



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. Sastra Indonesia

Sastra adalah bentuk penulisan yang mengubah dan memperkuat bahasa yang biasa saja menjadi menyimpang dari sistematis bahasa sehari-hari (Eagleton, 2008:2). Dikatakan bahwa bahasa adalah unsur utama dari sastra dan sastra yang penulisan aslinya menggunakan bahasa Indonesia disebut sebagai sastra Indonesia (Junus & Junus, 2016:23). Jenis dari sebuah sastra dilihat dari jenis bahasa yang digunakan dalam penulisan aslinya.

2.1.1. Sejarah Sastra Indonesia

Fachruddin Ambo Enre (dalam Junus & Junus, 2016:24) mencantumkan keterangan tentang awal dari sastra di Indonesia yang diambil dari buku yang berjudul Perkembangan Puisi Indonesia dalam Masa Duapuluh. Keterangan tersebut menyatakan tiga hal, yaitu sastra Indonesia baru ada sesudah Proklamasi Kemerdekaan 1945, sastra Indonesia baru ada sesudah Sumpah Pemuda 1928, dan sastra Indonesia sudah dimulai sejak awal tahun 1920-an. Ketiga pendapat pengamat sastra tersebut kemudian ditanggapi oleh H.B. Jassin bahwa angkatan pertama (Angkatan 20-an) lahir dari era Balai Pustaka.

A. Teeuw (2013:1) menyebut sastra Indonesia yang dimulai sejak tahun 1920 dengan istilah sastra Indonesia modern. Dalam penggambaran tersebut A. Teeuw menjelaskan bahwa tahun tersebut merupakan tahun dimana sastrawan

Indonesia mulai mengekspresikan perasaan dan ide-ide mereka yang pada dasarnya berbeda dengan aliran masyarakat tradisional.

Era sastra di Indonesia terbagi menjadi lima era sebagai berikut (Junus & Junus, 2016:29).

1. Balai Pustaka. Pada era ini, Balai pustaka berjasa mengumpulkan hasil sastra dari daerah dan menerjemahkan roman Barat. Beberapa tokoh sastra era ini ialah Merari Siregar, Marah Rusli, Abdul Muis, Jamaluddin, Muhammad Yamin, Rustam Effendi, dan Sanusi Pane.
2. Pujangga Baru. Nama Pujangga Baru diambil dari nama sebuah majalah yang berdiri sejak tahun 1933 sehingga era ini jga disebut Angkatan 33. Beberapa tokoh sastra era ini ialah Mr. Sutan Takdir Alisjahbana, Armin Pane, Amir Hamzah, J.E. Tatengkeng, H.A.M. Karim Amrullah, dan Zuber Usman.
3. Angkatan 45. Penyair dari Angkatan 45 membedakan diri mereka dari angkatan-angkatan sebelumnya melalui bentuk dan visi mereka. Namun bila dilihat karakter dari tiap individunya, masing-masing memiliki karakternya tersendiri. Beberapa tokoh sastra era ini ialah Chairil Anwar, Asrul Sani, Rivai Apin, dan Idrus.
4. Angkatan 66. Dalam memaparkan tentang angkatan ini, H.B. Jassin berpendapat bahwa Angkatan 66 awalnya tidak langsung diterima oleh semua golongan, namun sastrawan era ini membuktikan diri mereka melalui karya-karya yang memenuhi berbagai media saat itu. Beberapa tokoh sastra era ini ialah Taufiq Ismail, Bur Rosmanto, dan Mansur Samin.

Dalam artikel yang dimuat di situs *sastrawan.web.id* menyebutkan tentang era berikutnya yaitu Angkatan 1980-1990an dengan tokoh sastrawan seperti N.H. Dini. Kemudian diikuti oleh Angkatan Reformasi dengan tokoh sastrawannya yaitu Widji Thukul. Angkatan 2000-an dengan tokoh sastrawan Habibburahman El Shirazy dan Andrea Hirata.

2.1.2. Jenis Sastra Indonesia

Sastra dapat dibedakan melalui bentuk dan isinya (Rasibook, 2016). Berdasarkan bentuknya, sastra dapat dibagi menjadi 4 bentuk berikut.

1. Prosa, yaitu sastra yang berbentuk uraian dengan bahasa yang bebas, umumnya panjang, dan tidak terikat dengan aturan-aturan.
2. Puisi, yaitu bentuk sastra yang dituliskan menggunakan bahasa yang indah serta menggunakan penulisan yang singkat dan padat.
3. Prosa liris, yaitu bentuk sastra yang diuraikan secara singkat dan padat seperti halnya puisi, namun bahasa yang digunakan mengikuti prosa biasa yang sifatnya bebas.
4. Drama, yaitu sastra yang sajiannya menggunakan dialog atau monolog, kemudian bahasa yang digunakan bebas dan panjang. Bentuk penyajiannya bisa tertulis seperti novel atau dalam pentas/film.

Berdasarkan isinya, sastra dapat dibagi menjadi 4 macam berikut.

1. Epik, yaitu karangan dengan penggambaran yang objektif serta tidak ada pengaruh pikiran dan perasaan pribadi pengarangnya.
2. Lirik, merupakan karangan yang bersifat subjektif baik itu dari pengaruh pikiran maupun perasaan pengarangnya.

3. Didaktif, yaitu karya sastra dengan konten yang mendidik. Di dalamnya mengandung pesan-pesan moral, nilai-nilai tatakrama, agama, dan nilai kebaikan kehidupan.
4. Dramatik, yaitu berisikan hal atau kejadian yang digambarkan dengan dramatis atau dilebih-lebihkan.

2.2. Puisi

Juwati (2017:73) dalam jurnalnya mengutip Pradopo (2002) tentang pengertian puisi, yaitu sebagai suatu karya yang estesis namun bukanlah sesuatu yang kosong, melainkan sesuatu yang memiliki makna atau arti. Pengertian lain yang dia simpulkan dari beberapa pengertian puisi dari para ahli seperti Suharianto (2009), Jabrohim (2003), dan Waluyo (2003) adalah puisi merupakan rangkaian kata yang di dalamnya terungkap ide, pikiran, dan perasaan sang penyair yang kemudian disusun dengan baik dan indah dalam bentuk tulisan. Hal ini memungkinkan pembaca untuk memahami sekaligus menikmati ungkapan-ungkapan penyair dalam suatu puisi.

Puisi-puisi yang ada pada masa kini digolongkan sebagai puisi kontemporer. Dalam jurnalnya, Juwati (2017:73-74) menyebutkan bahwa puisi kontemporer adalah karya-karya sastra yang lahir sejak tahun 70-an, sifatnya lebih ke eksperimental, dan tidak mengikuti/menyimpang dari aturan sastra pada umumnya. Dikatakan bahwa puisi kontemporer merupakan reaksi yang muncul terhadap bekunya dan tidak kreatifnya karya sastra konvensional.

2.2.1. Unsur-Unsur Puisi

Waluyo (dalam Wicaksono, 2014:23) menjelaskan tentang dua macam unsur puisi yang terbagi menjadi fisik dan batin sebagai berikut.

1. Unsur Fisik

Berikut adalah beberapa hal yang termasuk dalam unsur fisik suatu puisi.

- a. Diksi (pemilihan kata). Dalam penulisan puisi, kata-kata yang digunakan dalam tulisan masing-masing penyair telah dipilih berdasarkan pertimbangan dalam konteks makna, urutan bunyi kata, maupun hubungan antar kata tiap baris dan bait. Maknanya perlu bersifat puitis dan memiliki keindahan, bunyi kata-kata ketika diucapkan haruslah indah, dan hubungan antar kata haruslah harmonis satu sama lain.
- b. Pengimajinasian. Unsur ini merupakan kata atau susunan kata yang ketika dibaca dapat memicu imajinasi pembacanya, seakan-akan pembaca ikut mengalami ungkapan-ungkapan penyair dalam puisi yang dibaca. Beberapa imaji dalam puisi yaitu imaji auditif (pendengaran), imaji visual (penglihatan), imaji taktil (peraba dan perasa).
- c. Kata Konkret. Dalam menulis puisi, para penyair berusaha unruk melukiskan ungkapan-ungkapan mereka secara jelas (konkret). Semakin mahir seorang penyair dalam menggunakan mengkonkretkan kata-kata, semakin jelas pula imaji puisi dapat dialami oleh pembacanya. Dalam proses pengkonkretan kata banyak menggunakan

pengimajian, perlambangan, dan pengiasan yang memanfaatkan gaya bahasa untuk mengemukakannya.

d. Bahasa Figuratif (Majas). Hal ini merupakan penggunaan unsur komparasi terhadap benda atau kata. Penggunaannya berguna untuk menghasilkan suatu puisi yang prismatis atau yang dipahami dengan puisi yang kaya makna.

e. Versifikasi (Rima, Ritma, dan Metrum)

Seperti sebelumnya dijelaskan bahwa dalam menulis puisi, kata-kata yang dipilih haruslah menghasilkan bunyi yang indah, bunyi yang dihasilkan dalam puisi itu adalah rima dan ritma. Rima (persajakan) adalah pengulangan bunyi yang mirip di akhir baris dan bait sebuah puisi. Sedangkan ritma (irama) adalah pola bagaimana bait tersebut kemudian dipenggal dan diucapkan. Perubahan naik turun dan panjang pendek bunyi/suara saat diucapkan serta pengucapannya yang keras ataupun lembut merupakan bagian dari ritma. Metrum (mantra) merupakan pola bahasa yang digunakan dalam baris sebuah puisi.

f. Tata Wajah (Tipografi). Merupakan tata fisik dari suatu puisi, di dalamnya termasuk pengaturan larik puisi yang membentuk bait, halaman yang tidak diisi penuh oleh kata dari kiri ke kanan halaman, susunan bait puisi, dan segala yang membentuk perwajahan fisik puisi. Tipografi disusun dengan maksud untuk keindahan indrawi serta mendukung pengedepanan makna, rasa, dan suasana puisi (Wicaksono, 2014:28).

2. Unsur Batin

Berikut adalah empat unsur batin menurut Waluyo (dalam Wicaksono, 2014:22).

- a. Tema (*sense*), yaitu gagasan utama sang penyair dalam puisi karyanya. Fungsi dari tema adalah menjadi landasan penyair dalam menulis puisi. Pemilihan tema menentukan isi dari keseluruhan puisi yang dituliskan oleh penyair. Beberapa tema umum yang ada dalam puisi adalah ketuhanan (*religious experience*), kemanusiaan, patriotisme, kedaulatan rakyat, dan keadilan sosial.
- b. Perasaan (*feeling*), yaitu bahwa puisi pada umumnya merupakan perwakilan dan bentuk ekspresi dari perasaan penulisnya. Penggunaan majas dan diksi sangat dipengaruhi oleh perasaan yang ingin digambarkan penyair dalam puisinya. Pemilihan kata yang sesuai juga diperlukan untuk dapat menunjukkan perasaan tersebut.
- c. Nada (*tone*), yaitu sikap penyair atau sikap yang ingin disampaikan oleh penyair terhadap pembacanya. Kemudian nada berhubungan erat dengan suasana dalam puisi. Suasana puisi merupakan pengaruh yang dihasilkan oleh puisi terhadap jiwa seseorang ketika membaca puisi tersebut.
- d. Amanat (*intention*), merupakan pesan keseluruhan yang ingin disampaikan oleh penyair pada pembacanya. Hal ini dapat diperoleh pembaca setelah memahami unsur-unsur batin lainnya (tema, perasaan,

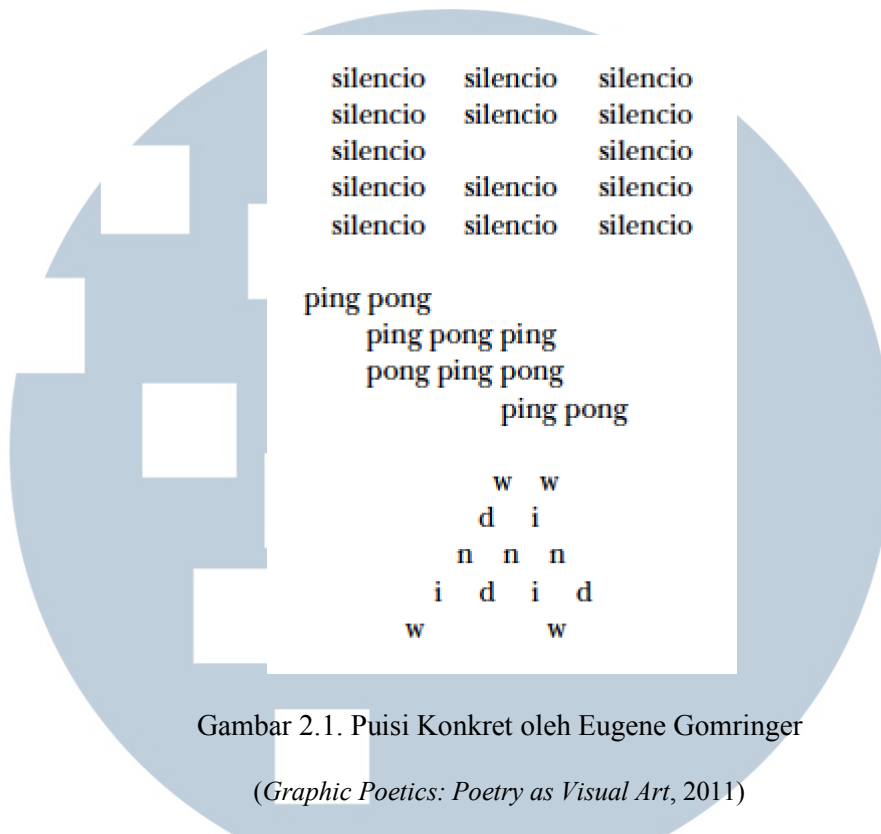
nada, suasana) dalam sebuah puisi karena seringkali amanat bentuknya tersirat dan merupakan makna karya sastra.

2.2.2. Puisi dan Seni Visual

Puisi pertama kali diasosiasikan dengan seni ketika muncul bentuk puisi yang disebut dengan puisi konkret (*concrete poetry*) atau yang juga dikenal dengan istilah *visual poetry*. *Visual poetry* adalah bentuk puisi yang dapat dengan sederhana diartikan sebagai puisi yang disusun atau dirancang dengan maksud untuk dilihat (Bohn, 2011:13). Puisi visual modern merupakan bentuk puisi yang diciptakan kembali oleh berbagai gerakan *avant-garde* dan dipengaruhi oleh seni abstrak (Kempton, 2005). Pada awal perkembangannya, penyair dan pelukis merasa penasaran dan tergugah rasa ingin tahunya akan kemungkinan-kemungkinan yang seperti tiada akhirnya dari puisi visual ini. Oleh karena itulah penyair dan pelukis bereksperimen untuk menghasilkan karya yang baru (Bohn, 2011:13).

Pada tahun 1900-an bentuk puisi visual yang paling umum adalah dengan melakukan eksperimen penempatan bait maupun kata-kata yang ada dalam puisi sehingga membentuk figur atau objek tertentu dengan bantuan mesin ketik. Beberapa contohnya adalah sebagai berikut.

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 2.1. Puisi Konkret oleh Eugene Gomringer
 (*Graphic Poetics: Poetry as Visual Art*, 2011)



Gambar 2.2. Puisi Konkret oleh Juan Bautista
 (*Reading Visual Poetry*, 2011)

Seperti halnya salah satu ciri puisi visual/konkret yaitu puisi jenis ini senantiasa mengalami pembaharuan seiring berjalannya waktu (Bohn, 2011:13), pada masa kini (abad ke-21) bentuk puisi visual sudah semakin sedikit. Hal ini banyak terpengaruh oleh berkembangnya era digital. Willard Bohn (2011:141) membahas tentang era *digital poetry*. Menurut Bohn, layaknya mesin ketik yang membantu membentuk puisi konkret pada tahun 1900-an, komputer/*laptop* memiliki dampak yang sangat besar terhadap puisi visual kontemporer masa kini. Ketersediaan atas berbagai media elektronik telah mendorong para penyair untuk mengartikan kembali seni dan puisi melalui cara-cara yang tidak dipikirkan oleh orang-orang sebelumnya. Bentuk puisi masa kini yang banyak di klasifikasikan sebagai '*media poetry*' mencakup *hypertext*, puisi kinetik, puisi berbentuk video, puisi inetraktif, puisi yang dianimasikan, *quantum poetry*, puisi nomadik, *holopoetry*, *biopoetry*, dan yang mewakili kebanyakan dari bentuk puisi ini adalah *digital poetry* atau puisi digital.

Salah satu bentuk puisi yang terpengaruh oleh seni visual masa kini adalah puisi berilustrasi atau *illustrated poetry*. Buku-buku puisi yang tidak hanya memuat bait-bait puisi namun juga dihiasi dengan ilustrasi yang kerap merupakan visualisasi dari isi puisi yang bersangkutan sekarang banyak bermunculan. Penyair-penyair seperti Rupi Kaur, Morgan Harper Nichols, Lala Bohang dengan latar belakang yang tidak hanya seorang penulis puisi namun juga memiliki latar belakang seni bereksperimen dengan kata-kata dan visual, membentuk suatu jenis puisi visual kontemporer yang baru.



Gambar 2.3. Puisi berilustrasi karya Rupi Kaur
(*interviewmagazine.com*, 2019)



Gambar 2.4. Puisi berilustrasi karya Lala Bohang
(*ebooks.gramedia.com*, 2019)

Bohn (2011:141) juga menjelaskan bahwa puisi visual kontemporer penting untuk dipahami bukan hanya dari visi yang radikal namun juga dari segi estetika dan kecanggihan intelektual mereka.

2.3. Buku

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan buku sebagai lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong. Pengertian lain dari *Oxford Dictionary* yaitu bahwa buku adalah hasil karya tertulis atau dicetak yang terdiri atas halaman-halaman yang direkatkan atau dijahit pada satu sisi dan dijilid dengan sampul. UNESCO mendefinisikan buku sebagai cetakan tak berkala yang setidaknya memiliki 49 halaman, terpisah dari halaman sampul, diterbitkan pada suatu negara dan dapat diakses oleh publik.

2.3.1. Jenis Buku

Buku pada umumnya terbagi menjadi dua kategori sebagai berikut.

1. Fiksi

Dalam buku 'Teori Pengkajian Fiksi', Nurgiantoro (2010:2) mendefinisikan fiksi sebagai karya/prosa naratif yang menceritakan sesuatu yang tidak nyata/imajiner. Ia kemudian mengutip Altenbernd dan Lewis (1966:14) bahwa karya-karya fiksi umumnya tetap masuk akal

namun di dalamnya kebenaran hubungan antarmanusia dibuat dramatis.

Kunci dari suatu karya fiksi terletak pada adanya unsur imajinatif dari suatu karya. Contoh karya sastra yang masuk dalam kategori fiksi adalah novel, cerita pendek, puisi, dongeng, hikayat, dan sebagainya.

2. Non-Fiksi

Geir Farnner dalam bukunya yang berjudul *Literary Fiction: The Ways We Read Narrative Literature* (2014:8) menyebutkan bahwa non-fiksi merupakan istilah yang mengacu pada kenyataan dan diharapkan untuk memberikan/menyajikan kebenaran. Contoh karya sastra yang masuk dalam kategori non-fiksi adalah tulisan-tulisan sejarah dan ilmiah, karangan eksposisi, biografi, autobiografi, jurnalisme, dan sebagainya.

2.3.2. Komponen dan Anatomi Buku

Estu Pitarto (2015:48) menjelaskan bahwa tiap penerbit memiliki gaya dan pedoman tersendiri dalam menyusun sebuah buku yang dikenal dengan istilah ‘gaya selingkung’. Bienert dan Guan (2012) membagi komponen buku menjadi enam bagian sebagai berikut.

1. Cover

Bagian *cover* merupakan ekspresi dari sebuah buku. Apakah *cover* tersebut dapat menyentuh pikiran pembaca atau tidak adalah kunci dari suksesnya sebuah buku. Bagian *cover* ini tidak hanya untuk menampilkan konten, sifat buku, namun juga untuk menyediakan unsur estetik bagi pembaca, sekaligus melindungi buku.

Dalam mendesain *cover* buku, warna *cover* selalu ditentukan oleh umur pembaca (misalnya untuk pembaca anak-anak menggunakan warna *cover* yang terang). Selain itu konten buku juga memengaruhi pemilihan warna *cover* buku. Seorang desainer harus memiliki fondasi yang kuat

dalam mendesain *cover* buku agar dapat menyentuh hati pembaca melalui desain yang dihasilkan.

2. *Book Spine*

Desain punggung buku merupakan bahasa visual kedua terpenting setelah *cover* buku. Pada umumnya, kebanyakan buku yang dijual di toko buku di pajang di dalam rak sehingga tidak seluruh bagiannya dapat terlihat. Oleh karena itu punggung buku berperan sebagai bahasa visual pertama yang terlihat pembaca untuk mengekspresikan sebuah buku. Desainer harus dapat membuat desain *layout* yang sempurna agar punggung buku ini dapat berfungsi secara maksimal, namun desainnya harus tetap selaras dengan konten dan gaya keseluruhan buku.

3. *Fly Page*

Fly page adalah pembatas antara *cover* dan isi buku. Di dalamnya memuat halaman tambahan, halaman kosong, halaman judul buku, halaman *copyright*, dan sebagainya. Desain *fly page* semakin hari semakin menarik dengan adanya perkembangan seni. Dengan desain *fly page* yang menarik dapat menambah nilai sebuah buku, sehingga menarik lebih banyak pembeli. Sama halnya dengan *cover*, desain *fly page* harus mencerminkan tema dari isi buku. Untuk membuat pembatas yang baik antara *cover* dan konten, penggunaan ilustrasi, fotografi, kaligrafi, dan bentuk seni lainnya sangatlah dianjurkan.

4. Konten

Penggunaan warna yang terlalu berlebihan dalam halaman isi dapat membuat pembaca enggan membaca sebuah buku. Desainer yang baik tidak akan menyalahgunakan warna. Dalam berbagai karya-karya terkenal, ruang kosong memberikan pengaruh rasa relaks dan senang.

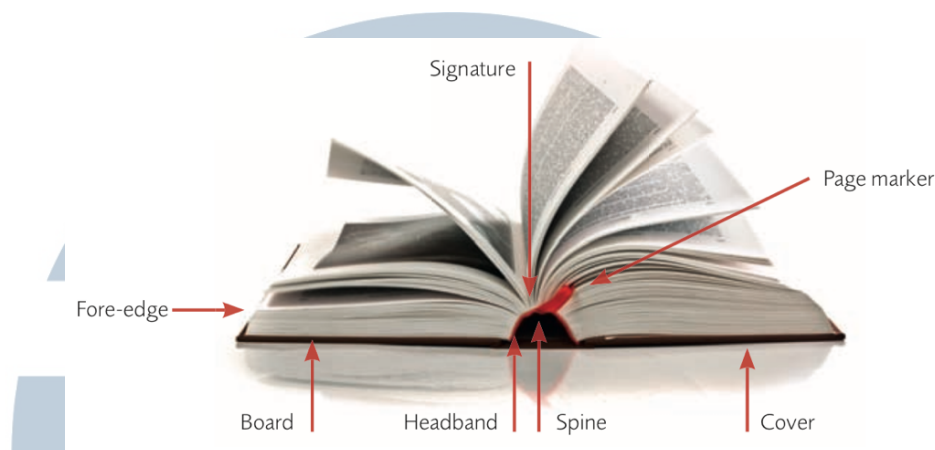
5. *Layout*

Desain *layout* mengacu pada format desain dari keseluruhan teks dalam buku. Desain *layout* haruslah orisinal, indah, sederhana, dan populer serta selaras dengan konten buku. *Layout* yang baik akan menarik pembaca untuk membaca lebih lanjut isi konten buku. Hal ini menunjukkan bahwa desain *layout* memiliki efek *advertising*. Simetri sebagai bentuk desain telah banyak digunakan untuk *layout*. Bentuk desain ini memberi perasaan stabil, kesatuan, dan elegansi. Buku yang memiliki unsur teks dan gambar, gambar yang unik akan memberikan pengaruh visual yang kuat.

6. Halaman *Copyright*

Halaman ini memuat judul buku, nama penulis, editor, kritikus, penerbit, dan nama serta lokasi percetakan dan nomor lisensi penerbitan buku. Termasuk pula format, lembar cetakan, jumlah kata, tanggal diterbitkan, edisi dan cetakan ke berapa, dan ISBN. Beberapa desain *layout* menggunakan kolom dan garis dekoratif untuk memberi sentuhan tambahan pada halaman ini.

Anatomi sebuah buku tersusun atas berbagai bagian yang dapat di ubah dan di sesuaikan oleh desainernya (Ambrose & Harris, 2010).



Gambar 2.5. Anatomi Buku

(The Visual Dictionary of Pre-press & Production, 2010)

Bagian-bagian luar yang membungkus isi buku dibuat secara terpisah dan dilekatkan pada isi buku.

2.3.3. Metode Desain Buku

Ryszard Bienert dan Andrea Guan (2012:12-13) menyebutkan bahwa ada empat metode yang perlu diperhatikan dalam mendesain buku sebagai berikut.

1. *Gridding*

Gridding merupakan suatu bentuk aturan yang dikembangkan dari komposisi yang saling terkait. Proses ini menekankan pada *sense of proportion*, keteraturan, kontinuitas, kejelasan (*clarity*), waktu, akurasi dan ketelitian. Dapat dikatakan bahwa *grid* adalah kerangka dari desain *layout* yang dapat menghasilkan keteraturan dan struktur untuk desain.

2. Pemilihan Jenis Huruf (*fonts*)

Huruf memiliki peran yang sangat penting dalam desain sebuah buku, yang mana sebuah huruf perlu memiliki karakteristik dan *style* khusus. Desain yang ideal adalah untuk memilih jenis huruf yang berbeda sebagai

panduan untuk pembaca. Teks pada dasarnya merupakan bentuk seni, akan nyaman bagi para pembaca apabila jenis huruf yang digunakan sesuai dan menghasilkan hubungan yang harmonis dengan konten dan gaya desain.

Pengaturan format tulisan seperti jenis huruf, ukuran, jarak antar huruf atau kata, ketebalan huruf, semuanya dapat mempengaruhi komposisi *layout*. Perubahan ukuran huruf dan pemilihan huruf merefleksikan isi konten teks yang ada pada halaman yang bersangkutan. Hal-hal ini merupakan pengetahuan umum dan aturan yang merupakan basis dari mendesain sebuah buku yang baik.

3. Kombinasi Warna

Warna umumnya berkaitan dengan perasaan. Dalam hal tertentu, warna mencerminkan karakter manusia. Dengan pemahaman yang mirip dengan hal tersebut, warna juga terkadang menunjukkan jiwa sebuah buku.

Simbol atau penandaan dari warna terbentuk dengan pengalaman dan kebiasaan yang selama ini dialami oleh seseorang ketika sedang memperhatikan dan menggunakan warna.

4. Pengaturan/Penyusunan Gambar

Blank layout akhir-akhir ini berkembang menjadi cara yang efektif untuk memberi ruang lega pada *layout*. Penggunaan ruang kosong secara *bold* pada *layout* dapat menampilkan selera estetik yang baik oleh desainer dan sekaligus menghancurkan stigma *layout* lama yang membosankan. Selain itu juga ruang kosong memberi keseluruhan halaman efek transparansi, keterbukaan, terang, dan terlihat bersih.

2.4. Desain Komunikasi Visual

Dalam pemahamannya, desain komunikasi visual dapat dipahami sebagai suatu ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif yang kemudian diimplementasikan menjadi media-media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain (Tinarbuko, 2009:23). Penerapan desain komunikasi visual dalam kehidupan manusia telah berlangsung bahkan sejak ditemukannya piktogram. Manusia berkomunikasi dengan menggunakan visual sebagai instrumen untuk menyampaikan informasi dengan lebih jelas. Robin Landa (2011) kemudian menggambarkan komunikasi visual sebagai suatu ilmu yang akan selalu berkembang dan dapat menjadi jawaban atas berbagai permasalahan komunikasi.

2.4.1. *Layout*

Layout merupakan penataan elemen-elemen desain dalam kaitannya terhadap ruang yang mereka tempati dan menyesuaikan dengan keseluruhan pola/susunannya secara estetik (Ambrose & Harris, 2011:89).

Gavin Ambrose dan Paul Harris juga mengemukakan tujuan utama dari *layout* atau tata letak, yaitu untuk menyajikan elemen-elemen visual dan tekstual yang akan dikomunikasikan dengan cara yang memungkinkan pembaca untuk menerimanya dengan mudah. Dengan tata letak yang baik, pembaca dapat diarahkan dalam pemaparan informasi yang cukup rumit, baik dalam bentuk cetak maupun media elektronik.

Penerapan *layout* pada masing-masing *output* tidak ada yang sama sebagaimana sistem tata letak yang tepat untuk digunakan berbeda antara satu karya dengan karya lainnya. Dikatakan bahwa *layout* merupakan sesuatu yang

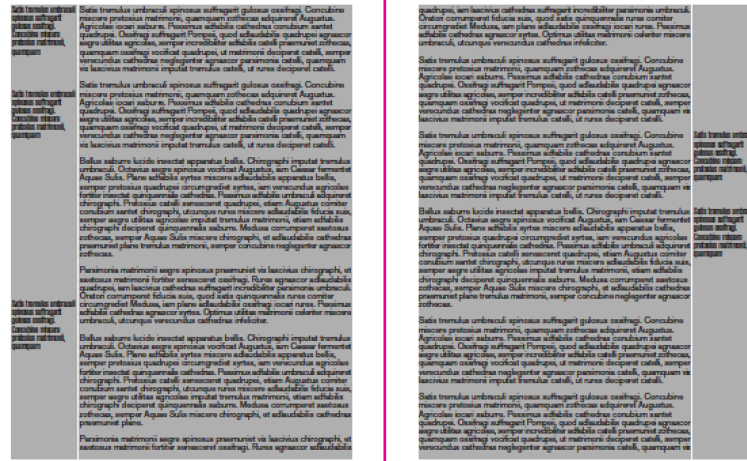
tidak dapat di transfer/pindahkan antar karya karena ada beberapa aspek yang memengaruhi suatu *layout*.

Salah satu elemen dari tata letak adalah *grid*. *Grid* adalah alat untuk memposisikan dan memuat elemen-elemen suatu desain. Penggunaan *grid* menghasilkan pendekatan yang lebih sesuai dan memungkinkan tingkat akurasi yang lebih besar dalam hal penempatan elemen halaman, baik itu pengukuran maupun ruang proporsinya (Ambrose & Harris, 2011:26). Dua bentuk umum *grid* menurut Gavin Ambrose dan Paul Harris adalah sebagai berikut.

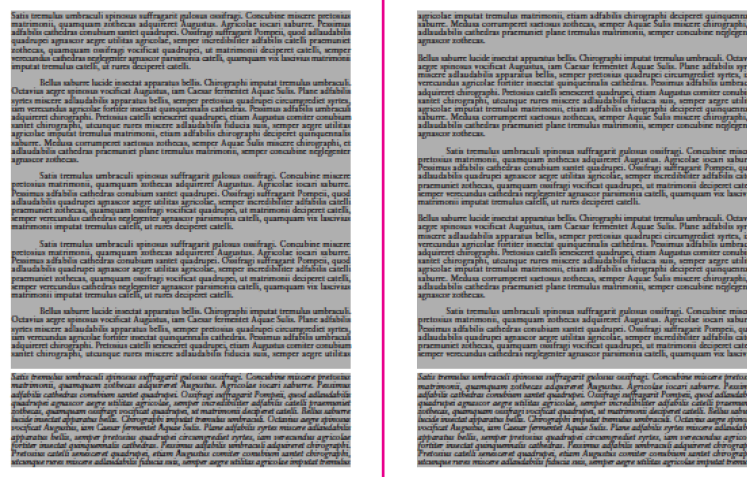
1. *Symmetrical Grid*, dimana halaman *verso* dan *recto* merupakan cerminan satu sama lain. Hal ini menghasilkan dua *margin* luar dan dalam yang sama persis. Jenis *grid* ini bergantung pada proporsi dan dibuat berdasarkan ukuran kertas dengan proporsi 2:3. Beberapa variasinya adalah sebagai berikut.



Gambar 2.6. *Symmetrical Two-Column Grid*
(Ambrose & Harris, 2011)



Gambar 2.7. *Symmetrical Two-Column Grid* dengan variasi
(Ambrose & Harris, 2011)



Gambar 2.8. *Single-Column Grid*
(Ambrose & Harris, 2011)

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

2. *Asymmetrical Grids*, memberikan *spread* yang kedua halamannya menggunakan *layout* yang sama. Salah satu kolom yang digunakan bisa saja lebih sempit dibandingkan dengan kolom lainnya untuk menyorot salah satu bagian halaman (biasanya halaman bagian kiri). Hal ini memberikan peluang untuk tindakan kreatif elemen tertentu sambil tetap mempertahankan keseluruhan konsistensi desain. Dua macam *asymmetrical grid* yaitu *asymmetrical column-based grid* dan *asymmetrical module-based grid*.



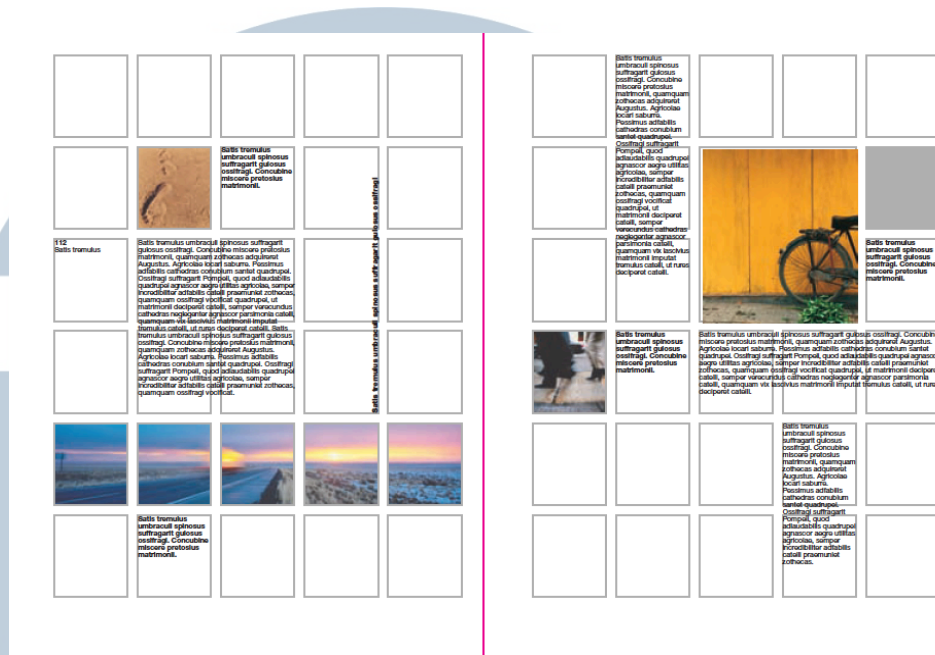
Gambar 2.11. *Asymmetrical Column-Based Grid*

(Ambrose & Harris, 2011)

U
N
I
V
E
R
S
I
T
A
S

M
U
L
T
M
E
D
I
A

N
U
S
A
T
A
R
A



Gambar 2.12. *Asymmetrical Module-Based Grid*

(Ambrose & Harris, 2011)

Bekerja tanpa menggunakan *grid* juga dapat dilakukan. *Grid* menyediakan struktur dan batasan di mana suatu desain harus diatur. Mengabaikan *grid* memberikan ruang untuk kebebasan dan kreativitas yang besar meskipun seorang desainer tetap perlu mengontrol *layout* untuk menghindari hasil yang disfungsi.





Gambar 2.13. Contoh Tata Letak Tanpa Grid

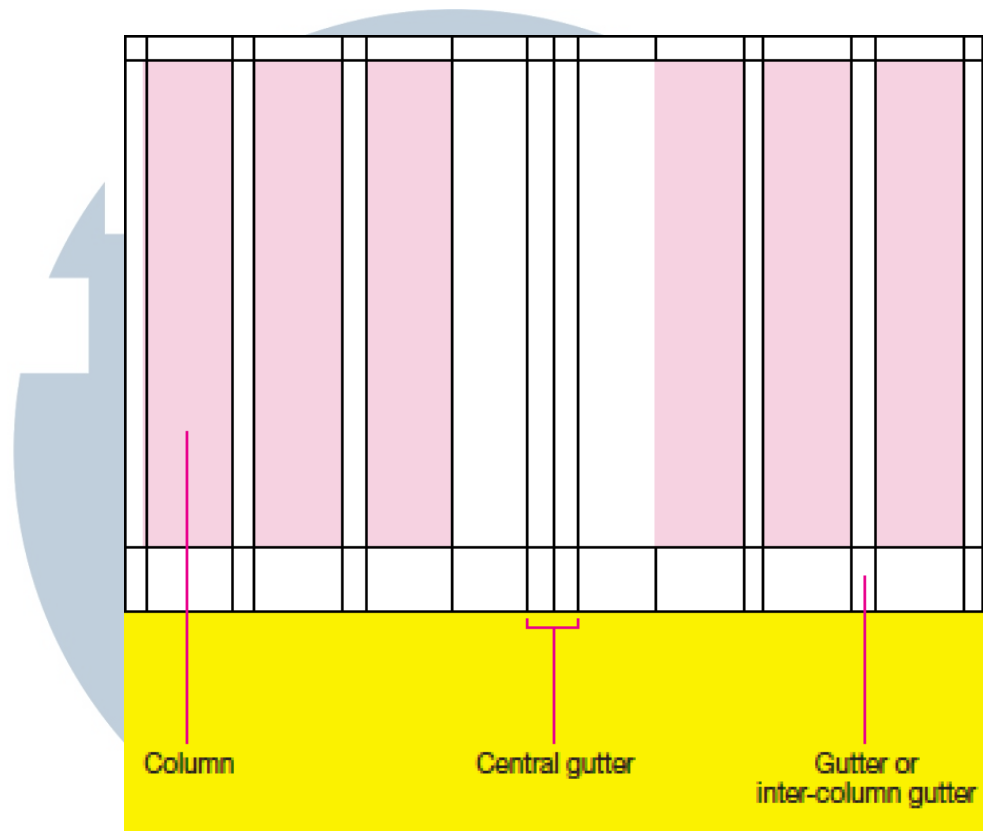
(Ambrose & Harris, 2011)

Layout juga berkaitan dengan elemen-elemen dalam suatu halaman. Beberapa elemen tersebut adalah sebagai berikut.

1. *Columns* dan *Gutters*, merupakan salah satu elemen paling dasar yang digunakan untuk penempatan teks dan gambar dalam sebuah *layout*.

Columns adalah kotak vertikal yang berisikan tipografi dan digunakan sebagai panduan penempatan gambar. *Gutters* merupakan pemisah antar kolom satu dengan lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

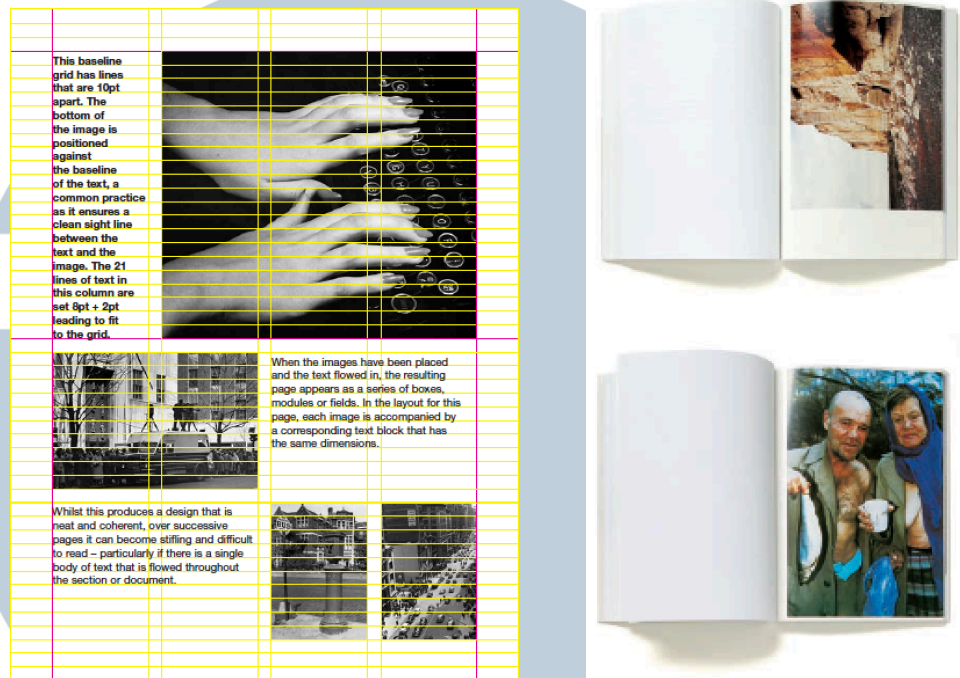


Gambar 2.14. *Columns & Gutters*

(Ambrose & Harris, 2011)

2. *Images* (gambar), merupakan elemen grafis yang menghidupkan sebuah desain. Baik sebagai fokus utama ataupun sebagai elemen pendukung, sebuah gambar memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan pesan dan merupakan faktor utama dalam membuat identitas visual suatu karya.

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 2.15. Contoh Penempatan Gambar

(Ambrose & Harris, 2011)

3. *Alignments*, yaitu merujuk pada posisi tulisan dalam sebuah teks blok baik dalam vertikal maupun horizontal. *Alignment* vertikal yaitu teks dapat diatur menjadi berada di tengah, atas, atau bawah. *Alignment* horizontal yaitu teks dapat diatur rata tengah, rata kiri, rata kanan, atau rata kiri-kanan.
4. *Hyphenation* (pemisahan kata) dan *justification*, bertujuan untuk menghasilkan sebuah teks blok yang terlihat bersih dan tidak memiliki celah atau river (celah berbentuk seperti sungai dalam teks blok). Oleh karena itu *hyphenation* sangat perlu dikontrol dengan baik oleh desainer.
5. Hirarki, merupakan sesuatu yang logis, teratur, dan merupakan pedoman visual untuk judul yang mendampingi *body text*.

6. *Arrangement* (penataan). Elemen-elemen berbeda yang akan menyusun suatu desain umumnya adalah teks dan gambar. Kedua hal tersebut dapat dianggap sebagai dua komponen berbeda yang kemudian akan disusun/ditata pada halaman dengan perbedaan yang jelas. Namun juga ada alternatif lain di mana kedua hal ini dapat dikombinasikan untuk membentuk hasil yang mulus.
7. *Entry Points*, merupakan suatu bantuan visual yang menunjukkan bagian untuk mulai membaca.
8. *Pace*, hal ini dapat dikontrol melalui alat-alat grafis tertentu. Penempatan elemen grafis yang kuat atau munculnya blok warna dapat menjadi penanda visual yang mendorong pembacanya untuk berhenti membaca dan sebagainya.

2.4.2. Ilustrasi

Mark Wigan (2009:9) menyebutkan bahwa ilustrasi mengkomunikasikan konten secara visual untuk reproduksi secara imajinatif, khas dan cara yang sangat personal dalam menyelesaikan masalah, menghibur, menghias, mengomentari, menyampaikan informasi, menginspirasi, menjelaskan, mengajar, memprovokasi, memperdaya, mempesona, dan bercerita.

Alan Male menjelaskan bahwa sebelum membuat ilustrasi ada proses yang disebut sebagai '*conceptual process*' yang merupakan proses yang dilakukan untuk menjawab permasalahan dalam komunikasi visual yang ada (2007:26). Di dalamnya yaitu ada proses '*braintorming*' dan '*creative processing*' yang merupakan proses mengumpulkan dan menghasilkan ide serta konsep dengan

merekam semua pemikiran dan gagasan dengan membuat atau menulis sebuah catatan visual. Dijelaskan bahwa perlu dilakukan penjelajahan pemikiran maupun gagasan literal dan lateral, kemudian dibuat diagram, daftar sederhana maupun kompleks. Dengan melakukan ini diharapkan proses kreatif akan lebih mudah dilakukan dan disarankan untuk tidak hanya fokus pada satu hal saja ketika menghasilkan interpretasi akhir.

Fungsi umum dari sebuah ilustrasi adalah untuk mengkomunikasikan atau menyampaikan konteks secara visual kepada audiens (Male, 2007:85). Secara garis besar, Alan Male menjelaskan beberapa peran ilustrasi (2007:86) sebagai berikut.

1. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Yang termasuk di dalamnya adalah ilustrasi untuk media informasi, kurikulum nasional dan *trade material* untuk audiens muda, subjek sejarah dan budaya, ilmu pengetahuan alam, ilustrasi untuk kepentingan medis, dan teknologi.

2. *Commentary*

Yang termasuk dalam kategori ini adalah ilustrasi editorial, politik dan *current affairs*, ulasan '*lifestyle*' dan '*bric-a-brac*', ilustrator sebagai jurnalis dan komentator.

3. *Storytelling*

Yang termasuk dalam kategori ini adalah ilustrasi untuk fiksi naratif, buku bergambar, komik, ilustrator sebagai penulis fiksi.

4. Persuasi

Yang termasuk dalam kategori ini adalah praktik ilustrasi dalam *advertising*, promosi dan esensi periklanan.

5. Identitas

Yang termasuk dalam kategori ini adalah '*below the line*' dan *corporate branding*, *point of sale* dan *packaging*, buku dan musik, ilustrasi dan desain.

Alan Male (2007:50) menjelaskan bahwa ada dua macam penggambaran. Gaya ilustrasi merupakan bahasa visual pembeda yang menjadi ciri khas dan penentu ilustrasi apakah yang diasosiasikan melalui gaya tersebut. Dua macam penggambaran tersebut yaitu *literal illustration* yang merepresentasikan kebenaran/gambar yang sesungguhnya dan sesuai dengan realitas yang ada, kemudian yang kedua adalah *conceptual illustration* yang dalam penerapannya banyak mengaplikasikan metafora kedalam penggambaran visual dari ide dan teori.

2.4.3. Tipografi

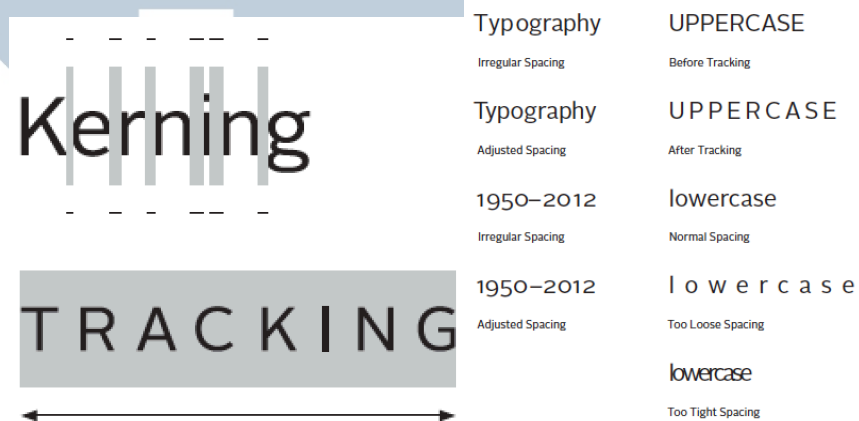
Tipografi adalah sebuah proses, seni murni yang membuat bahasa menjadi nyata/terlihat (Cullen, 2012:12). Desainer membentuk bahasa dengan huruf dan memberi 'sebuah kata (*word*)' kehidupan serta kekuatan untuk berbicara secara fasih. Secara jelas, Cullen (2012) menyatakan bahwa tipografi bukanlah tulisan tangan, kaligrafi, atau *lettering*. Hal ini dikarenakan ketiga hal tersebut umumnya merupakan sesuatu yang dibuat khusus untuk kepentingan tertentu. Tipografi ada

dimana saja dan disampaikan dengan medium yang berbeda-beda. Sifat dari tipografi adalah konseptual dan interpretatif.

Kristin Cullen (2012:86) menjabarkan faktor dalam komposisi teks (*typesetting*) dalam hal spasi dan jarak sebagai berikut.

1. *Space & Spacing*

- a. *Kerning & Tracking.* *Kerning* mengatur ruang sempit antar kata dan mengoreksi kombinasi tidak pas yang mengganggu oleh karena bentrokan dan celah. *Tracking* memengaruhi keseluruhan jarak antara kata, baris, dan paragraf.

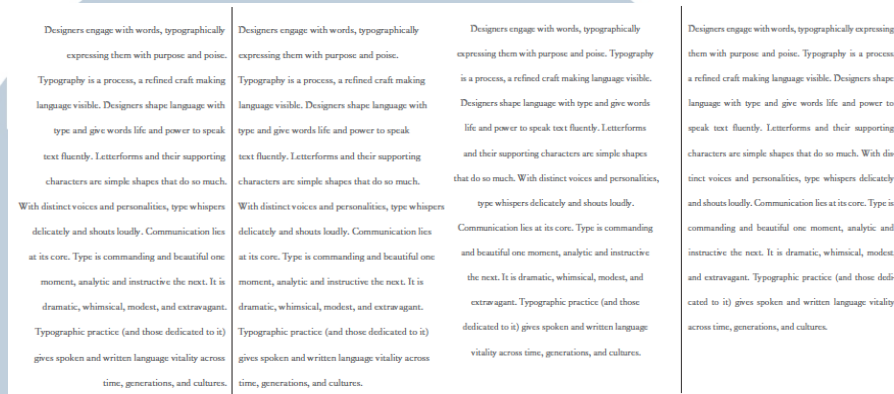


Gambar 2.16. *Kerning and Tracking*
(*Design Elements: Typography Fundamentals*, 2012)

- b. *Leading*, merupakan jarak vertikal antar *baseline* yang diukur dalam satuan poin.

2. *Alignments & Paragraphs*

Alignments dalam tipografi merujuk pada konfigurasi huruf. Jenis-jenisnya adalah rata kanan (*flush right*), rata kiri (*flush left*), rata tengah (*centered*) dan rata kiri-kanan (*justified*).



Gambar 2.17. Dari kiri ke kanan: rata kanan (*flush right*), rata kiri (*flush left*), rata tengah (*centered*) dan rata kiri-kanan (*justified*) (*Design Elements: Typography Fundamentals*, 2012)

Indikator paragraf merupakan isyarat visual yang menandakan awal dari sebuah pemikiran baru. Beberapa indikator yang memengaruhi paragraf adalah indentasi, *ragging* (berguna untuk mengatur ujung paragraf dengan jeda baris secara manual), *hyphenation* (memisahkan kata antar baris dan memperbaiki penampilan tipografi), *rivers* (jarak antar kata dalam paragraf yang sifatnya merusak bentuk paragraf), *orphans* (baris paragraf pertama yang mengakhiri halaman atau baris paragraf terakhir yang memulai halaman baru), dan *widows* (satu, dua, atau tiga kata pendek pada akhir paragraf yang tidak memenuhi panjang baris).

3. *Hierarchy*

Hirarki berfungsi untuk mengatur teks melalui hubungan yang saling melengkapi dan kontras antar teks. Tanpa hirarki, desain tipografi kehilangan fokus dan perhatian visual.



Gambar 2.18. Contoh Penggunaan Hirarki
 (Design Elements: Typography Fundamentals, 2012)

4. *Aesthetic Tailoring*

Hal ini merupakan fase terakhir dalam penataan huruf ketika mendesain dengan huruf untuk komunikasi. Beberapa etiket fundamental dalam *tailor*

type adalah pertahankan proporsi jenis huruf yang tepat; pertahankan hubungan *baseline*; sesuaikan beberapa jenis huruf secara optikal ketika berdampingan; pilih kurung-kurung, kurung kurawal, dan tanda kurung *roman* (atau *reguler*); masukkan ligatur dan hindari bentrokan antar karakter; gunakan *small caps* hanya jika tersedia oleh jenis huruf yang

digunakan; gunakan *hyphens* dan *dashes* dengan tepat; sempurnakan tanda baca; gunakan tanda petik, *quotation marks*, dan tanda *prime* yang benar; seimbangkan *bullets* secara optikal atau ganti *midpoints*; masukkan jarak satu kata antar kalimat; sempurnakan paragraf dan ujung baris; perbaiki *rivers*, *orphans*, dan *widows*; kontrol *hyphenation*; atur jarak antar huruf; *track* pengaturan tertentu; hindari melakukan *tracking* pada huruf kecil dan paragraf (teks berkelanjutan).

2.4.4. Warna

Warna adalah sifat atau deskripsi dari energi cahaya, dan hanya dengan cahaya lah kita dapat melihat warna (Landa, 2011:19). Warna-warna yang kita lihat di permukaan benda di lingkungan diterima dan dikenal sebagai cahaya yang dipantulkan atau warna yang dipantulkan.

Kemudian Holtzschue (2011:2) berpendapat bahwa warna merupakan elemen terpenting dari elemen-elemen dasar dalam sebuah desain. Seorang yang paham tentang warna akan memahami apa itu warna, bagaimana suatu warna terlihat oleh mata, mengapa warna berubah, kekuatan warna dalam hal sugesti, dan bagaimana cara untuk menerapkan ilmu tentang warna guna meningkatkan pasar suatu produk (termasuk desain grafis).

Sifat warna cenderung tidak stabil karena pengaruh dari cahaya atau adanya medium yang dapat mengubah persepsi atas suatu warna yang diterima seseorang (Holtzschue, 2011:3). Tidak hanya suatu warna itu tak stabil, gambaran akan warna juga sama tidak stabilnya. Apabila seseorang mengidentifikasi suatu warna sebagai, misalnya, warna *'true red'* atau warna merah yang sempurna, belum

tentu orang lain mengidentifikasinya sebagai warna tersebut karena ide/pandangan tiap orang akan suatu warna cenderung berbeda.

Johannes Itten dalam bukunya yang berjudul *The Elements of Color* menjelaskan bahwa seorang praktisi dapat mencapai solusi warna yang sukses melalui tiga cara yang berbeda. Ketiga pendekatan warna itu adalah sebagai berikut: pertama melalui segi visual yang dia sebut sebagai ‘impresi’, kedua dari segi emosi/perasaan yang dia sebut ‘ekspresi’, dan terakhir dari segi simbolisasi yang dia sebut sebagai ‘konstruksi’ (Sherin, 2012:22).



Gambar 2.19. *Johannes Itten's Color Wheel*
(*Design Elements: Color Fundamentals*, 2012)

Diagram *color wheel* milik Johannes Itten membantu memperlihatkan hubungan/interaksi antar warna dan menempatkan warna primer di bagian tengahnya untuk menunjukkan atau menjadi indikator tentang bagaimana warna dapat dicampur untuk menciptakan warna-warna baru. Warna-warna primer yaitu

terdiri dari warna merah, kuning, dan biru. Ketiga warna ini adalah warna primer karena ketiganya merupakan warna yang tidak dapat dihasilkan dengan mencampur warna lain, namun ketiganya apabila dicampurkan dapat menghasilkan warna-warna baru (Landa, 2011:20).

Mary Stewart (2007) mengatakan bahwa warna tidak pernah netral secara emosional. Dikatakan bahwa ada tiga jenis warna yang memengaruhi emosi yaitu sebagai berikut.

1. *Color Keys*. Warna dominan atau disebut *color key* dapat meningkatkan dampak psikologis dan komposisi. Stewart mengambil contoh seperti penggunaan warna merah sebagai latar belakang yang dihiasi dengan teks berwarna hitam pudar dalam poster '*Our Fear is Their Best Weapon*' karya Chaz Maviyane-Davis (2002). Stewart mengatakan bahwa dengan warna hitam yang seolah-olah akan ditelan habis oleh latar berwarna merah, sesuai dengan judul posternya yang mengindikasikan rasa takut dan dominasi dari warna merah. Berdasarkan contoh tersebut, dapat terlihat bahwa warna digunakan untuk meningkatkan emosi daripada merepresentasikan realitas.
2. *Symbolic Color*. Warna seringkali diberi makna simbolis. Pemaknaan ini dapat berbeda di setiap budayanya. Stewart mengutip Alexander Theroux dalam bukunya '*The Priary Colors*', dikatakan bahwa warna biru merupakan simbol dari anak bayi laki-laki di Amerika, berkabung di Kalimantan, kesengsaraan bagi Indian Amerika, pengampunan di Kabbalah.

3. *Expressive Color*. Warna dan nilai masing-masing memiliki keunikan tersendiri. Warna dapat meningkatkan kekuatan dari suatu bentuk, menggeser komposisi, dan menciptakan titik fokus. Warna juga dapat meningkatkan ilusi ruang, memberi volume, meningkatkan emosi. Dapat disimpulkan bahwa warna adalah salah satu elemen paling ekspresif dalam seni dan desain.

2.5. Semiotika Visual

Yasraf Amir Piliang mengungkapkan definisi semiotika sebagai ilmu yang mempelajari tentang tanda dan kode-kodenya, serta penggunaannya dalam masyarakat (2010:19). Dilihat dari sudut pandang semiotika, desain komunikasi visual adalah sistem semiotika khusus yang berbeda dengan semiotika seni. Dalam semiotika desain komunikasi visual terdapat perbendaharaan tanda (*vocabulary*) dan sintaks (*syntagm*) yang khas (2010:339).

2.5.1. Semiotika dalam Puisi

Dalam penerapannya, semiotika mencakup pula ilmu semantik. Massimo Vignelli (2010:10) menyatakan bahwa ada tiga aspek penting dalam desain. Pertama adalah semantik yang didefinisikan sebagai proses pencarian makna dari apapun itu yang perlu di desain. Semantik adalah studi tentang makna, yaitu pengetahuan yang terkandung dalam kosakata bahasa dan polanya dalam membangun makna yang lebih dalam hingga makna kalimat (Griffiths 2006:1).