

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Desain Grafis**

Landa (2013) menyatakan kalau desain grafis adalah sebuah cara penyampaian komunikasi melalui bentuk yang dapat dilihat oleh mata dan diperuntukkan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada audiens (hlm.1). Oleh karena itu, pengolahan elemen-elemen visual sangat penting dalam desain grafis, dimana hasil akhir dari perancangan elemen visual tersebut dipergunakan untuk berbagai macam tujuan, di antaranya untuk menginformasikan, mengidentifikasikan, atau bahkan mempersuasi pendapat seseorang.

##### **2.1.1. Elemen Visual**

Berikut merupakan elemen-elemen visual yang dikategorikan oleh Landa (2013) (hlm.19-28):

###### **1. Garis**

Garis merupakan perpanjangan dari dua pasang titik yang bertemu dengan satu sama lain, dan dapat dipergunakan dalam komposisi, antara lain untuk menggerakkan pandangan audiens dari satu sisi ke sisi lainnya atau untuk melahirkan batas dan membuat area dalam satu komposisi. Landa (2013) menyatakan antara lain empat macam garis (hlm.19):

a. *Solid line*

Tanda yang ada pada sebuah permukaan dua dimensi yang memiliki awal dan akhir.



Gambar 2.1. Garis  
(Landa, 2013)

b. *Implied Line*

Garis tak bersambung yang audiens lihat sebagai satu kesatuan baris.

c. *Edges*

Titik tepi tempat pertemuan suatu garis.

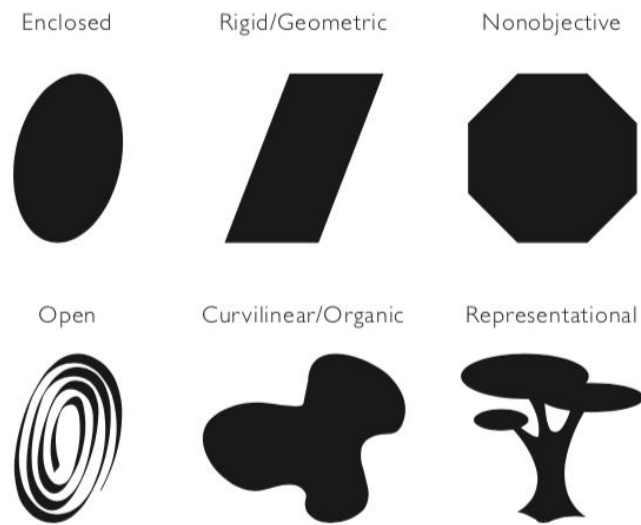
d. *Line of Vision*

Pergerakan pandangan mata ketika dihadapkan pada suatu komposisi layout.

2. Bentuk

Bentuk merupakan sebuah muka dua dimensi yang dapat terdiri dari kombinasi, atau hanya terbuat dari, garis, warna atau tekstur. Terdapat tiga dasar dari segala macam bentuk, yaitu segitiga, lingkaran, dan persegi, yang bisa dikembangkan menjadi representasi tiga-dimensi mereka, yaitu piramida, bola, dan kubus. Landa (2013) menyatakan jenis-jenis bentuk yang terbagi sebagai berikut (hlm.20-21):

- a. Bentuk geometris
- b. Bentuk lengkung atau biomorfik
- c. *Rectilinear shape*
- d. *Irregular shape*
- e. *Accidental shape*
- f. *Nonrepresentational* atau *nonobjective shape*
- g. *Abstract shape*
- h. *Representational shape*



Gambar 2.2. Bentuk  
(Landa, 2013)

### 3. Warna

Warna merupakan pantulan dari cahaya pada sebuah benda, yang berarti warna sangat bergantung kepada cahaya untuk dapat terlihat. Cahaya natural yang dipantulkan pada objek lebih dikenal sebagai *reflective color* dengan warna dasar merah, hijau, dan biru. *Reflective color itu* merupakan sesuatu yang berbeda dari cahaya yang muncul dari dalam layar digital, yang juga berwarna dasar magenta, cyan, dan kuning dan hitam. Untuk mendapat warna-warna yang berbeda, warna-warna dasar tersebut dikombinasikan untuk menghasilkan warna-warna sekunder, atau dengan cara mengubah atau menggabungkan variasi *hue*, *saturation* atau *value*, yang dijelaskan sebagai berikut (hlm.23):

a. *Hue*

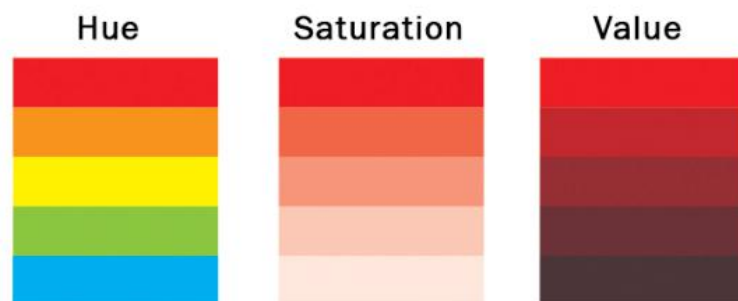
*Hue* berdasarkan temperatur dari sebuah warna, dibagi menjadi *warm-toned* (warna hangat) dan *cool-toned* (warna dingin).

b. *Value*

*Value* merupakan perubahan tingkat gelap dan terang sebuah warna, biasanya divariasikan dengan cara menambahkan warna hitam atau warna putih.

c. *Saturation*

*Saturation* adalah perubahan intensitas cerah dan kusam sebuah warna.



Gambar 2.3. Skala HSV

(<https://111426studio.wordpress.com/2015/11/30/the-role-of-colour-in-character-and-scene-design/>, 2015)

4. Tekstur

Tekstur merupakan rangsangan sentuhan yang terasa dari kualitas permukaan suatu benda, atau setidaknya representasi visual dari rangsangan tersebut. Tekstur dibagi menjadi dua jenis, yaitu tekstur taktil yang benar-benar bisa disentuh dan dirasakan, dan tekstur visual

yang merupakan gambaran dari tekstur sebenarnya yang dicapai melalui teknik gambar, fotografi, atau dibuat dengan tangan (hlm.28).



Gambar 2.4. Tekstur

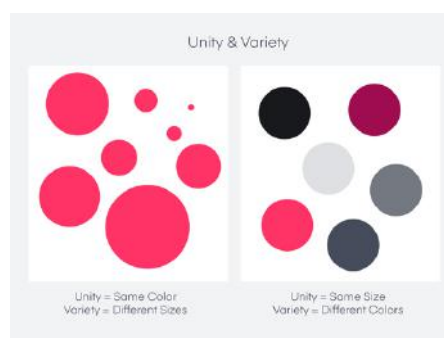
(<https://www.cs.auckland.ac.nz/~georgy/research/texture/thesis-html/node5.html>, 2006)

### 2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2013) terdapat beberapa prinsip desain, antara lain (hlm.29-38):

#### 1. *Unity* / Kesatuan

Kesatuan terjadi ketika setiap elemen desain yang ada di dalam sebuah desain mempunyai hubungan dengan satu sama lain sehingga terlihat seperti sebuah kesatuan yang kohesif (hlm.36-37).

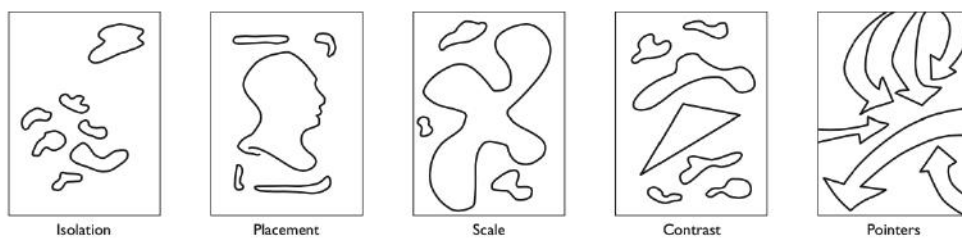


Gambar 2.5. Contoh Prinsip *Unity*

(<https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/>, n.d.)

## 2. *Emphasis* / Penekanan

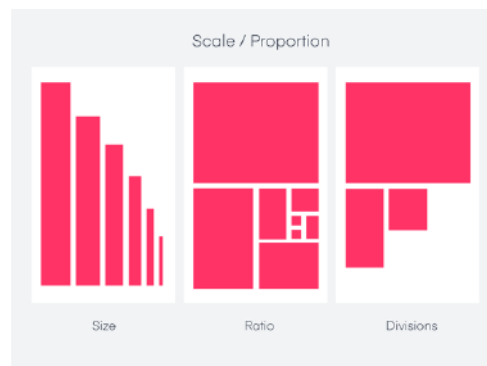
Penekanan merupakan terjadi ketika elemen visual diatur sebagaimanarupa hingga satu elemen terasa lebih mencolok daripada yang lain, sehingga pandangan mata audiens jatuh kepada elemen tersebut dan bukannya elemen lainnya (hlm.34).



Gambar 2.6. Contoh Prinsip *Emphasis*  
(Landa, 2011)

## 3. *Proportion* / Proporsi

Proporsi merupakan ukuran yang muncul dari persepsi suatu benda dengan satu sama lain atau secara keseluruhan, sehingga memunculkan kesan harmonis—proporsi adalah sebuah pengaturan visual sehingga bisa berfungsi dengan satu sama lain tanpa meninggalkan kesan janggal.

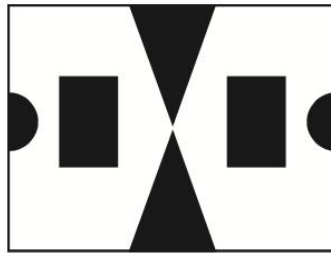


Gambar 2.7. Contoh Prinsip *Proportion*

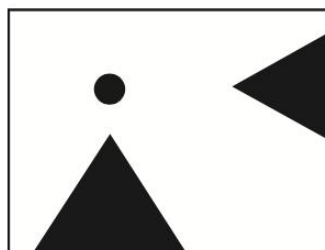
(<https://www.invisionapp.com/design-defined/principles-of-design/>, n.d.)

#### 4. *Balance* / Keseimbangan

Keseimbangan merupakan salah satu prinsip desain yang terjadi ketika elemen-elemen visual yang ada di suatu desain didistribusikan dengan seimbang, sehingga tidak berat sebelah dan menimbulkan ketidakstabilan pada audiens. Dapat berupa keseimbangan simetris, dimana elemen visual terbagi secara seimbang seperti tercemin dengan satu sama lain, atau asimetris, dimana elemen visual dibuat seimbang tanpa mencerminkan satu sama lain, seperti melalui jumlah, warna, bentuk, dan sebagainya (hlm.31).



Gambar 2.8. Contoh Keseimbangan Simetris  
(Landa, 2011)

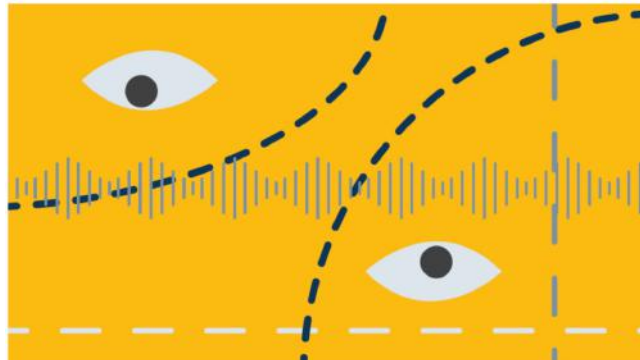


Gambar 2.9. Contoh Keseimbangan Asimetris  
(Landa, 2011)



## 5. *Rhythm* / Ritme

Ritme pada desain grafis adalah sebuah pengulangan visual atau motif yang dapat membawa pandangan audiens dari satu sisi halaman ke satu sisi halaman lainnya (hlm.35).



Gambar 2.10. Contoh Prinsip Ritme

(<https://zizzogroup.com/blog/7-principles-of-design/>, n.d.)

## 2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan sarana penyebaran informasi yang menjangkau luar waktu yang dimuat di dalam sebuah medium cetak. Tak hanya menyebarkan, buku juga dapat mengabadikan, mengumumkan dan menyampaikan informasi kepada seseorang audiens yang bisa membaca. Sebuah buku yang dicetak mempunyai sebuah kekuatan untuk menyampaikan ide yang bisa mendorong perubahan dunia.

Kewajiban sebagai seorang desainer di dalam buku ialah untuk mengatur estetika sebuah buku, di antaranya mengatur elemen-elemen desain yang ada di

dalamnya, sehingga secara langsung bertanggung jawab tentang cara sebuah buku menyampaikan ide dan/atau informasi yang tertulis.

### **2.2.1. Jenis Buku**

Menurut Badio (2008), terdapat beberapa jenis buku, yaitu:

1. Novel

Fiksi yang berbentuk naratif, setidaknya 40.000 kata.

2. Komik

Cerita bergambar yang disusun agar membantuk sebuah naratif.

3. Ensiklopedia

Buku yang berisi penjelasan tentang sebuah ilmu pengetahuan, baik secara umum maupun dengan tema tertentu.

4. Dongeng

Dongeng adalah sebuah cerita singkat yang bisa merupakan campuran antara cerita fiksi dan fakta yang memiliki nilai tertentu.

5. Biografi

Buku yang memuat tentang kisah kehidupan seorang tokoh tertentu.

6. Catatan Harian

Buku yang memuat tentang cerita sehari-hari seorang.

7. Karya Ilmiah

Bisa berupa penelitian, skripsi, tesis, jurnal, dan sebagainya.

8. Atlas

Kumpulan peta yang disatukan dalam bentuk buku.

9. Kamus

Buku yang memuat kata dengan definisi, pemakaian, dan/atau terjemahannya.

10. Buku Pendidikan

Terdiri dari buku teks atau non-teks. Buku yang dipakai untuk belajar, berisi tentang pengetahuan suatu topik tertentu.

11. Buku Panduan

Buku yang berisi informasi berupa panduan untuk melakukan atau mencapai sesuatu.

### **2.2.2. Buku Pendidikan**

Menurut Suroso (2007) terdapat beberapa jenis buku pendidikan, yaitu buku pelajaran utama yang dipelajari dengan wajib oleh siswa dan disesuaikan oleh kurikulum; buku pengayaan yang berisi pelengkap yang mendukung kegiatan pembelajaran; buku sumber yang digunakan sebagai referensi; dan buku bacaan yang dapat berupa fiksi atau non-fiksi dan berguna untuk mengolah kepribadian siswa (hlm.112). Oleh karena itu, buku ilustrasi sejarah dapat termasuk di bawah buku pengayaan.

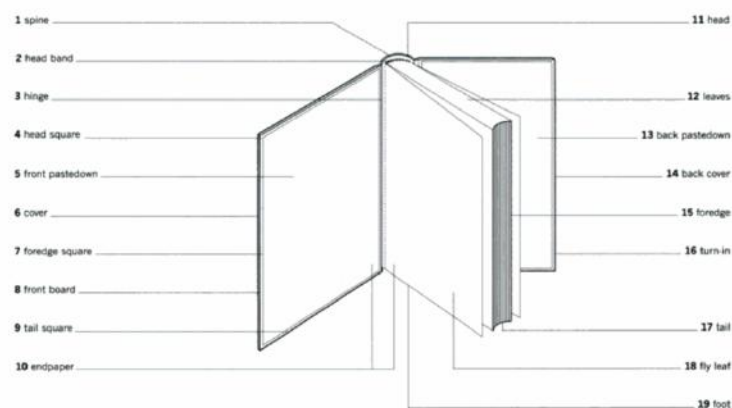
Menurut Pusat Perbukuan Departmen Pendidikan Nasional (2008), buku pengayaan dibagi menjadi tiga, yaitu buku pengayaan kepribadian, buku pengayaan

pengetahuan dan buku pengayaan keterampilan (hlm.1). Buku pengayaan pengetahuan memuat informasi untuk siswa lebih memahami dan mengetahui suatu materi yang tidak didapat secara langsung pada buku teks pelajaran, dengan ciri-ciri sebagai berikut (hlm.12):

- 1) Materi berdasarkan sesuatu yang nyata dan dapat dibuktikan,
- 2) Tidak terkait langsung dengan kurikulum yang sudah ada, berbeda dengan buku teks pelajaran,
- 3) Konten dapat berupa atau disertai narasi, argumentasi, dialog, dan juga gambar ilustrasi,
- 4) Konten disajikan dengan inovatif dan kreatif.

### 2.2.3. Komponen Buku

Menurut Haslam (2006), komponen dasar buku terdiri dari bagian-bagian dasar yang dapat dikelompokkan menjadi tiga grup, yaitu buku, halaman, dan grid. Berikut merupakan bagian-bagian dari buku (hlm.20):



Gambar 2.11. Komponen Buku  
(Haslam, 2006)

1. *Spine*

*Head band*

*Head band* merupakan bagian dari jilid buku, berbentuk ikatan benang tipis, biasanya berwarna, yang digunakan untuk mengikat beberapa kuantitas halaman yang dibagi menjadi bagian-bagian.

2. *Hinge*

Bagian dari buku yang dilipat di dalam di antara *pastedown* dan *flyleaf*.

3. *Head square*

Pinggiran datar yang terletak di atas buku yang melindungi sudut sampul.

4. *Front pastedown*

Halaman paling ujung dari bagian buku yang ditempelkan pada papan buku. Ada di bagian paling belakang dan di bagian depan sebuah buku.

5. *Cover*

Sampul buku biasanya berbentuk sebuah papan atau kertas tebal yang menempel pada punggung buku dan *pastedown*, digunakan untuk melindungi bagian dalam buku.

6. *Foreedge square*

Tepi atas dari sebuah buku.

7. *Front board*

Papan sampul yang berada di depan buku.

8. *Tail square*

Tepi bawah dari sebuah buku.

9. *Endpaper*

Kertas tebal yang dipakai untuk melindungi bagian dalam dari papan sampul, juga berguna untuk menyokong bagian *hinge*.

10. *Head*

Bagian atas dari buku.

11. *Leaves*

Kertas buku yang dijilid, memuat informasi, baik tulisan, ilustrasi, atau foto, di dalamnya.

12. *Back Pastedown*

Halaman paling belakang buku yang biasanya lebih tebal yang ditempelkan pada papan yang ada di bagian paling belakang. Terletak di bagian belakang buku.

13. *Back Cover*

Sampul belakang dari buku, berfungsi dan terletak sama dengan sampul yang ada di depan.

14. *Foreedge*

Bagian buku yang terletak di ujung depan dari suatu buku.

15. *Turn-in*

Bagian pada buku yang dibentuk dari ujung kertas atau kain, dilipat dari luar ke dalam sampul.

16. *Tail*

Bagian bawah dari sebuah buku.

#### 17. *Fly leaf*

Bagian ini adalah bagian dari *endpaper* yang bisa dibalikkan atau digerakkan.

#### 18. *Foot*

Bagian paling bawah dari sebuah halaman.

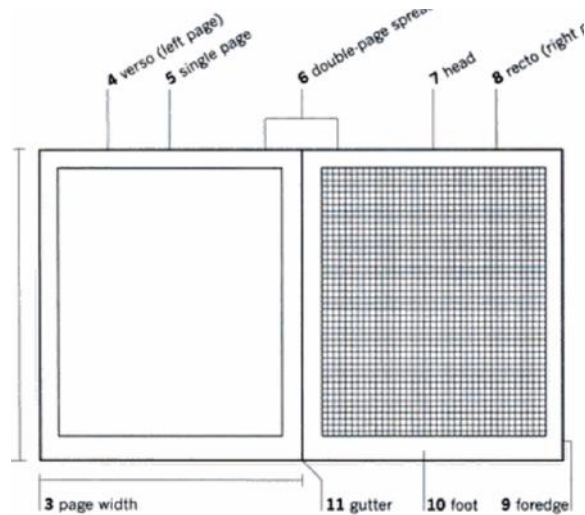
### **2.2.4. Sampul Buku**

Menurut Haslam (2006), sampul buku memiliki dua peran penting, yaitu: pertama, untuk melindungi isi buku dan kedua, untuk menceritakan isi buku (hlm.160). Yang kedua terutama adalah peran yang sangat penting karena akan menjadi cara mempersuasi audiens untuk membeli dan/atau membaca sebuah buku, baik melalui ilustrasi, tipografi, atau *layouting* dari konten yang dimunculkan pada sampul buku.

Sampul buku dapat mengikuti pendekatan konseptual atau ekspresif (hlm.165). Pada pendekatan konseptual, sampul buku didesain agar konten yang terlihat pada sampul buku dicerminkan melalui analogi visual atau pelesetan yang dapat membuat audiens merasa cerdas ketika memahaminya. Sementara, pada pendekatan ekspresif, sampul buku didesain untuk menayangkan singkat isi buku melalui kombinasi teks dan visual, agar dapat menarik perhatian atau rasa penasaran audiens.

### 2.2.5. Halaman Buku

Menurut Haslam (2006), berikut merupakan anatomi halaman buku (hlm. 21):



Gambar 2.12. Halaman Buku  
(Haslam, 2006)

1. *Portrait*

Bentuk halaman dimana tinggi lebih besar dari lebar.

2. *Landscape*

Bentuk halaman dimana lebar lebih besar dari tinggi.

3. *Page height and width*

Ukuran panjang dan lebar buku.

4. *Verso*

Bagian halaman kiri dari sebuah *spread*.



5. Single-page

Satu lembar.

6. Double-page spread

Dua halaman yang menghadap satu sama lain yang didesain seakan bagian dari satu halaman besar (*spread*).

7. Head

Bagian atas buku.

8. Recto

Bagian halaman kanan dari sebuah *spread*.

9. Foreedge

Bagian pinggir depan sebuah buku.

10. Foot

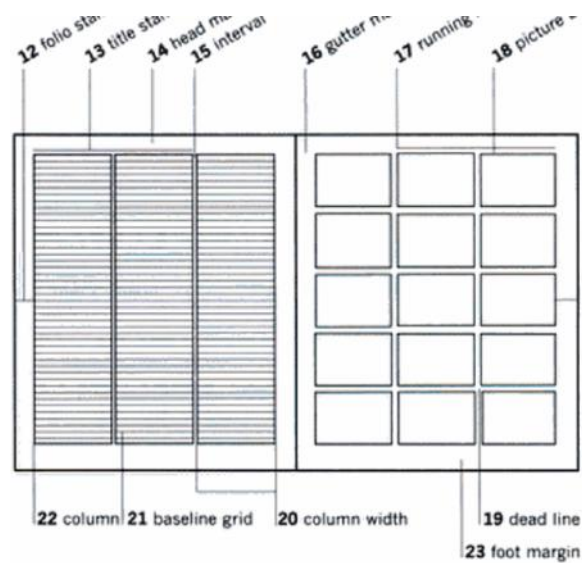
Bagian bawah buku.

11. Gutter

Garis tepi buku yang ada di tengah-tengah *spread*, tempat lembar dijilid.

### **2.2.6. Grid Buku**

Menurut Haslam (2006), berikut merupakan anatomi grid buku (hlm. 21):



Gambar 2.13. Grid Buku  
(Haslam, 2006)

12. *Folio stand*

Garis yang menghitung nomor folio.

13. *Title stand*

Garis yang mengatur posisi grid.

14. *Head margin*

Margin di bagian atas halaman

15. *Interval/column gutter*

Jeda vertikal yang memisah kolom satu dengan kolom lainnya

16. *Gutter margin*

Tepi dari bagian terdekat dengan jilid.

17. *Running head stand*

Garis yang mengatur posisi *runnig head*.

18. *Picture unit*

Salah satu bentuk pemisahan kolom *grid*.

19. *Dead line*

Jeda di antara *picture unit*

20. *Column width*

Lebar kolom.

21. *Baseline*

Garis dimana tipografi berada.

22. *Column*

Bentuk persegi pada grid yang digunakan untuk mengatur tipografi.

23. *Foot margin*

Tepian di bagian bawah halaman.

### **2.2.7. Layout**

Menurut Ambrose dan Harris (2003), yang dimaksud oleh *layout* adalah sebuah proses desain dimana perancang mengatur bentuk dan spasi untuk membentuk sebuah skema desain yang membuat audiens dapat mencerna informasi yang dikomunikasikan oleh sebuah desain dengan baik, salah satunya lewat penggunaan *grid* (hlm.31).

Menurut Landa (2011) terdapat beberapa prinsip komposisi *layout* untuk membantu hierarki visual, yaitu (hlm.33):

1. *Emphasis*. Melalui penekanan, prinsip komposisi ini mengatur hierarki visual lewat perancangan elemen visual dengan membuat satu bagian

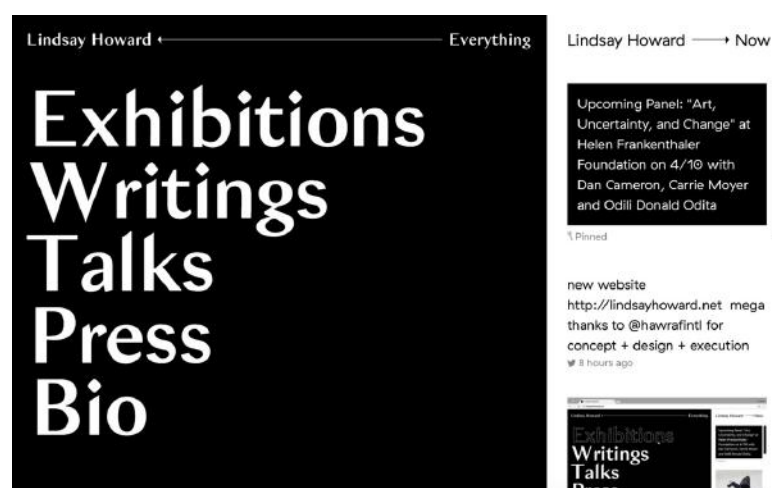
lebih dominan atau lebih menarik mata, melalui penggunaan warna, ukuran, peletakan, atau gaya yang berbeda.

2. *Rhythm*. Melalui ritme, hierarki visual dirancang melalui repetisi dan spasi sehingga perhatian audiens diawali dari yang tertinggi hierarki visual ke yang terendah.
3. *Unity*. Pada kesatuan, elemen visual memiliki kesamaan dan repetisi hingga menjadi satu kesatuan yang terlihat kohesif.

Menurut Blakeman (2004), terdapat berbagai jenis layout pada desain cetak, yaitu (hlm.61):

1. *Big type*

ialah sebuah gaya *layout* yang cenderung bersih dan minimalis, karena fokus kepada skala tipografi yang besar untuk menarik perhatian audiens. Biasanya digunakan untuk membuat *headline*.



Gambar 2.14. Contoh *Big Type Layout*

(<http://lindsayhoward.net>, n.d.)

## 2. Circus

Gaya *layout* yang cenderung ramai dengan komposisi yang tidak reguler, dengan elemen visual yang bermacam-macam. Biasanya diseimbangkan menggunakan *grid*.



Gambar 2.15. Contoh Layout Circus

(<https://www.graphic-design-institute.com/visual-grammar/types-of-graphic-web-page-layout/>, 2014)

## 3. Copy heavy

Gaya *layout* yang memberikan penekanan pada *body copy/body text* karena jumlah konten teks yang dominan.



Gambar 2.16. Contoh Layout Copy Heavy (Ciliberto, 2013)

#### 4. *Frame*

Pada gaya *layout* ini, *layout* dimasukkan ke dalam sebuah *frame* untuk mengisolasi konten visual. Memberikan kesan teratur.

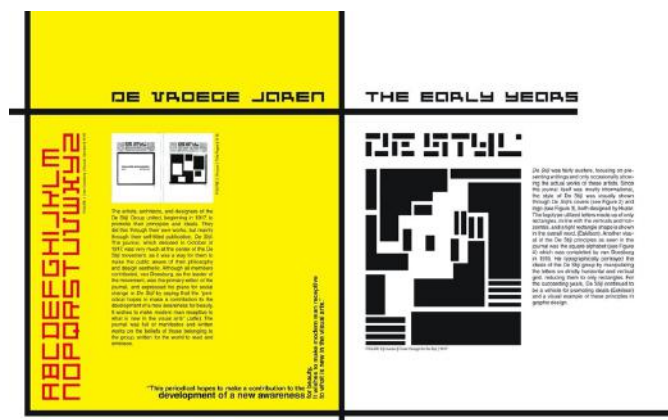


Gambar 2.17. Contoh *Layout Frame*

(<https://dribbble.com/shots/5808780-Tr-egs-First-Squeeze>, 2019)

#### 5. *Mondrian*

Ialah sebuah gaya *layout* konseptual yang membagi elemen visual ke bagian-bagian yang seimbang dalam sebuah bentuk-bentuk geometris.



Gambar 2.18. Contoh *Layout Mondrian*

(<https://www.coroflot.com/aprilbobeck/ad-206-studio-in-vcd>, 2009)

## 6. *Multi-panel*

Ialah sebuah gaya *layout* mudah dimana konten visual dibagi menjadi berbagai bagian dalam bentuk dua-dimensi yang sama.



Gambar 2.19. Contoh Layout *Multi-panel*

(<https://studentarc.org/tools-and-resources/report/student-care-services-at-the-university-of-central-florida-brochure>, 2017)

## 7. *Picture Window*

Ialah sebuah gaya *layout* mudah yang membagi gambar yang dominan dengan *headline* dan *body copy* di bawahnya.



Gambar 2.20. Contoh Layout *Picture Window*

(<https://www.graphic-design-institute.com/visual-grammar/types-of-graphic-web-page-layout/>, 2014)

## 8. *Rebus*

Pada gaya *layout* ini, biasanya memiliki dominan elemen visual untuk mengilustrasikan pesan atau cerita yang ingin disampaikan.



Gambar 2.21 Contoh Layout *Rebus*  
(Rack & Pinion, 2015)

## 9. *Silhouette*

Gaya *layout* dimana prinsip kontras sangat digunakan, dengan cara menekankan pengelompokan elemen visual yang kemudian dijadikan komposisi dominan dari sebuah gambar.



Gambar 2.22. Contoh Layout *Silhouette*

(<https://www.behance.net/gallery/14774035/Types-of-Ad-Layout>, 2014)



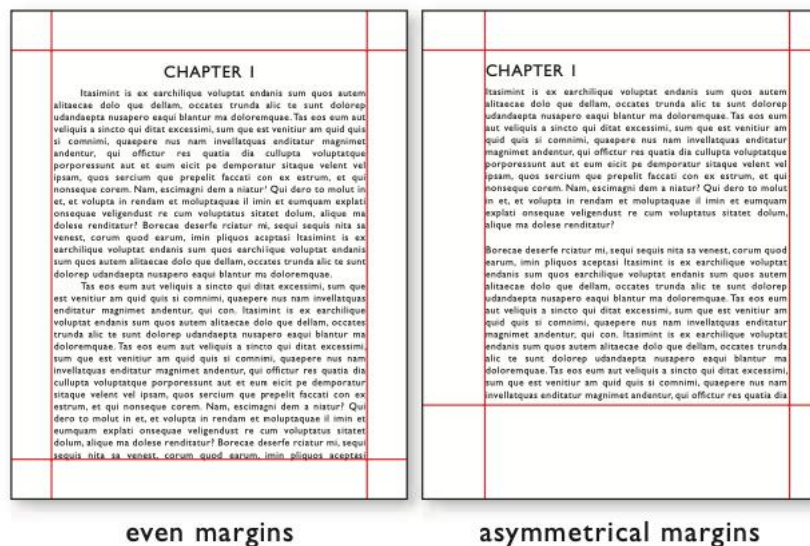
### 2.2.8. Grid

Menurut Landa (2011), *grid* ialah sebuah panduan yang mendukung komposisi melalui sebuah struktur menyamping dan menurun (vertikal dan horizontal) yang akan membagi konten sebuah desain menjadi kolom (hlm.174). *Grid* juga berfungsi untuk memberikan sebuah struktur dan kejelasan terhadap sebuah desain sehingga membantu aliran perhatian yang mudah dibaca.

Menurut Landa (2011), terdapat beberapa jenis *grid* (hlm.175-181):

#### 1. *Single column grid*

Sering juga disebut *manuscript grid*, *grid* ini berbentuk sebuah satu kolom dengan garis tepi di semua sisi dari kolom tersebut. Biasa dipakai untuk novel, esay, laporan.

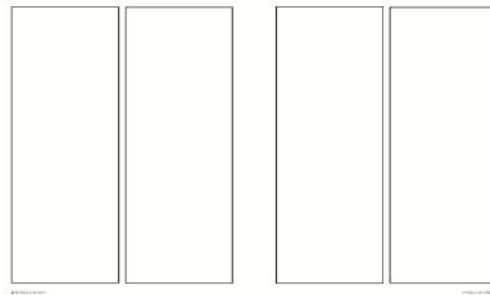


Gambar 2.23. *Single Column Grid*

(Landa, 2011)

## 2. *Two-column grid*

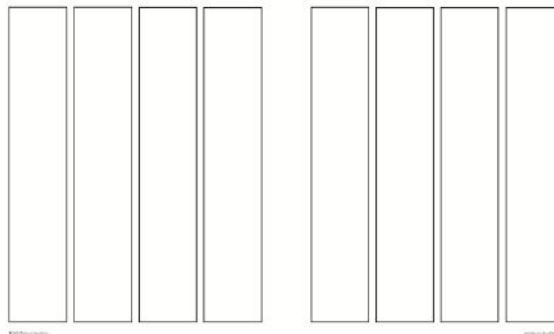
Menurut Tondreau (2009), *two column grid* merupakan *grid* yang memiliki dua kolom yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi dan/atau konten teks yang dibagi menjadi dua kolom.



Gambar 2.24. *Two Column Grid*  
(Landa, 2011)

## 3. *Multicolumn grid*

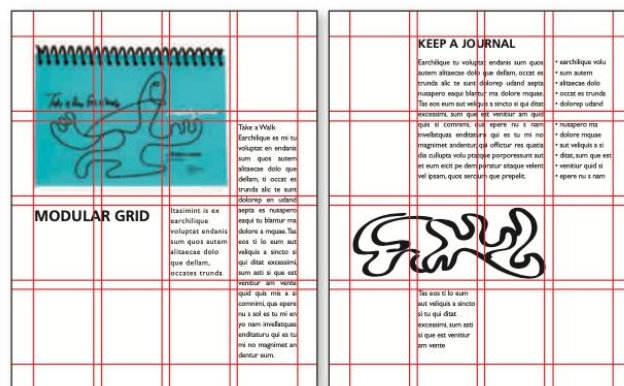
*Grid* ini memiliki lebih dari dua kolom yang berbeda, biasa digunakan untuk majalah dan situs karena dapat digunakan dengan lebih fleksibel.



Gambar 2.25. *Multi Column Grid*  
(Landa, 2011)

#### 4. Modular grid

*Grid* ini memiliki fleksibilitas yang paling tinggi. *Modular grid* ialah sebuah *grid* yang dihasilkan dari bertemunya kolom horizontal dan vertikal, dimana konten dapat ditaruh di lebih dari dua *module*. Dapat digunakan untuk informasi yang kompleks dan biasa digunakan pada surat kabar.



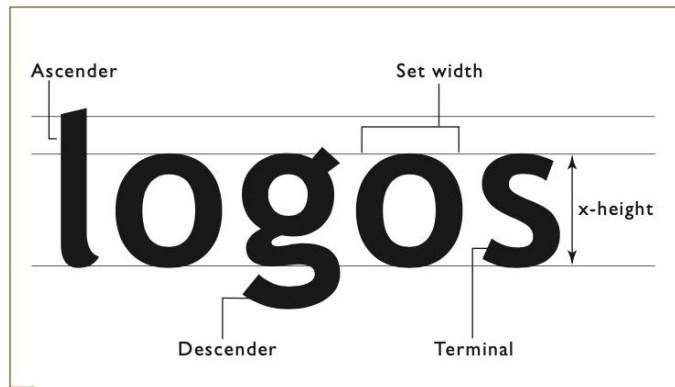
Gambar 2.26. *Modular Grid*  
(Landa, 2011)

### 2.3. Tipografi

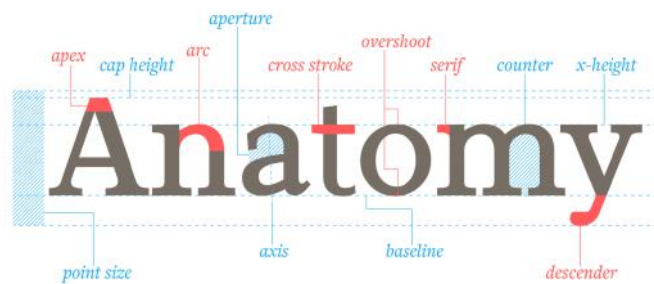
Menurut Landa (2011), tipografi ialah perancangan desain yang menggunakan huruf dan kalimat yang diletakkan pada sebuah medium dua dimensi sebagai elemen visual atau teks.

#### 2.3.1. Anatomi Huruf

Menurut Landa (2011), komponen anatomi huruf terdiri dari (hlm.46):



Gambar 2.27. Anatomi Huruf (1)  
(Landa, 2011)



Gambar 2.28. Anatomi Huruf (2)  
(<https://www.societyoffonts.com/2017/04/11/defining-the-termspart-1-anatomy/>, 2017)

1. *Stroke*

Garis utama suatu huruf.

2. *Serif*

*Stroke* yang diletakkan di bagian paling atas atau bagian paling bawah dari sebuah *stroke*.

3. *Baseline*

Merupakan garis terbawah sebuah huruf, baik kapital dan huruf kecil, yang menempatkan huruf dalam satu baris sejajar.

4. *Cap-height*

Merupakan garis teratas sebuah huruf, biasanya merupakan penanda puncak teratas huruf kapital. Walau begitu, ada beberapa desain huruf yang melampaui *cap-height*.

5. *Meanline*

Merupakan garis teratas huruf kecil.

6. *X-height*

Tinggi badan huruf, diukur dari *baseline* ke *meanline*.

7. *Ascender*

Bagian dari huruf kecil yang berada di atas *meanline*.

8. *Descender*

Bagian dari huruf kecil yang berada di bawah *baseline*.

9. *Arm*

*Stroke* diagonal atau horizontal dari stem.

10. *Bar / Cross bar*

*Stroke* horizontal yang menghubungkan dua sisi huruf (seperti di huruf A).

11. *Bowl*

*Stroke* melengkung yang berguna untuk menghubungkan *counter*.

12. *Counter*

13. *Ear*

*Stroke* kecil pada huruf ‘g’.

14. *Hairline*

*Stroke* tipis pada suatu huruf.

15. *Head*

Bagian atas suatu huruf.

16. *Leg*

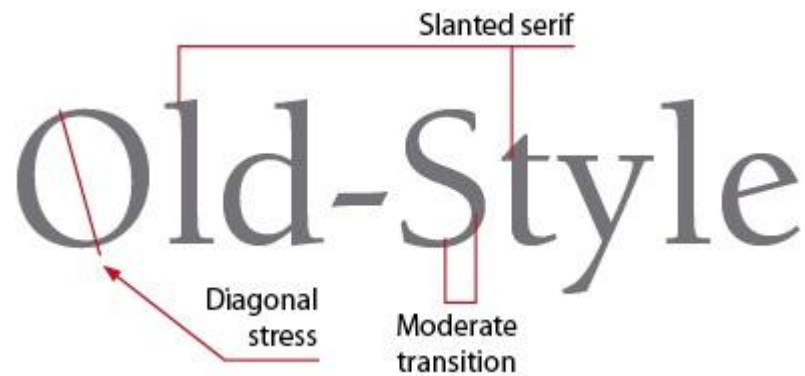
*Stroke* diagonal dari sebuah huruf, seperti di huruf K atau R.

### **2.3.2. Klasifikasi Huruf**

Menurut Landa (2011), klasifikasi huruf terdiri dari (hlm.47):

1. *Old Style*

Termasuk *typeface* serif. Dapat dikenali dari serifnya yang miring, *stressnya* yang diagonal dan kontras yang tinggi antara tebal dan tipis *stroke*.



Gambar 2.29. Contoh Typeface *Old Style*

(<https://mimoriarty.wordpress.com/2011/03/02/the-art-of-text-printing-part-two/>, 2011)

## 2. *Transitional*

Termasuk *typeface* serif yang menjembatani antara *old style* dan modern.



Gambar 2.30. Contoh *Typeface Transitional*

(<https://ilovetypography.com/2007/09/23/baskerville-john/>, 2007)

## 3. *Modern*

Termasuk *typeface* serif yang dapat dikenali dengan bentuk yang geometris dan simetris dan stressnya yang vertikal.



Gambar 2.31. Contoh *Typeface Modern*

(<https://creativepro.com/typetalk-good-looking-bodoni-at-any-size/>, 2016)

#### 4. *Slab Serif*

Termasuk *typeface* serif yang dapat dikenali dengan serifnya yang tebal.

**Lorem ipsum dolor  
Ut enim ad minim ve  
Duis aute irure dolor i  
The standard Lorem Ipsu  
Section 1.10.32 of "de Finibu  
Sed ut perspiciatis unde omnis  
Nemo enim ipsam voluptatem quia vc  
Neque porro quisquam est, qui dolorem ipsu  
Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitation  
Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse c**  
LegionFonts.com

Gambar 2.32. Contoh *Typeface Slab-Serif*

(<http://legionfonts.com/fonts/clarendon>, 2017)



## 5. *Sans serif*

*Typeface* yang tidak memiliki *serif*. Dapat memiliki *stroke* yang tipis maupun tebal.

**Univers Std (Type)**

Univers L T Std 65 Bold

***Univers Std (Type)***

Univers L T Std 65 Bold Oblique

Univers Std (Type)

Univers L T Std 45 Light

*Univers Std (Type)*

Univers L T Std 45 Light Oblique

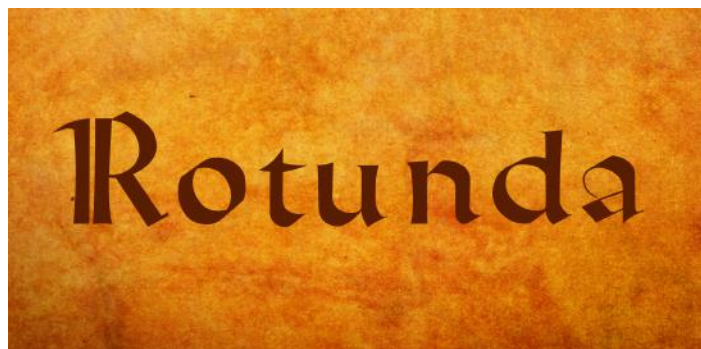
***Univers Std (Type)***

Gambar 2.33. Contoh *Typeface* Sans-Serif

(<https://www.smashingmagazine.com/2007/08/80-beautiful-fonts-typefaces-for-professional-design/>, 2007)

## 6. *Blackletter*

*Typeface* yang berdasar dari manuskrip abad 15, dapat dikenali dengan *strokenya* yang tebal dan hurufnya yang jarang memiliki lengkung dan dengan spasi yang sempit.

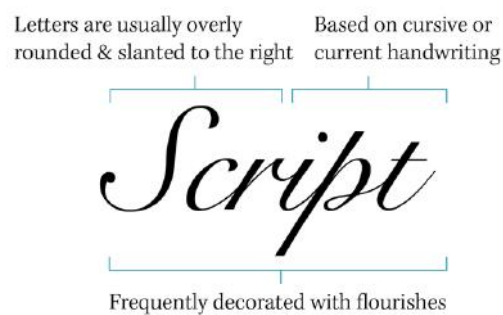


Gambar 2.34. Contoh *Typeface Blackletter*

(<https://www.1001fonts.com/rotunda-font.html>, n.d.)

## 7. *Script*

*Typeface* yang berdasarkan tulisan tangan, dikenali dengan hurufnya yang miring dan bersambung, dapat terlihat seperti berasal dari pena miring ataupun kuas (*brush script*).



Gambar 2.35. Contoh *Typeface Script*

(<https://typeandmusic.com/an-introduction-to-typographic-families/>, 2013)

## 8. *Display*

*Typeface* yang biasa digunakan pada desain-desain yang sangat besar, biasanya dipakai sebagai *headline* dan dapat bersifat dekoratif.



Gambar 2.36. Contoh *Typeface Display*

(<https://www.allfreefonts.co/reactive-anchor-serif-display-typeface/>, 2020)

## **2.4. Ilustrasi**

Menurut Zeegen (2009), ilustrasi merupakan sebuah visual yang terletak di antara persimpangan dari desain grafis dan seni yang dapat diaplikasikan kepada beragam macam komunikasi visual. Ilustrasi merupakan sesuatu yang kompleks dimana pembuatnya diharuskan untuk dapat mengkomunikasikan ide dengan baik tanpa kehilangan kejelasan dan gaya mereka sendiri (hlm.6).

Sementara, Male (2007) berpendapat kalau ilustrasi adalah sebuah cara untuk mengkomunikasikan sesuatu ide melalui sebuah visualisasi dengan sebuah tujuan yang jelas, baik itu untuk mewujudkan konsep pribadi dari ilustrator pembuatnya maupun untuk mencapai sebuah tujuan komersil dari seorang klien (hlm. 10-11).

### **2.4.1. Peran Ilustrasi**

Menurut Male (2007), peran ilustrasi pada dasarnya untuk mengkomunikasikan sebuah informasi terhadap sebuah audiens. Namun, ia juga menjelaskan enam peran ilustrasi sebagai berikut (hlm.86-172):

#### **1. Sebagai alat informasi**

Ilustrasi-ilustrasi yang jatuh sebagai alat informasi adalah terutama jenis ilustrasi yang berperan untuk menjadi sarana edukasi, instruksi, atau dokumentasi yang bisa digunakan dalam berbagai subyek, dalam tingkatan kompleks sampai simpel (hlm.86). Ilustrasi ini biasa ditemukan di buku-buku pelajaran, namun juga bisa ditemukan pada instruksi *step-by-step*, ilustrasi kehidupan alam, atau sebagainya.

2. Sebagai alat *commentary* (opini)

Ilustrasi ini lebih dikenal sebagai ilustrasi editorial. Ilustrasi ini biasanya bersarang di dalam halaman-halaman jurnalisme, biasanya mendorong audiensnya untuk berpikir, bertanya, mempelajari dan/atau mencerna lebih jauh ilustrasi tersebut (hlm.118). Ilustrasi ini bisa digunakan untuk membahas politik, isu masa kini, gaya hidup, dan sebagainya.

3. Sebagai alat bercerita (*storytelling*)

Ilustrasi ini biasanya mendampingi cerita naratif fiksi, namun juga bisa digunakan untuk menyajikan ulang mitologi, sejarah, anekdot, dan sebagainya (hlm.138). Kini biasa ditemukan di dalam buku cerita anak, komik, novel grafis, serta buku-buku tematik. Ilustrasi di dalam konteks ini juga digunakan untuk menjual suatu fiksi dengan digunakan di depan sampul untuk mengiklankan isi buku tersebut.

4. Sebagai alat persuasi

Ilustrasi-ilustrasi ini digunakan di dalam dunia periklanan, dengan tujuan komunikasi yang biasanya sempit dan digunakan baik untuk membuai audiens untuk melakukan suatu tindakan atau untuk merubah perlakuan (hlm.164). Selain digunakan untuk mengiklankan produk namun juga untuk kampanye-kampanye, baik sosial maupun komersial.

5. Sebagai identifikasi

Ilustrasi di dalam konteks ini digunakan sebagai bagian dari *branding* seseorang, suatu produk, atau suatu perusahaan (hlm.172). Bisa dilihat

contohnya dalam bentuk logo, *point of sale* (segala macam yang membantu penjualan, dari poster, spanduk sampai kaus) atau kemasan sebuah produk/perusahaan.

#### 6. Ilustrasi dan desain

Ilustrasi yang diterapkan atau dijalinan pada sebuah desain atau produk (hlm.182).

#### **2.4.2. Fungsi Ilustrasi**

Menurut Arifin & Kusrianto (2009), fungsi ilustrasi terbagi menjadi empat, yaitu (hlm.70-71):

##### 1. Fungsi Deskriptif

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas sebuah uraian teks agar lebih mudah dimengerti, dalam rupa menggambarkan uraian tersebut menggunakan benda yang lebih jelas dipahami, seperti lukisan atau foto.

##### 2. Fungsi Ekspresif

Ilustrasi digunakan untuk menyampaikan hal yang lebih abstrak seperti perasaan, situasi, gagasan, dengan cara menampilkan sesuatu yang akan mempengaruhi benak audiens.

##### 3. Fungsi Analitis

Ilustrasi digunakan untuk membantu menjelaskan detail suatu proses atau benda agar lebih dipahami oleh audiens.

#### 4. Fungsi Struktural

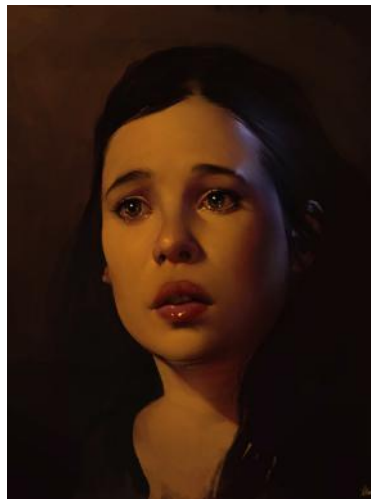
Ilustrasi digunakan untuk memperkuat argumen dan menyampaikan data dan materi, misalnya lewat tabel diagram, atau symbol, biasanya dalam sebuah proses pendidikan.

#### 2.4.3. Gaya Ilustrasi

Menurut Soedarso (2014), gaya ilustrasi dibagi menjadi beberapa macam yang sering dilihat, antara lain (hlm.566):

##### 1. Ilustrasi Naturalis

Sering juga dikenal sebagai gaya realis. Gambar yang termasuk dalam ilustrasi naturalis adalah ilustrasi yang persis dengan kenyataan tanpa ada aspek yang diubah.



Gambar 2.37. Ilustrasi Naturalis

(Aaron Griffin/<https://www.artstation.com/artwork/ZPLbR>, 2015)

##### 2. Ilustrasi Dekoratif

Ilustrasi dekoratif adalah gambar ilustrasi yang digunakan untuk menghias

sesuatu, sehingga ada elemen di dalam ilustrasi tersebut yang *stylized*, melalui sebuah pengurangan atau penambahan.



Gambar 2.38. Ilustrasi Dekoratif

(Holly Maguire/<https://www.brwnpaperbag.com/2017/10/12/decorative-illustrations-holly-maguire/>, 2017)

### 3. Ilustrasi Kartun

Ilustrasi kartun biasanya ditujukan kepada segmentasi audiens yang masih muda, sehingga memiliki suatu bentuk tertentu dan sangat gemas untuk dilihat.



Gambar 2.39. Ilustrasi Kartun

(Matheus Muniz/<https://www.behance.net/gallery/60606961/Coca-Cola-Xmas-Cards>, 2020)

#### 4. Ilustrasi Karikatur

Biasa ditemukan di dalam halaman majalah atau koran, ilustrasi karikatur adalah sebuah gaya ilustrasi dimana suatu bentuk tubuh dilebih-lebihkan, sehingga bisa digunakan sebagai kritik atau sindiran terhadap suatu topik.



Gambar 2.40. Ilustrasi Karikatur  
(Manoj Sinha/Hindu Times Group, 2020)

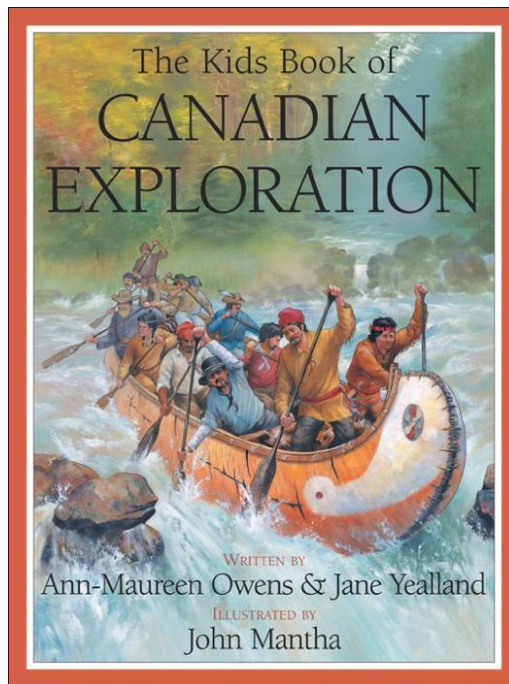
#### 5. Ilustrasi Cerita Bergambar

Ilustrasi cerita bergambar adalah jenis ilustrasi yang memiliki naratif, baik hanya berisi teks singkat (*comic strip*) maupun panjang (seperti novel grafis).

#### 6. Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran biasanya ditemukan di buku-buku pelajaran, baik untuk tingkat sekolah maupun tingkat lanjut. Biasanya digunakan untuk memperjelas informasi teks yang mendampingi ilustrasi tersebut, dan tidak hanya berupa gambar, namun juga bisa berupa bagan atau foto.





Gambar 2.41 Ilustrasi Buku Pelajaran

(<https://www.kidscanpress.com/products/kids-book-canadian-exploration>, 2008)

## 7. Ilustrasi Khayalan

Ilustrasi khayalan adalah ilustrasi yang bisa ditemukan di buku cerita, novel, komik, yang biasanya berasal dari sebuah imajinasi yang diolah menjadi sebuah gambar.

### 2.5. Psikologi Warna

Menurut Itten (2003), warna dapat memiliki sebuah efek moral atau psikologis terhadap suasana hati orang yang melihatnya (hlm.12). Itten (2003) juga membagi warna-warna tersebut kepada berbagai jenis musim, yaitu *spring* yang memberi kesan terang dan *youthful* (warna kuning, merah jambu, ungu muda), *summer* yang memberi kesan hangat dan aktif (warna merah, *royal blue*, magenta), *autumn* yang

memberi kesan dewasa (warna salmon, hijau alpukat, merah bata), dan *winter* yang memberi kesan *muted* dan dingin (putih, biru) (hlm.25, 70).

## **2.6. Pengetahuan**

Menurut KBBI, pengetahuan berasal dari kata “*tahu*” yang berarti mengerti atau kenal yang dapat didapatkan dari berbagai sumber. Menurut Mubarak (2011), pengetahuan diperoleh dari pengalaman yang akan terus-menerus bertambah dan mencakup segala hal yang diketahui oleh seorang manusia sepanjang pengalaman hidup mereka (hlm.30). Ia juga mengatakan kalau ketika seseorang memperoleh suatu pengetahuan, maka ia mampu untuk mengingat kembali, memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan yang diterimanya.

## **2.7. Sejarah**

Istilah sejarah (*history*) diambil dari kata dasar *historia* yang merupakan “informasi” dalam Bahasa Yunani. Menurut Kochhar (1984), sejarah tidak dapat didefinisikan secara rata karena ilmu di dalamnya yang sangat luas. Sejarah merupakan kombinasi dari filsafat, ideologi, seni budaya, politik, dan agama, yang bersatu padu dalam kisah-kisah manusia dalam mencari pengetahuan dan hidup dengan tenang (hlm.1-3).

Kochhar (1984) juga mengatakan kalau ada beberapa hal mengapa sejarah merupakan ilmu yang harus dipelajari secara luas, karena memiliki sasaran umum sebagai berikut (hlm.27):

1. Pemahaman diri

Pemahaman sejarah membantu seorang individu untuk memahami

mereka sendiri, mulai dari konsep bangsa, warisan, kebangsaan, sampai identitas individu.

2. Memberikan gambaran tentang konsep waktu, ruang, dan masyarakat  
Sejarah membantu anak untuk memahami konsep waktu, ruang, masyarakat, terutama konsep *cause and effect*, karena mengajarkan kalau satu peristiwa menghasilkan kejadian yang setelahnya.
3. Menghasilkan kemampuan evaluasi nilai-nilai  
Sejarah membuat seseorang lebih peduli tentang masyarakat, politik, ekonomi, dan sosial, apalagi jika diajarkan sejak dini.
4. Mengajarkan toleransi  
Sejarah membuat seseorang untuk mempunyai toleransi terhadap perbedaan pendapat, keyakinan, dan sebagainya.
5. Penanaman sikap intelektual  
Sejarah membuat seorang individu untuk tidak melihat dunia dalam hitam-putih, sehingga ia dapat berpikir kritis, juga menanamkan kepada anak untuk berpikir objektif.
6. Memperluas wawasan  
Sejarah membuat seorang individu untuk memiliki wawasan yang lebih mendalam akan sesuatu hal, juga mengajarkan untuk tidak terburu-buru untuk memutuskan sesuatu keputusan, karena sejarah membuat seorang

individu untuk memikirkan masa depan dan masa lalu dari sebuah keputusan yang ia ambil.

7. Pengajaran prinsip moral

Sejarah mengajarkan moralitas kepada suatu individu, dari benar atau salah, pengorbanan diri, humanisme, juga sifat-sifat berani, adil, dan jujur.

8. Menanamkan konsep masa depan

Sejarah membuat suatu individu untuk dapat mempunyai visi dan misi untuk masa depan.

9. Pelatihan mental

Sejarah memberikan pelatihan mental untuk suatu individu agar mereka dapat meningkatkan sikap ilmiah, terutama pada orang di dalam usia belia.

10. Melatih siswa menangani isu kontroversial

Sejarah mengajarkan suatu individu untuk dapat berdiskusi, berdebat, dan berkompromi ketika dihadapkan terhadap sebuah masalah, juga mengajarkan untuk memikirkan isu tersebut tanpa bias.

11. Menanamkan pemikiran pencarian solusi

Sejarah mendorong suatu individu untuk dapat mencari jalan keluar dari suatu masalah yang terjadi kepada mereka.

12. Memperkokoh rasa nasionalisme

Sejarah menanamkan dan menyokong rasa cinta kepada negara.

13. Mengembangkan pemahaman internasional

Sejarah membasmi prasangka yang ada pada suatu individu sehingga tidak terjadi perselisihan.

14. Mengembangkan keterampilan

Sejarah mengembangkan keterampilan suatu individu untuk berdiskusi, membaca, dan menggunakan media-media pembelajaran seperti peta, diagram, dan sebagainya.

### **2.7.1. Sejarah Perjuangan Indonesia**

Menurut Moh. Ali (2005), perjuangan merebut kemerdekaan Indonesia adalah masa dimana pejuang-pejuang masa itu berjuang untuk membuat kemerdekaan Indonesia, sehingga babakan masa tersebut jatuh pada abad 19 sampai dengan tahun 1945 (hlm.219-221).

### **2.7.2. Tokoh Perempuan pada Sejarah Perjuangan Indonesia**

Menurut Zoetmulder (2009), secara etimologis, kata perempuan berasal dari kata “*empu*” yang berarti orang yang mahir dan berkuasa atau mulia (hlm.5).

Oleh karena itu, tokoh perempuan yang dimaksud adalah tokoh yang memiliki identitas gender perempuan yang aktif pada memperjuangkan kemerdekaan bangsa dari abad 19 sampai dengan tahun 1945 dimana Indonesia mencapai kemerdekaannya.

### 2.7.3. Siswa

Menurut KBBI, yang dimaksud siswa adalah pelajar yang ada pada tingkat sekolah menengah dan sekolah dasar, berbeda dengan pelajar yang mencakup umur yang lebih luas.

Menurut Kochhar (1984), pada tingkat menengah, pembelajaran sejarah membutuhkan pendalaman pada bidang sosial, ekonomi, dan budaya yang dikandung oleh sejarah tersebut, bukan hanya membahas perihal perkembangan politik saja. Berikut merupakan tujuan pelajaran sejarah untuk pelajar menengah (hlm.64):

1. Memberikan pemahaman tentang perkembangan masyarakat
2. Menanam rasa berharga pada budaya
3. Menumbuhkan pemahaman kritis
4. Membuat pelajar dapat memahami dan memeriksa masalah modern
5. Membuat pelajar memahami perkembangan negara kepada perkembangan internasional
6. Menanam pemahaman soal proses perubahan sehingga pelajar termotivasi untuk melakukan tindakan-tindakan perubahan
7. Membuat pelajar memahami pentingnya pemeliharaan monumen-monumen dan melestarikan sejarah agar tidak kehilangan identitasnya.