm*) dimana warna dapat cenderung hangat (kuning-merah) atau dingin (hijau-biru). Keempat *complementary contrast* dimana warna yang saling berseberangan bertemu. Kelima *simultaneous contrast* dimana terdapat 2 warna komplementer yang salah satu warna tersebut berada di sebelah warna asli. Keenam kontras saturasi dimana terjadi pertemuan antara warna terang (*vivid*) dengan warna-warna gelap (*muted color*) (hlm. 57). Hal yang sama juga dikemukakan Holtzschue (2011) namun hanya bagian *simultaneous contrast* dan *complementary contrast*. (hlm. 99-108).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



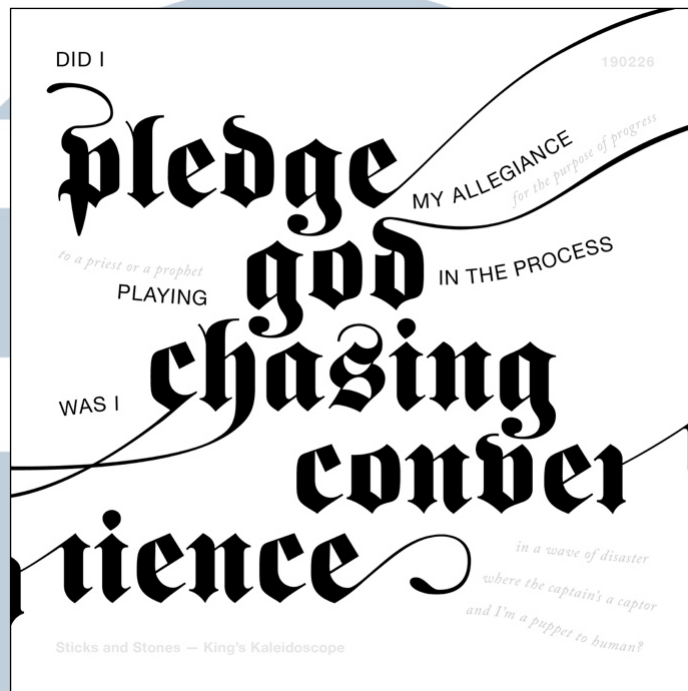
Gambar 2.11. Kontras warna

(sumber: Kompilasi Pribadi)

4. Penekanan (*Emphasis*)

Carter (2012) menyatakan dalam hirarki visual bahwa obyek dapat ditekankan melalui perlakuan-perlakuan khusus (hlm. 64). Seperti dalam

contoh gambar dibawah, teks "pledge", "god", "chasing", "convenience" hendak ditekankan sehingga dilakukan perbesaran (skala) dengan warna hitam 100%.

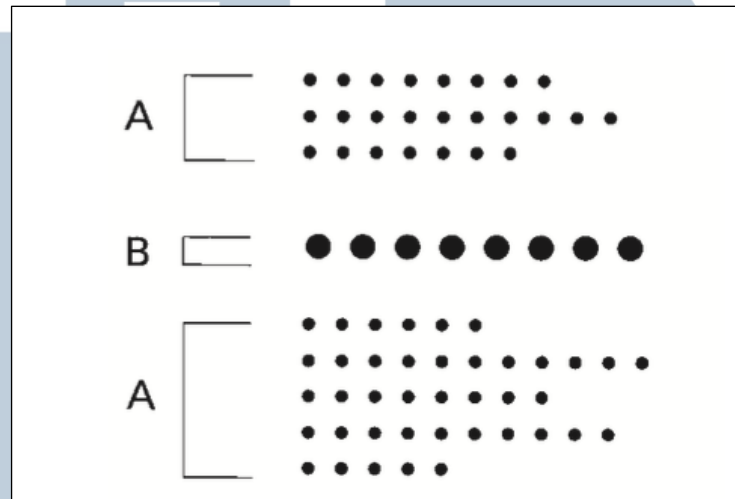


Gambar 2.12. Penekanan
(sumber: Dokumen Pribadi)

5. Repetisi

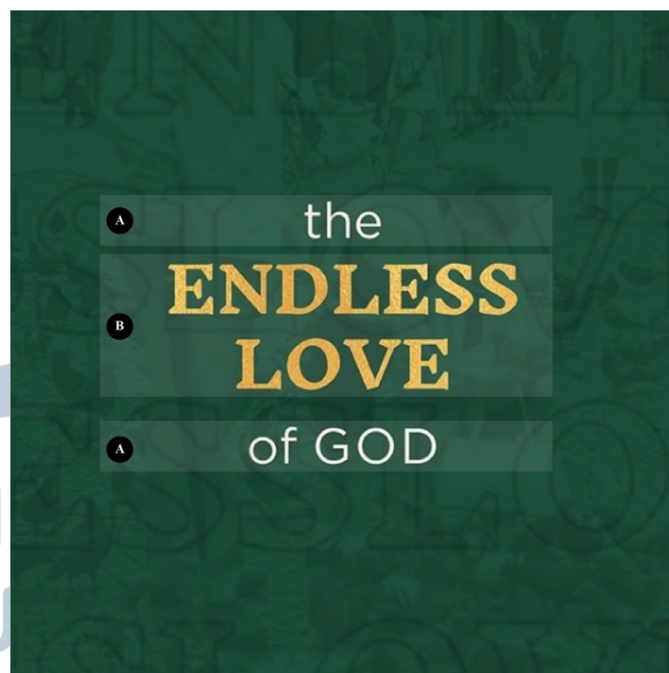
Repetisi dapat dicapai melalui *ABA form* atau *ternary form* adalah istilah dan konsep dalam musik. Namun konsep ini dapat diaplikasikan pada desain grafis terutama layout dan perihal relasi antar elemen (bobot per elemen). Carter (2012) mengatakan relasi visual tersebut dapat dicapai melalui “dialog” aktif antara repetisi dan kontras. Dalam musik terdapat fase-fase komposisi (intro, bait, refrain), desain grafis juga dapat diberlakukan hal serupa. Setiap elemen grafis yang hendak diletakan diukur terlebih dahulu bebannya (hirarki). Dari pemetaan beban tersebut dilakukan perlakuan khusus yang direpetisi pada elemen dengan beban yang sama. Pada elemen dengan beban berbeda akan diberlakukan perlakuan yang

berbeda sehingga tercipta aplikasi kontras dan repetisi pada suatu tata letak (hlm. 71).



Gambar 2.13. ABA Form

(sumber: *Typographic Design: Form & Communication* hlm. 71)

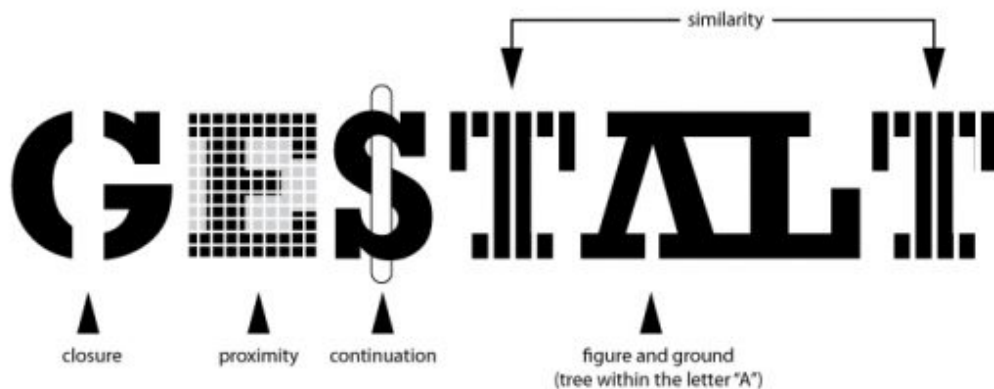


Gambar 2.14. Aplikasi ABA Form

(sumber: Dokumen Pribadi)

6. Gestalt

Arnston (2011) menjabarkan prinsip gestalt yaitu: *similarity*, *proximity*, *continuation*, *closure*, *figure/ground*. *Similarity* adalah kemiripan, dimana kecenderungan manusia adalah mengelompokkan sesuatu berdasarkan kemiripannya. *Proximity* adalah kecenderungan manusia mengelompokkan sesuatu berdasarkan jaraknya. *Continuation* adalah kecenderungan untuk mengikuti arah berdasarkan garis atau jajaran bentuk. *Closure* adalah kedekatan, dimana manusia cenderung untuk mengisi ruang kosong dengan 'potongan' objek dari suatu bentuk. *Figure/ground* adalah keadaan ketika mata memisahkan latar belakang dengan latar depan. Kelima prinsip gestalt ini sangat berguna dalam pengaturan tata letak serta eksplorasi tipografi yang akan dilakukan dalam perancangan (hlm. 74-79).



Gambar 2.15. Gestalt
(sumber: situs neurosciencemarketing.com)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

2.3.2. Visual Elemen

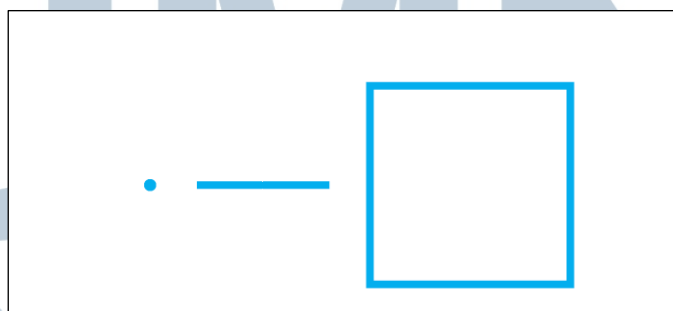
Landa (2011) menyatakan bahwa elemen visual dasar sebuah rancangan visual adalah garis, bentuk, warna, tekstur (hlm. 16-23). Elemen visual berfungsi penting sebagai saluran utama dalam menyajikan konten dalam media informasi.

2.3.2.1. Garis

Landa (2011) menyatakan bahwa garis adalah sebuah tanda yang dibuat melintang pada suatu permukaan oleh suatu alat (dapat berupa pensil, kuas, pena, dan lain sebagainya). Garis merupakan elemen yang dapat berfungsi mengarahkan pandangan atau fokus pada suatu obyek (hlm. 16).

2.3.2.2. Bidang

Landa (2011) menyatakan bahwa bidang merupakan guratan luar dari sesuatu. Bidang juga dapat disebut garis edar tertutup. Dari bidang tersebut dapat diisi dengan warna maupun tekstur (hlm. 17).



Gambar 2.16. Titik, Garis, Bidang (ki-ka)

(sumber: Dokumen Pribadi)

2.3.2.3. Warna

Holtzschue (2011) menyatakan bahwa warna merupakan sensasi nyata dan bukan abstraksi atau ide (hlm. 2). Dalam buku *Color: The Professional's Guide* (Triedman, 2015, hlm. 24) warna merupakan gelombang cahaya. Hal ini dapat dijelaskan dengan fisika bahwa setiap warna memiliki frekuensi gelombang masing-masing. Maka dari itu warna adalah sensasi nyata dan bukan ilusi.

Dalam bukunya, Triedman (2015) menyatakan terdapat 2 sistem warna yaitu *additive* dan *subtractive*. *Additive* merupakan pancaran cahaya yang bila dicampur akan menjadi putih, sedangkan *subtractive* adalah pantulan cahaya yang bila dicampur akan menjadi hitam. *Additive* terdiri dari 3 warna utama yaitu merah, hijau, dan biru (RGB, *Red Green Blue*). Sedangkan *subtractive* memiliki 2 kelompok warna utama yaitu RYB (merah, kuning, biru) dan CMYK (*cyan, magenta, yellow, black*) (hlm. 36). Dalam media *digital*, warna yang digunakan adalah sistem warna RGB.



Gambar 2.17. Warna: RGB, RYB, CMYK (ki-ka)
(sumber: *Graphic Design Solutions 4th Edition* hlm. 20)

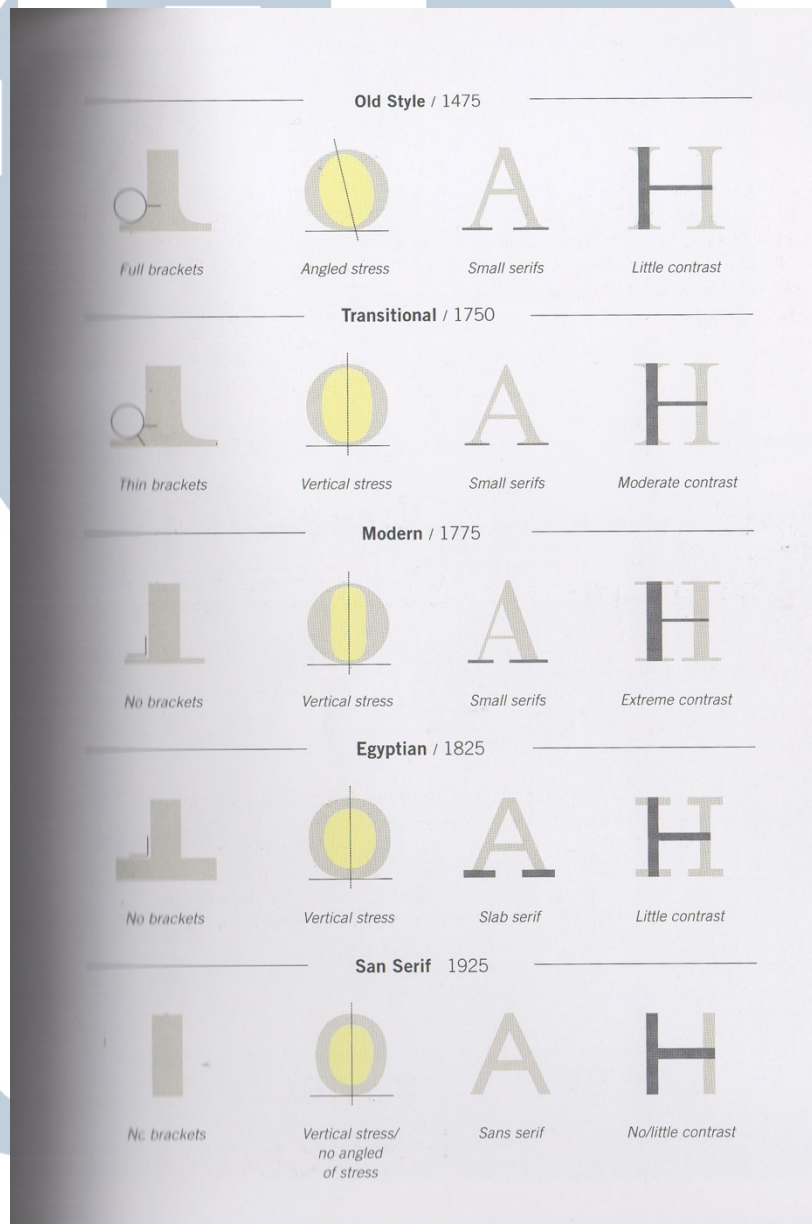
Morioka (2008) menjelaskan bahwa warna juga dapat berfungsi sebagai *mnemonic device*. *Mnemonic device* sendiri adalah alat untuk memancing ingatan. Asosiasi warna pada masing-masing individu akan memancing ingatan, perasaan, emosi, dan refleksi (hlm. 70). Warna dalam hal ini membantu membuat asosiasi terutama dalam 'pembobotan' elemen layout. Warna mempermudah arah baca serta bobot setiap elemen.

2.3.2.4. Tipografi

Tipografi menurut Cullen (2012) adalah sebuah proses kreasi yang membuat bahasa dapat dilihat serta divisualisasi (hlm. 12). Bringhurst (2016) menyatakan tipografi adalah kreasi dimana teks dapat dijelaskan, dihargai dan dibagikan kepada khalayak umum (hlm. 17). Landa (2011) mengatakan huruf juga dapat dijadikan elemen grafis pembantu atau biasa disebut *type as shapes* (hlm. 48).

Sihombing (2015) dengan sederhana membagi klasifikasi huruf menjadi 5 yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian*, dan *sans serif*. Dijelaskan bahwa setiap klasifikasi memiliki ciri yang berbeda mulai dari *bracket* (sudut dari *serif*), *stress* (sudut tekanan tebal tipis), ukuran *serif*, dan kontras dari batang huruf (hlm. 158-161). Sedangkan Coles (2012) menjabarkan dengan lebih detail dari 4 klasifikasi besar; *serif*, *sans serif*, *slab*, *script*, dan *decorative*. *Serif* sendiri memiliki sub-klasifikasi humanis, *transitional*, *rational*, kontemporer dan *engraved*. *Sans serif* memiliki sub-klasifikasi *grotesque*, *neo-grotesque*, *gothic*, *geometric*, humanis dan *neo-*

humanist. *Slab serif* memiliki sub-klasifikasi humanis, geometris, dan *grotesque*. *Script* dan *decorative* sudah menjadi klasifikasi besar tersendiri.



Gambar 2.18. Klasifikasi Huruf
(sumber: *Tipografi dalam Desain Grafis* hlm. 161)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A