

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Informasi

Media informasi merupakan media yang didesain untuk yang menjelaskan, merencanakan dan membentuk konteks dari pesan dan lingkungan yang mana diberikan untuk memenuhi kebutuhan informasi audiens. Informasi dibutuhkan dan hadir dalam kehidupan sehari-hari namun dalam penyampaian informasi dibutuhkan perancangan desain yang sesuai tentang bagaimana informasi dipresentasikan secara visual (Coates & Ellison, 2014, hlm.10).

2.1.1. Bentuk Media Informasi

Berdasarkan Coates & Ellison (2014, hlm. 21-25), media informasi berdasarkan desain terbagi menjadi 3 kategori antara lain:

1. Media informasi cetak *print*

Media informasi dalam cetak *print* biasa berpedoman pada satu gambar visual atau gambar berurutan untuk menyampaikan beberapa data atau informasi yang kompleks. Informasi disampaikan tidak hanya menggunakan diagram tetapi juga bisa menggunakan foto, ilustrasi dan tulisan. Contohnya seperti buku majalah atau koran.

2. Media informasi interaktif

Media informasi interaktif dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan internet yang telah mengembangkan bagaimana audiens menerima dan berinteraksi

dengan data. Media informasi interaktif ini membutuhkan peran aktif pengguna untuk memahami informasi berdasarkan opsi yang diberikan. Informasi disampaikan menggunakan media digital atau *screen-based*. Contoh dari media informasi interaktif adalah *website*, majalah elektronik, aplikasi.

3. Media informasi *environmental*

Media informasi *environmental* yang digunakan untuk memberi informasi mengenai arah tujuan atau penunjuk arah bagi audiens, informasi bagaimana cara menemukan dan apa yang harus dilakukan oleh audiens. Media informasi ini dirancang untuk mengkomunikasikan data atau informasi penting kepada audiens dalam jumlah besar di suatu area. Dalam perancangannya, desainer harus mempertimbangkan jarak media, penempatan media, pencahayaan dan kondisi lingkungan yang membuat informasi tersebut dapat terlihat. Contohnya adalah *signage* dan *wayfinding*.

2.1.2. Fungsi Media Informasi

Coates & Ellison (2014) mengatakan bahwa media informasi berfungsi sebagai panduan bagi audiens untuk diikuti apabila mereka tidak familiar dengan suatu lingkungan atau penggunaan suatu barang dimana menginstruksikan secara jelas mengenai apa yang harus atau boleh dan tidak boleh dilakukan. Masalah penyampaian informasi seperti kendala dalam berpergian namun tidak bisa menggunakan bahasa asing ini juga dapat diselesaikan dengan desain media informasi seperti *signage* pada bandara (hlm. 19-20).

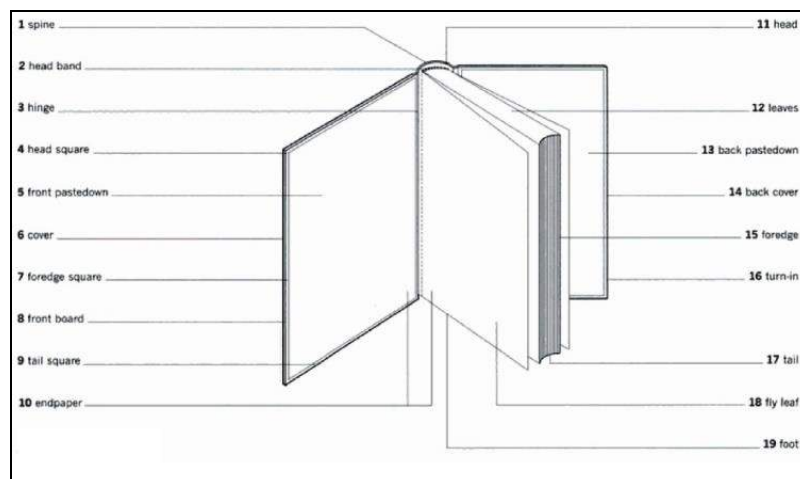
Media informasi secara garis besar berfungsi sebagai media penyampaian instruksi yang jelas, data atau fakta kepada audiens dengan bahasa visual yang melampaui batas internasional. Media informasi juga dapat membantu audiens untuk memahami informasi yang kompleks seperti tabel periodik dan membuat hal yang sulit menjadi mudah dipahami dan dapat menghemat waktu dan tenaga dalam penyampaian informasi (Coates & Ellison, 2014, hlm. 20).

2.2. Buku

Buku merupakan media dokumentasi yang mudah dibawa dan berfungsi menyimpan serta menyebarkan pengetahuan kepada pembaca melampaui batasan ruang dan waktu (Haslam, 2006, hlm. 9).

2.2.1. Elemen Buku

Sebuah buku terdiri dari 19 bagian yang mana istilahnya secara teknis biasa digunakan dalam percetakan antara lain (Haslam, 2006, hlm. 20):



Gambar 2.1. *The Block Book*
(Haslam, 2006)

1. *Spine* adalah bagian terluar yang melapisi bagian dalam buku.

2. *Headband* adalah lapisan dari ikatan benang pada bagian buku yang berfungsi untuk menjilid buku dan seringkali diwarnai untuk melengkapi jilid cover.
3. *Hinge* adalah daerah lipatan yang terdapat pada *endpaper* dan berada di antara *fly leaf* dan *pastedown*.
4. *Headsquare* adalah penyokong kecil berupa lapisan pada bagian paling atas dari buku dan terbentuk dari *cover* dan papan belakang yang mana ukurannya lebih besar daripada ukuran isi dari buku.
5. *Front pastedown* adalah lapisan lembaran tebal atau *endpaper* yang menempel pada sisi dalam *cover*.
6. *Cover* adalah kertas atau papan tebal yang menempel dan berfungsi menjaga buku pada sisi depan.
7. *Foredge square* adalah tonjolan kecil yang berfungsi sebagai pelindung pada pinggiran depan buku yang dibentuk oleh *cover* dan sisi belakang.
8. *Front board* adalah papan sampul pada sisi depan.
9. *Tail square* adalah pelindung pada sisi belakang buku yang terbuat dari *cover* dan papan belakang yang berukuran lebih besar dibandingkan ukuran halaman isi.
10. *Endpaper* adalah kumpulan kertas tebal yang berfungsi sebagai lapisan sisi dalam dari papan *cover* dan menyokong sendi buku.

11. *Head* adalah sisi atas dari sebuah buku.
12. *Leaves* adalah kumpulan selebaran kertas yang terdiri dari dua bidang halaman baik dari sisi kiri kanan maupun depan belakang.
13. *Back pastedown* adalah lembar kertas paling akhir yang direkatkan pada sisi dalam dari sebuah buku.
14. *Back cover* adalah lembaran atau papan tebal pada sisi belakang dari sebuah buku.
15. *Foreedge* adalah sisi pinggir depan sebuah buku.
16. *Turn-in* adalah pinggiran kertas atau kain pada sisi luar buku yang dilipat ke sisi dalam *cover*.
17. *Tail* adalah sisi bawah dari sebuah buku.
18. *Fly leaf* adalah halaman kosong yang terletak pada *endpaper*.
19. *Foot* adalah sisi bawah dari halaman.

2.2.2. Teknik Cetak

Haslam (2006, hlm. 210 - 218) menyatakan ada beberapa teknik cetak buku antara lain:

1. Relief printing

Dalam teknik cetak ini, tinta magenta pada permukaan yang timbul dari plakat sebelum kertas ditekan pada sebuah tulisan atau gambar dan impresi dibuat sehingga gambar atau tulisan berpindah ke permukaan kertas.

2. *Planographic printing*

Dalam teknik cetak ini, tinta berada pada permukaan yang kering dari plakat bukan pada permukaan yang basah yang mana dilembabkan dengan menggunakan *damp roller*. Kertas kemudian ditekan pada permukaan dan impresi dibuat sehingga gambar atau tulisan berpindah ke permukaan kertas.

3. *Intaglio printing*

Dalam teknik cetak ini, tinta berada pada bagian atas permukaan plakat dan kemudian *doctor blade* berfungsi untuk mengikis permukaan dan meninggalkan tinta dalam sela-sela kecil. Ketika kertas ditekan pada plakat, tinta berpindah dari sela-sela ke dalam kertas.

4. *Screen printing*

Dalam teknik cetak ini, tinta diperas melalui stensil yang disokong oleh sebuah kain jala ke dalam kertas yang berada pada permukaan.

2.2.3. Teknik Binding

Haslam (2006, hlm. 233-238) menyatakan ada beberapa jenis teknik *binding* antara lain:

1. *Library binding*

Teknik *binding* yang dikhususkan untuk penggunaan yang tahan lama dan berat. Kekhasan teknik *binding* ini adalah buatan tangan dengan *cover millboard* berwarna abu-abu terang atau *strawboard*.

2. *Case binding*

Teknik *binding* ini dikenal juga dengan teknik penjilidan edisi dimana *case* terdiri dari 3 bagian yaitu *cover* depan, *cover* belakang dan punggung buku. Bagian-bagian tersebut kemudian dijahit bersama dengan menggunakan tangan atau mesin.

3. *Perfect binding*

Teknik *binding* ini dikenal sebagai tercepat dan termurah di antara teknik lainnya dimana menggunakan cairan adesif seperti lem untuk melekatkan jahitan antar bagian buku.

4. *Concertina books* atau *broken-spine binding*

Teknik *binding* ini dikenal sebagai *binding* China atau Prancis, dimana dapat diikatkan dengan *cover* yang membungkus dan dapat membuat halaman dibuka seperti *concertina* sehingga terlihat seperti satu halaman.

5. *Paperback binding*

Teknik *binding* yang dikenal dengan *soft cover* dimana ditandai dengan kertas tebal atau sampul kertas karton yang kemudian disatukan dengan lem daripada jahitan atau staples. Halaman bagian dalam juga terbuat dari kertas sehingga bisa dibilang biaya produksi teknik *binding* ini lebih murah daripada penjilidan buku *hard cover*.

6. *Experimental hardback binding*

Teknik *binding* ini digunakan oleh pembuat buku sebagai bentuk eksperimental. Salah satu contohnya adalah desain *binding* Matilda Saxo

untuk buku “The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde” dari penulis Robert L.S. dimana terdapat satu halaman yang dilipat pada tengah halaman dan disokong oleh papan yang lebih tebal yang terdapat pada depan dan belakang *cover*. Lipatan ini melambangkan narasi dari tokoh utama yang berkepribadian ganda.

7. *Saddle-wire stitching*

Teknik *binding* ini juga dikenal dengan *stapling*. Teknik ini biasa digunakan untuk menyatukan majalah, pamflet dan katalog. Publikasi tipis dapat menggunakan teknik ini sedangkan khusus publikasi tebal harus menggunakan *side wire-stitched*. Teknik ini tidak dibuat berdasarkan per bagian namun disatukan menjadi sebuah kesatuan dan biasanya diselesaikan dengan *cover* yang direkatkan langsung ke bagian belakang untuk menyembunyikan jahitan.

8. *Spiral binding*

Teknik ini memperbolehkan halaman untuk berada dalam posisi *flat* dan biasanya sering digunakan untuk buku manual dimana pembaca harus membacanya dalam keadaan sibuk. Halaman-halamannya tersendiri dan dilubangi pada bagian sisi *binding* dengan beberapa lubang yang sesuai dengan sudut dari benang *screw* dan lebar *spiral binding*.

9. *Loose-leaf binding*

Teknik ini biasanya diasosiasikan dengan *binding* peralatan sekolah, *folder ring*, namun juga digunakan dalam percetakan komersial. Teknik ini

memperbolehkan pembaca untuk melepaskan salah satu halaman buku sehingga tidak perlu membawa buku kemana-mana.

10. *Shrink-wrapping*

Teknik menyegel buku dengan *polythene* atau *cellophane tube* dimana udara dipompa keluar dan disegel dengan menggunakan panas. Teknik ini akan melindungi dokumen penting dari kerusakan seperti buku jenis *pop up*.

2.3. Ilustrasi

Berdasarkan Male (2017, hlm. 98-161), terdapat sifat-sifat penggambaran dari ilustrasi yang mana di dalamnya direpresentasikan dalam beberapa gaya ilustrasi antara lain:

1. Bahasa visual



Gambar 2.2. Ilustrasi berdasarkan Stilisasi
(Male, 2017)

Dalam ilustrasi sebagai bahasa visual terdapat 2 sifat yaitu stilasi dan kecerdasan visual. Stilasi adalah gaya ilustrasi dengan penggambaran visual khas yang mengidentifikasi suatu tanda atau ciri khas individu dan juga

menunjukkan genre dari ilustrasi yang dibuat. Secara umum, terdapat 2 jenis penggambaran yaitu gambar literal dan gambar konseptual. Gambar literal memrepresentasikan kenyataan dan gambar konseptual merepresentasikan perumpamaan dari suatu subjek atau visual dari sebuah ide atau teori yang juga dapat menggunakan elemen realitas namun digambarkan dengan wujud yang berbeda (hlm. 99).



Gambar 2.3. Ilustrasi berdasarkan Kecerdasan Visual
(Male, 2017)

Dalam bahasa visual, terdapat juga kecerdasan visual dimana dibutuhkan dalam analisis konsep bahasa visual dimana didasari dari pertimbangan estetika, rasa, penggunaan warna, tekstur maupun bentuk dan simbolisme emosional dari subjektivitas dan preferensi audiens namun juga objektivitas dari ilustrasi. Ilustrasi dapat dikatakan baik apabila pesan yang ingin disampaikan dapat diterima oleh audiens. Namun dalam praktiknya terdapat juga ambiguitas dalam korelasi kecerdasan visual dengan interpretasi

gambar dimana dibutuhkan pengalaman yang komprehensif, visualisasi yang aktual dan pemahaman secara kontekstual dalam membuat penilaian terhadap suatu gambar (hlm. 102).

2. Metafora visual

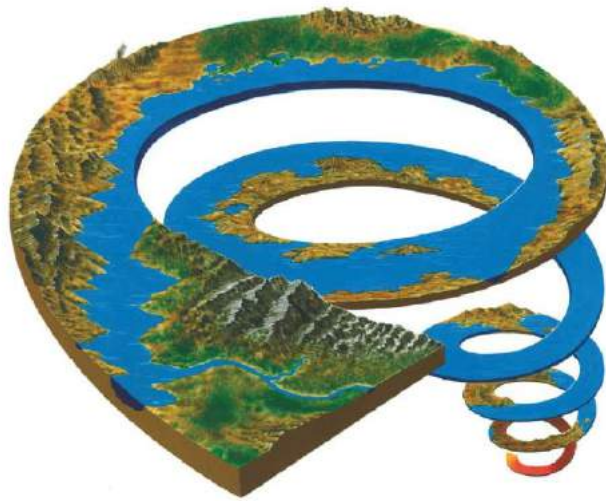
Sebagai metafora visual, terdapat penggambaran ilustrasi dengan menggunakan gaya surealis, ekspresionisme abstrak dan kubisme. Gaya ilustrasi ini biasa digunakan dengan elemen distorsi, penyusunan elemen komposisi yang menciptakan kesan ilusi dan membutuhkan interpretasi seperti mimpi, ide yang provokatif dan mendorong untuk berpikir, menunjukkan identitas dan juga promosi (hlm. 108).



Gambar 2.4. Ilustrasi Surealis
(Male, 2017)

Dalam metafora visual dikenal juga ilustrasi berupa diagram biasanya menggambarkan fitur, sistem atau proses dari suatu objek atau hal dimana bisa merepresentasikan suatu grafis atau simbolik yang bersifat edukatif dan juga

interaktif. Jenis ilustrasi ini biasanya ditemukan dalam buku pelajaran atau bacaan akademis berwarna hitam putih namun dapat dalam bentuk berwarna juga yang dapat digunakan sebagai alternatif visual dalam kampanye untuk promosi atau untuk kebutuhan editorial (hlm. 115).



Gambar 2.5. Ilustrasi Diagram
(Male, 2017)

3. Gambaran nyata

Sifat ilustrasi ini menunjukkan penggambaran ilustrasi berdasarkan kenyataan yang ada, dimana merepresentasikan lokasi, komponen, subjek atau objek melalui penggambaran secara valid dan akurat baik dalam perspektif ruang maupun skala. Namun seiring perkembangan, terdapat juga beberapa gambar seperti dalam buku cerita anak-anak dimana penggambaran tersebut dlebih-lebihkan sehingga menjadi terlihat lebih lucu, bersifat komikal atau berbentuk karikatur (hlm. 125-126).

Dalam sifat ini, terdapat penggambaran dengan gaya ilustrasi hiperrealisme dimana visual digambarkan dengan memanfaatkan pemahaman terhadap perspektif, skala dan proporsi sehingga subjek atau objek yang digambar terlihat hidup, realistis dan memberi kesan kredibilitas pada gambar tersebut (hlm. 129).



Gambar 2.6. Ilustrasi Hiperrealisme
(Male, 2017)

Seiring perkembangan, terjadi pergeseran pengaruh gaya ilustrasi dari gaya realisme murni menjadi gaya impresionisme. Gaya ilustrasi yang berasal dari perkembangan gaya impresionisme ini dikenal dengan *stylised realism* dimana memiliki pengaruh signifikan terutama kepada *illustrator* yang bekerja dalam industri *fashion* (hlm. 135-136).

Gaya ilustrasi ini juga dapat ditemukan pada karya naratif non-fiksi maupun fiksi yang ditunjukkan kepada target audiens muda dimana elemen-elemen gambar tersebutkan dilebih-lebihkan dengan tujuan untuk menghiburkan dan menekankan suatu aspek pada sebuah karakter atau kepribadian dari individu (hlm. 137).



Gambar 2.7. Ilustrasi *Stylised Realism*
(Male, 2017)

Selain itu, terdapat juga gaya ilustrasi *sequential imagery* dimana terdiri dari elemen rangkaian gambar yang berkaitan antara satu sama lainnya untuk membentuk atau memberikan suatu pesan kepada audiens. Gaya ilustrasi ini biasa ditemukan dalam buku komik, komik strip, novel grafis dan naratif fiksi maupun non fiksi untuk audiens muda. Selain itu, dapat juga digunakan dalam periklanan maupun promosi, pemberian informasi, edukasi,

hiburan, gambar kemasan, kebutuhan editorial dan humor dalam majalah dan surat kabar (hlm. 140-141).



Gambar 2.8. Ilustrasi *Sequential Imagery*
(Male, 2017)

4. Estetika dan Non Estetika



Gambar 2.9. Ilustrasi berdasarkan Tren
(Male, 2017)

Dalam sifat ilustrasi, bahasa visual dan pertimbangan juga dipersepsikan berdasarkan nilai estetika dan non estetika pada penggambaran. Selama ini

selalu ada tren dalam penggambaran ilustrasi dimana sejarah dan asosiasi kebudayaan mempunyai pengaruh yang signifikan untuk mendorong pertimbangan gaya ilustrasi dalam subjek, tema dan konteks yang dipengaruhi oleh perkembangan pasar seperti dalam industri musik, periklanan dan mode *fashion*. Dalam tren, gambar yang dahulu bisa terbilang tidak menarik atau abnormal dapat menjadi diterima seiring perkembangan budaya dan pasar (hlm. 149).



Gambar 2.10. Ilustrasi dengan Elemen *Chocolate Box*
(Male, 2017)

Dalam segi estetika dan non estetika juga terdapat istilah *chocolate box* dimana identik dengan gambar dengan penggambaran yang dianggap superfisial, memiliki konten yang aman dan layak untuk dipertunjukkan dan biasanya digambarkan melalui subjek yang polos dan tidak menantang, memiliki kesan yang sangat manis biasanya ditemukan dalam periklanan (hlm. 156-157).

Selain itu juga terdapat penggambaran dengan elemen *shock* atau kejutan, gaya penggambaran ini bervariasi dari hiperrealisme hingga ekstrim surealisme dimana pesan atau tema disampaikan dengan penggambaran subjek atau objek yang aneh atau pendistorsian secara sengaja sehingga gambar terlihat kurang pantas. Penggambaran tipe ini biasanya ditemukan pada jenis ilustrasi *avant-garde* (hlm. 161).



Gambar 2.11. Ilustrasi dengan Elemen *Shock*
(Male, 2017)

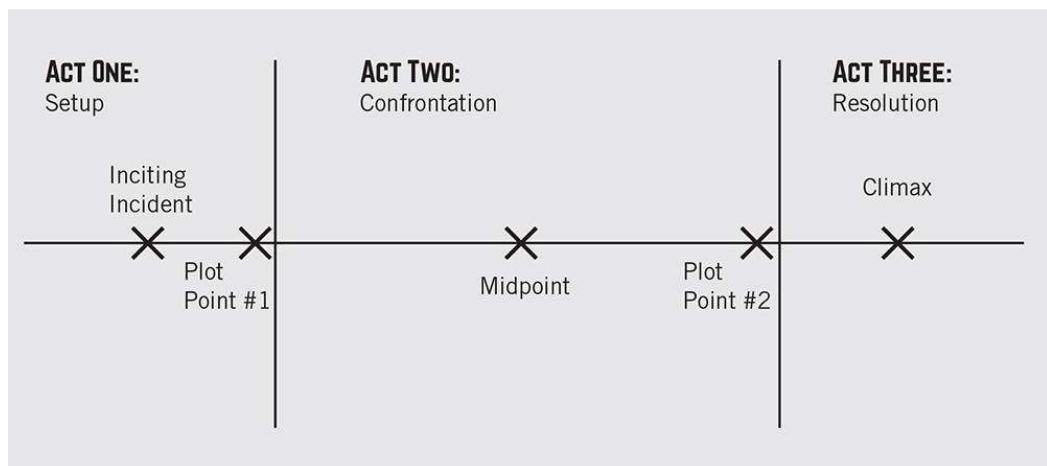
2.4. Novel Grafis

Berdasarkan definisi, novel merupakan narasi prosa fiksi yang tergolong panjang dan biasanya membahas mengenai hubungan antar manusia, alur yang ditunjukkan melalui tindakan, ucapan dan buah pikiran dari karakter, sedangkan grafis sendiri memiliki definisi gambar. Berdasarkan hal tersebut, novel grafis dapat disimpulkan merupakan karya fiksi bergambar yang durasinya lebih

panjang dibandingkan komik yang dianggap seperti cerita pendek atau cuplikan episode dari sebuah narasi cerita yang panjang (Cooney, 2011, hlm. 7).

Dalam Cooney (2011), istilah novel grafis pertama kali dikenalkan oleh Will Eisner pada tahun 1978 dalam bukunya “A Contract with God” dimana novel grafis diasosiasikan dengan cerita yang kompleks, panjang dan berpusat pada penceritaan melalui karakter yang mana sering dikaitkan dengan elemen autobiografi dan dinilai lebih dari suatu buku komik biasa (hlm. 7-8). Grafik novel sendiri lebih ditujukan kepada audiens yang lebih dewasa, kontennya biasa terdiri dari 30 hingga lebih dari 100 halaman, penggabungan antara pembawaan emosi dari novel konvensional, teknik visual komik, ide dari film yang membuat novel grafis menjadi media baru untuk abad ke-21 (hlm. 9).

2.4.1. Struktur Alur Cerita



Gambar 2.12. Struktur Alur Cerita
(Schmidt, 2018)

Struktur alur merupakan pedoman jalannya cerita dimana terbagi menjadi beberapa tahap atau babak. Cerita tidak harus terdiri dari 3-4 babak namun bisa

terdiri dari satu babak atau bisa juga lebih. Babak atau tahapan biasanya ditentukan oleh alur dalam cerita. Sebuah cerita secara umum dapat dibagi menjadi beberapa babak antara lain (Schmidt, 2018, hlm. 10):

1. Babak satu: *Setup*

Tahapan awal yang mengarah pada kejadian pemicu dimana karakter biasanya dihadapkan ke suatu kejadian yang mengawali dimulainya cerita. Selama babak ini, karakter biasanya akan mengambil suatu tindakan atau menghadapi tantangan hingga terjadi *turning point* yang biasa ditandai oleh perubahan lokasi atau konflik semakin membesar.

2. Babak dua: *Confrontation*

Dalam tahap ini, karakter mulai menerima informasi baru atau melakukan penyesuaian untuk mencapai tujuan utamanya dimana biasa terjadi penambahan tantangan atau masalah yang akan memicu *turning point* selanjutnya.

3. Babak tiga: *Resolution*

Tahapan ini biasa dikenal sebagai tahapan terakhir dimana karakter semakin menuju konflik terakhir yang mana menunjukkan apakah tujuan utama karakter tercapai atau tidak tercapai atau dikenal dengan klimaks. Tahapan terakhir ini biasanya menjadi akhir penyelesaian dari cerita atau alur cerita pendek sehingga pembaca mendapat pemahaman mengenai perubahan kondisi kembali seperti semula atau normal untuk karakter atau kondisi terbaru dari karakter.

2.4.2. Genre

Gaya atau jenis penulisan dalam suatu karya tulis biasa disebut dengan genre.

Dalam penulisan karya tulis terdapat 4 genre utama antara lain (Turco, 2020):

1. Fiksi

Fiksi terbagi lagi menjadi beberapa subgenre antara lain novel, novela, novelet atau cerita panjang, cerita pendek dan sangat pendek serta episode dan anekdot (hlm. 9). Dalam genre ini, konflik dan masalah menjadi pusat dari situasi dramatis yang digambarkan dalam cerita dimana juga menunjukkan karakteristik sifat manusia dari karakter sehingga pembaca dapat berelasi dan bersimpati maupun berempati terhadap karakter (hlm. 40).

2. Drama

Drama terbagi menjadi subgenre tragedi, komedi, komedi tragis, *melodrama* dan *skit* atau lakon pendek (hlm. 9). Genre drama hampir serupa dengan genre fiksi karena sama-sama berfokus pada narasi dan elemen narasi yang terdiri dari karakter, plot, suasana dan tema namun genre drama merupakan genre gabungan dimana berisi tulisan dan juga efek visual yang memungkinkan pemahaman berdasarkan indera dibandingkan kata-kata dalam buku (hlm. 120).

3. Puisi

Puisi terbagi lagi menjadi beberapa subgenre antara lain lirik, bait naratif dan bait drama puisi atau sajak (hlm. 9). Genre ini biasanya menggunakan bahasa puitis sebagai cara berbicara atau penyampaian pesan kepada audiens dimana

digunakan untuk memberi penekanan pada visualisasi dan audiotori (hlm. 11-13).

4. Nonfiksi

Nonfiksi terbagi menjadi *subgenre* autobiografi, biografi, esai dan pidato atau dialog nonfiksi (hlm. 9). Genre ini biasanya ditandai dengan penulisan berdasarkan argumen logis baik deduksi maupun induksi atau informasi yang perlu disampaikan atau dibuktikan kepada pembaca (hlm. 180-181).

2.4.3. Perancangan Karakter

Dalam perancangan karakter dibutuhkan penciptaan dan pemahaman mengenai kompleksitas karakter serta dunia yang mereka tempati (Cooney, 2011, hlm. 18). Berdasarkan Cooney (2011, hlm. 18-19), karakter dalam novel grafis biasa terbagi menjadi:

1. Karakter utama / protagonis

Karakter yang menjadi fokus dan penentu dari alur cerita dimana karakter ini menjadi karakter yang paling kompleks dari semua karakter yang ada. Karakter utama biasanya digambarkan sebagai karakter yang mempunyai niat atau keinginan tertentu untuk mencapai sesuatu namun memiliki konflik internal yang mana menunjukkan kedalaman dari karakter tersebut.

2. Karakter pendukung

Karakter ini menjadi refleksi dari kualitas karakter utama dimana bersifat sebagai simbolisasi dari kesadaran atau hati nurani karakter utama dan sebagai pengingat atas konsekuensi dari aksi yang dilakukan oleh karakter utama.

Karakter ini juga bisa memberikan informasi kepada pembaca mengenai tujuan, sejarah, kelemahan dari karakter utama secara tidak langsung.

3. Karakter insidentil

Karakter ini berfungsi untuk membantu penerusan alur cerita dan memiliki perkembangan karakter yang paling sedikit dimana menjadi karakter latar yang berinteraksi sedikit dengan karakter utama.

4. Karakter antagonis

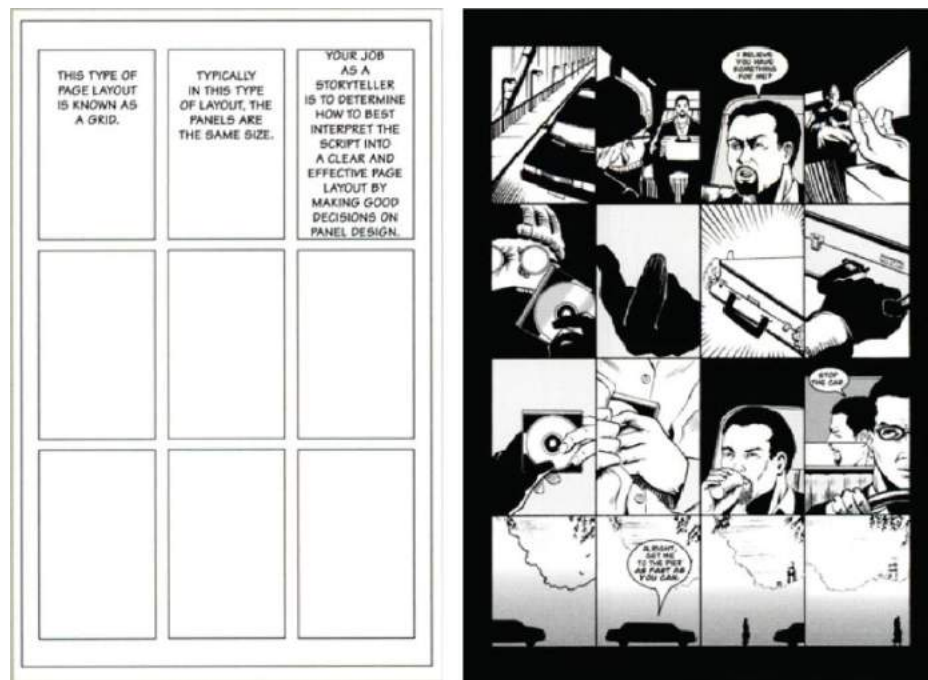
Karakter ini tidak selalu harus menjadi pemeran jahat, dapat juga digambarkan sebagai teman baik dari karakter utama yang memiliki tujuan yang sama dalam cerita. Karakter antagonis harus berpikir dan bertindak secara berbeda dengan karakter utama sehingga memberikan elemen konflik dalam cerita.

Dalam perancangan karakter, kedalaman suatu karakter juga bisa disampaikan dengan visual dimana digambarkan melalui kebiasaan berpakaian, gestur, dan bahasa tubuh sehingga sifat karakter dapat terlihat jelas oleh pembaca. Penulisan deskripsi karakter yang baik juga dapat membantu penggambar untuk memvisualisasikan apa yang ditulis oleh penulis dan menyediakan ruang interpretasi untuk imajinasi penggambar (Cooney, 2011, hlm. 20-22).

2.4.4. Layout

Layout yang digunakan dalam komik atau novel grafis terbagi menjadi 2 antara lain (Cooney, 2011, hlm. 91):

1. *Grid layout*



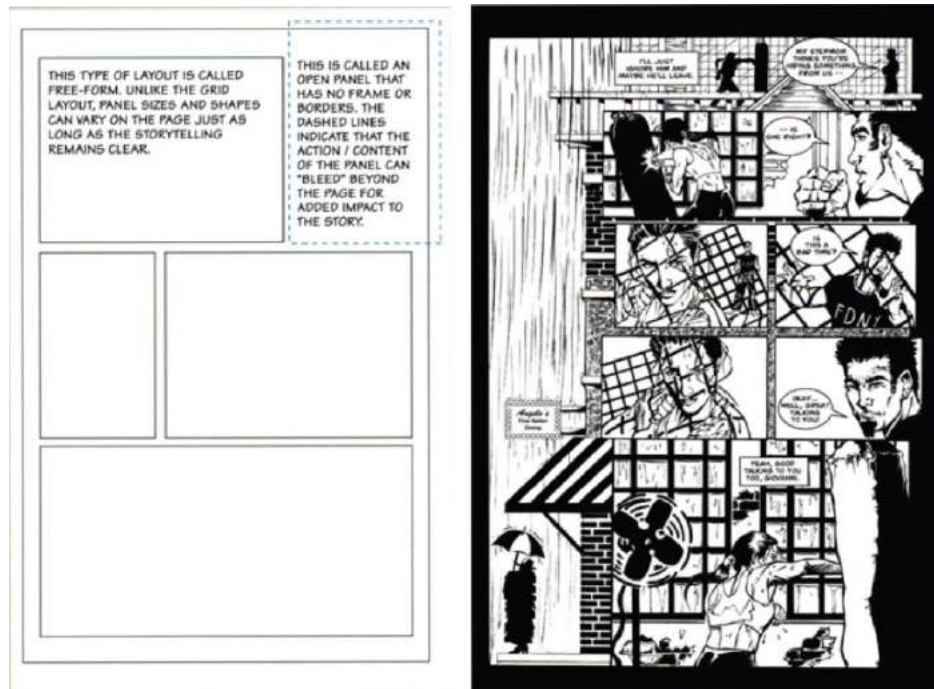
Gambar 2.13. *Grid Layout*
(Cooney, 2011)

Layout ini memiliki panel dengan ukuran dan bentuk yang sama dimana memudahkan pembaca untuk mengikuti naratif visual dan juga mempermudah penggambar untuk fokus pada konten dalam panel. Tata letak ini menimbulkan kesan bagi pembaca bahwa tidak ada satu panel yang lebih penting antara satu dengan lainnya. Tata letak panel ini dianggap lebih sulit dibandingkan *free form layout* karena penggambar harus memberi penekanan pada komposisi dalam panel.

2. *Free form layout*

Layout ini berfungsi untuk memungkinkan elemen *storytelling* yang lebih dinamis. Kesan pembaca terhadap cerita ditentukan oleh ukuran, bentuk dan penyusunan panel. Dalam perancangannya, penggambar dapat menyusun

secara bebas selama masih jelas untuk dibaca. Tata letak panel jenis ini biasa disusun berdasarkan naskah.



Gambar 2.14. *Free Form Layout*
(Cooney, 2011)

2.4.5. Teknik Panel

McCloud dikutip dalam Cooney (2011, hlm. 48-50) menyatakan bahwa transisi panel ke panel terbagi menjadi:

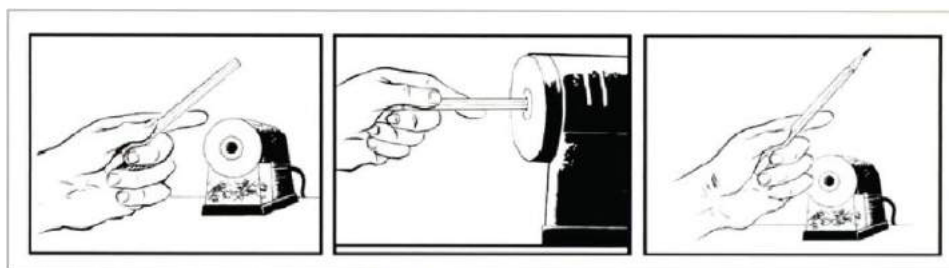
1. *Subject to subject*

Teknik panel yang mempertunjukkan seri pergantian fokus subjek atau karakter dalam satu *scene*.



Gambar 2.15. Panel *Subject to Subject*
(Cooney, 2011)

2. *Moment to moment*



Gambar 2.16. Panel *Moment to Moment*
(Cooney, 2011)

Teknik panel yang mempertunjukkan satu aksi dalam rangkaian momen yang hampir terlihat seperti instruksi penggunaan.

3. *Scene to scene*



Gambar 2.17. Panel *Scene to Scene*
(Cooney, 2011)

Teknik panel yang mempertunjukkan transisi atau pergantian waktu atau ruang.

4. *Action to action*

Teknik panel yang mempertunjukkan satu subjek yang mana dapat berupa orang, barang atau sejenisnya yang sedang melaksanakan rangkaian aksi atau tindakan.



Gambar 2.18. Panel *Action to Action*
(Cooney, 2011)

5. *Aspect to aspect*



Gambar 2.19. Panel *Aspect to Aspect*
(Cooney, 2011)

Teknik panel yang mempertunjukkan transisi dari suatu segi lokasi, ide, suasana ke lainnya.

6. *Non sequitur*

Teknik panel abstrak yang terlihat seperti tidak berhubungan atau tidak terlihat seperti suatu rangkaian namun dianggap masih dapat dipahami oleh pembaca untuk menemukan keterkaitan atau resonansi dari kombinasi panel abstrak.



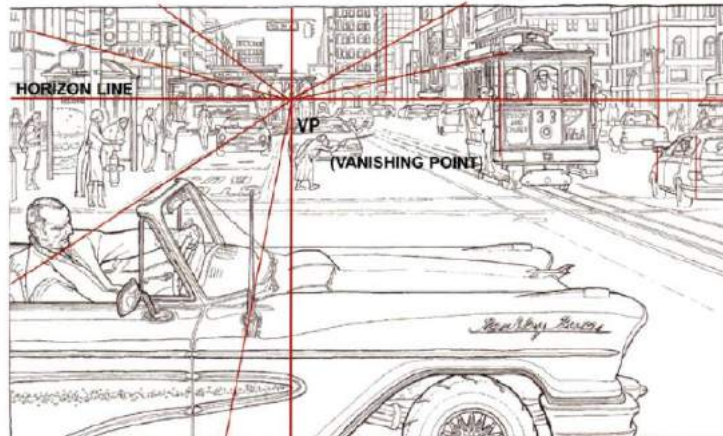
Gambar 2.20. Panel *Non Sequitur*
(Cooney, 2011)

2.4.6. Teknik Perspektif

Cooney (2011) mengatakan bahwa perspektif merupakan alat yang berfungsi memberi kesan jarak, ukuran, objek yang bertumpukan dan titik temu secara terstruktur. Dalam perancangan gambar terdapat 3 teknik perspektif antara lain (hlm. 74-83):

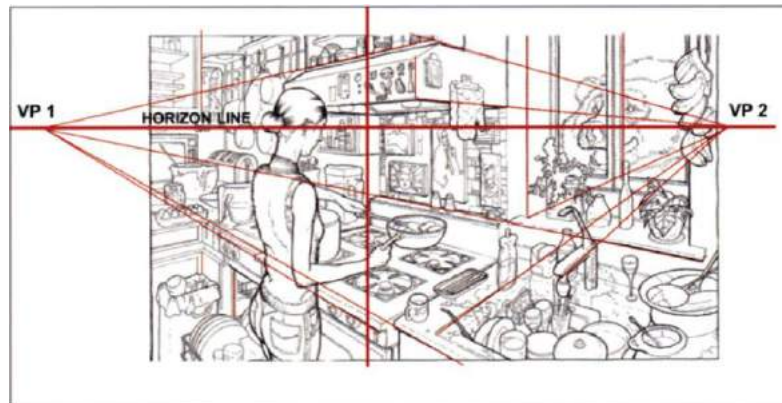
1. *One-point perspective*

Teknik perspektif satu titik dimana satu sisi objek yang terlihat berada pada bidang paralel yang menyebabkan terlihat seperti ada satu titik hilang. Teknik ini berfungsi untuk menimbulkan kesan kedalaman dari medium dua dimensi.



Gambar 2.21. *One Point Perspective*
(Cooney, 2011)

2. *Two-point perspective*

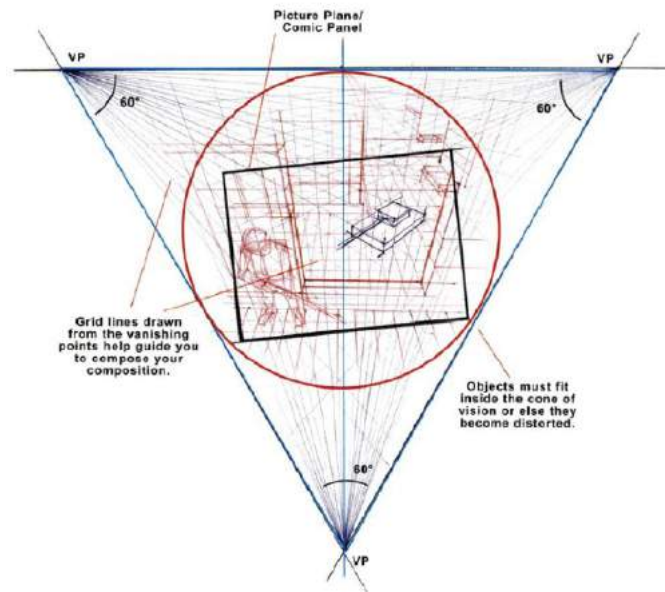


Gambar 2.22. *Two-Point Perspective*
(Cooney, 2011)

Teknik pespektif dua titik dimana objek yang terlihat berada pada suatu sudut. Teknik ini ditunjukkan dengan satu bidang garis sejajar dan dua bidang garis

miring pada permukaan gambar yang kemudian garis sejajar dan dua garis miring tersebut akan bertemu dan menghasilkan dua titik hilang.

3. *Three-point perspective*



Gambar 2.23. *Three-Point Perspective*
(Cooney, 2011)

Teknik perspektif yang merupakan pengembangan dari teknik perspektif dua titik hilang dimana ditambahkan titik hilang pada bagian bawah atau atas dari garis horizon tempat titik temu semua garis vertikal, biasanya digunakan untuk menggambar lanskap yang luas.

2.4.7. Teknik Pengambilan Gambar

Cooney (2011) mengatakan pengambilan gambar melalui kamera dan segi pandang menentukan bagaimana pembaca memahami cerita melalui visual. Berikut merupakan elemen teknik pengambilan gambar berdasarkan *camera shot* dan *angle* (hlm. 98-99):

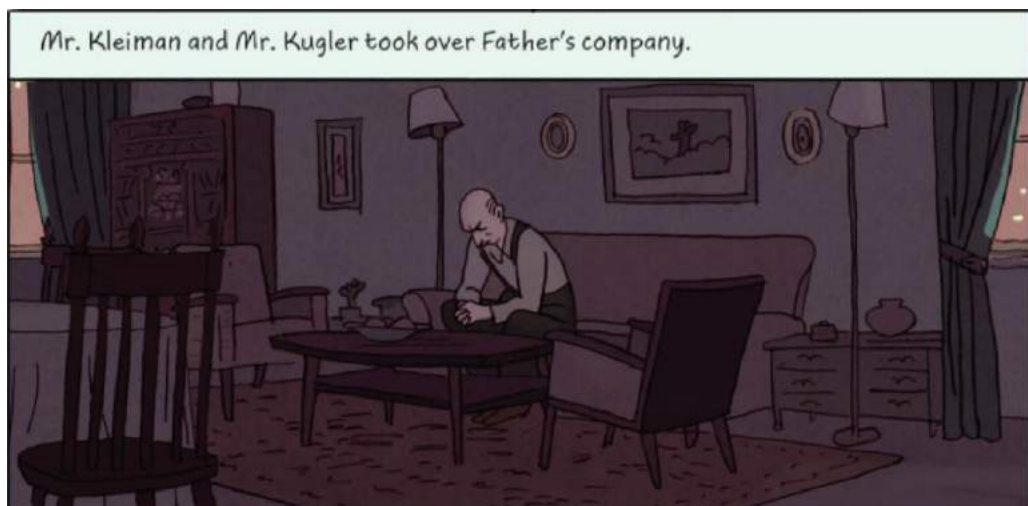
1. *Establishing shot*



Gambar 2.24. *Establishing Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik ini penting digunakan untuk membangun dan menunjukkan latar dari cerita dimana menginformasikan lokasi peristiwa berlangsung.

2. *Long shot / full shot*



Gambar 2.25. *Long Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik ini mempertunjukkan pengambilan gambar dari jauh sehingga terlihat karakter yang terlibat dan lokasi secara keseluruhan.

3. *Medium shot*



Gambar 2.26. *Medium Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik yang mempertunjukkan gambar karakter atau subjek biasanya dari posisi pinggang ke atas dan juga latar yang mungkin digambarkan secara detail maupun tidak detail sama sekali.

4. *Close-up shot*



Gambar 2.27. *Close-up Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik ini memberi penekanan pada karakter atau subjek, bisa ditunjukkan melalui ekspresi maupun gestur tangan. Teknik ini biasanya digunakan untuk menggambarkan objek yang dipegang oleh karakter secara detail atau visualisasi objek dari jarak dekat.

5. *Extreme close-up shot*



Gambar 2.28. *Extreme Close-up Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik ini biasa mempertunjukkan bagian tubuh karakter seperti mata atau mulut secara penuh dalam suatu panel.

6. *Over-the-shoulder shot*



Gambar 2.29. *Over-the-shoulder Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik ini biasanya merupakan pengambilan gambar dari balik punggung karakter lain, biasanya digunakan dalam *scene* dimana dua karakter sedang berdiskusi.

9. *Low angle shot*



Gambar 2.32. *Low Angle Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik pengambilan gambar dimana kamera memandang subjek atau karakter dari sisi bawah. Teknik ini dapat membuat karakter terlihat lebih dominan dan kuat.

10. *High angle shot*



Gambar 2.33. *High Angle Shot*
(Folman & Polonsky, 2018)

Teknik pengambilan gambar dimana kamera memandang subjek atau karakter dari atas biasanya di atas kepala dan dapat membuat karakter terlihat lemah dan rentan.

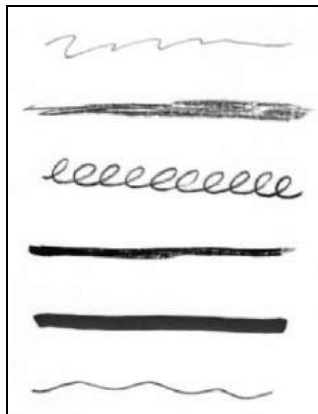
2.5. Desain Grafis

Desain grafis hadir sebagai suatu wujud komunikasi visual yang berperan dalam menyampaikan suatu konteks atau informasi kepada target audiens dan sebagai perwujudan visual dari konsep pikiran yang bersumber pada penciptaan, seleksi, dan penyusunan elemen visual. Solusi dari desain grafis ini dinilai dapat mempersuasif, mengenalkan, mengidentifikasi, menyemangati, menumbuhkan, mengatur, berfungsi sebagai merek, membangun, menemukan, mengajak, dan membawa makna (Landa, 2014, hlm. 1).

2.5.1. Elemen Desain Grafis

Dalam desain grafis, terdapat beberapa elemen dasar antara lain (Landa, 2014, hlm. 19-28):

1. Garis



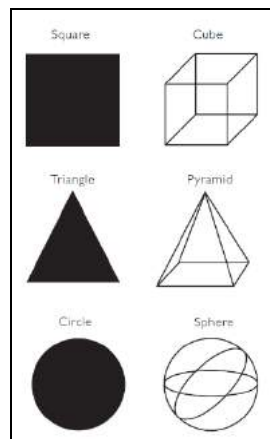
Gambar 2.34. Garis
(Landa, 2014)

Garis adalah wujud ekstensi dari sebuah titik atau sebuah jalur yang berasal dari titik bergerak. Titik sendiri adalah satuan terkecil dari sebuah garis (hlm.19). Garis banyak berperan dalam perancangan komposisi dan

komunikasi dalam desain seperti menentukan bentuk, tepi, huruf dan pola, menggambarkan batas-batas dan penentuan area dalam komposisi serta menyusun pengaturan visual dari suatu komposisi secara visual dan menciptakan garis visi dan gaya linear (hlm. 20).

2. Bentuk

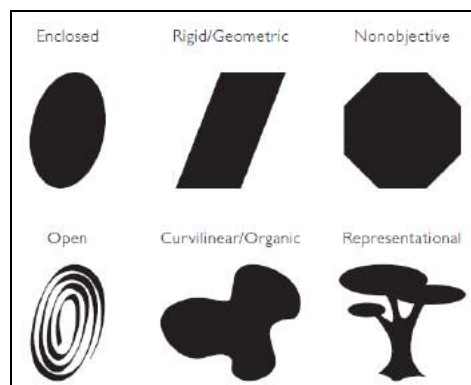
Bentuk merupakan hasil gambaran area pada bidang dua dimensi yang mana terbuat dari sebagian atau keseluruhan garis besar maupun kontur atau dengan nada, warna, maupun tekstur. Kualitas dari suatu bentuk akan ditentukan berdasarkan bagaimana suatu bentuk digambarkan. Pada awalnya, bentuk berasal dari gambar rupa dasar misalnya segitiga, persegi dan lingkaran yang kemudian dikembangkan menjadi (hlm. 21):



Gambar 2.35. *Basic Shape and Form*
(Landa, 2014)

- Bentuk geometris atau *rigid* merupakan bentuk yang dibuat dengan tepi lurus, dapat diukur sudut, atau kurva yang tepat.

- Bentuk *curvilinear* atau organis yang merupakan bentuk biomorfik atau lengkung oleh kurva yang ditandai dengan tepi berruansa naturalistik.
- Bentuk *nonobjective* yang merupakan bentuk murni yang tidak bersumber pada visual apapun atau tidak berkaitan dengan objek alam apapun.
- Bentuk *representational* adalah bentuk yang dapat dikenali dan merupakan lambang dari suatu benda yang ada di alam sehingga dikenal juga sebagai bentuk figuratif.



Gambar 2.36. *Shape*
(Landa, 2014)

Dalam desain grafis, dikenal juga istilah *figure and ground* yang dikenal sebagai pedoman dasar dari suatu persepsi visual dan diasosiasikan hubungannya dengan bentuk, dari *figure* ke *ground*, pada permukaan dua dimensi. Secara dasarnya, pikiran akan membedakan antara elemen grafis sebagai latar belakang atau *ground* untuk memahami apa yang digambarkan (hlm.21). Tipografi yang merupakan susunan huruf, angka, dan tanda baca

juga dikenal sebagai bentuk dan dapat dipersepsikan ke dalam bentuk bujur sangkar, lengkung, geometris maupun organis (hlm. 22).

3. Warna

Warna adalah bagian dari desain yang dinilai kuat dan dominan. Warna terbentuk dari cahaya yang dipantulkan (hlm. 23). *Hue*, *value* dan *saturation* merupakan elemen-elemen dalam warna. *Hue* mengarah pada istilah dari nama warna seperti merah atau hijau, biru maupun oranye. *Value* mengarah pada tahapan luminositas atau gelap atau terangnya warna misalnya biru muda atau biru tua. *Shade*, *tone* dan *tint* adalah aspek *value* yang berbeda. *Saturation* atau dikenal juga dengan *chroma* dan *intensity* adalah tingkat kecerahan atau kejemuan suatu warna misalnya merah terang atau merah kusam (hlm. 23-24).



Gambar 2.37. Sistem Warna Aditif
(Landa, 2014)

Dalam warna terdapat warna aditif dan subtraktif. Warna aditif merupakan warna primer yang biasa digunakan pada pekerjaan berbasis layar yang mana terdiri dari warna merah, hijau dan biru atau dikenal dengan RGB.

Warna subtraktif merupakan warna yang digunakan pada media berbasis *offset printing* dimana terdiri dari warna oranye, hijau dan ungu yang merupakan warna sekunder (hlm. 23-24).



Gambar 2.38. Sistem Warna Subtraktif
(Landa, 2014)

Warna-warna tersebut yang digabungkan akan memproduksi banyak variasi warna. Warna CMYK memiliki pengertian dimana C melambangkan warna cyan, M melambangkan warna magenta, Y melambangkan warna kuning dan warna hitam dilambangkan oleh K. Warna ini biasanya dimanfaatkan dalam proses reproduksi foto, seni, dan ilustrasi penuh warna. Hitam ditambahkan untuk meningkatkan kontras (hlm. 24).

4. Tekstur

Representasi sentuhan atau simulasi suatu permukaan objek biasa disebut dengan tekstur. Tekstur terbagi menjadi dua jenis yaitu taktil dan visual. Tekstur taktil atau dikenal dengan actual merupakan tekstur yang memiliki rasa seperti sentuhan sebenarnya serta dapat disentuh dan dirasakan secara fisik. Tekstur taktil pada desain dapat dihasilkan melalui teknik-teknik

percetakan contohnya teknik *embossing* dan *debossing*, letterpress, *stamping* dan ukiran (hlm. 28).

Tekstur visual merupakan pendekatan tekstur yang menghasilkan ilusi seakan-akan tekstur tersebut nyata dimana biasanya dibuat dengan tangan atau dipindai dari tekstur aktual seperti renda atau melalui foto. Tekstur tersebut dapat diciptakan dengan memanfaatkan keterampilan menggambar, melukis, fotografi dan media lainnya (hlm. 28).

2.5.2. Prinsip Desain

Dalam perancangan desain grafis, terdapat prinsip - prinsip desain dalam membangun konsep, tipografi, gambar, visualisasi dan elemen formal lainnya yaitu (Landa, 2014, hlm. 29-36):

1. Format

Format adalah batasan proyek desain grafis yang menentukan bidang yang menutup tepi luar atau batas desain, bidang atau substrat (selembar kertas, ponsel, layar ponsel, papan iklan luar). Dalam desain terdapat 2 jenis format yaitu format *single* dan format *multi-page*. Contoh desain dengan format *single* antara lain Poster, iklan satu halaman, *billboard*, kartu nama, kop surat, sampul buku, spanduk web dan iklan web (hlm. 29).

Contoh format *multi-page* adalah brosur, desain interior buku, majalah, koran, situs *web*, laporan, komunikasi perusahaan, buletin, katalog, dan lainnya dimana format ini harus memiliki unsur berkelanjutan, kesatuan, aliran visual dan harmoni dalam seluruh formatnya. Apapun bentuk atau jenis

formatnya, setiap komponen komposisi harus sesuai dengan batas format yang mana halaman pertama yang desainer tandai tidak hanya memiliki *white space* namun juga memiliki sisi-sisi dimana tiap tanda dan elemen grafik dapat menyesuaikan format (hlm. 29).

2. Keseimbangan

Keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan melalui pendistribusian bobot visual yang rata antar semua elemen komposisi. Komposisi yang seimbang dapat menciptakan komunikasi yang stabil dengan audiens. Prinsip desain ini biasanya akan dipahami dan dipelajari oleh desainer secara intuitif menyesuaikan gaya desain yang sesuai pembawaan desain tersebut (hlm. 30-31).

Komposisi yang tidak seimbang akan cenderung tidak disukai atau dipandang negatif oleh audiens. Keseimbangan merupakan salah satu prinsip komposisi dan harus menimbulkan kesatuan dengan prinsip-prinsip lain. Dalam penguasaan komposisi, desainer perlu belajar mengenai faktor visual meliputi bobot visual, posisi dan pengaturan (hlm. 31).

3. Hierarki Visual

Hierarki visual adalah prinsip utama dalam komunikasi dan pengaturan suatu informasi. Dalam mengarahkan audiens, desainer menggunakan hierarki visual untuk mengatur semua elemen grafis. *Emphasis* adalah pengaturan visual elemen berdasarkan hierarki kepentingan dimana menekankan beberapa

elemen daripada elemen yang lain serta membuat beberapa elemen menjadi lebih dominan dan menundukkan elemen lainnya (hlm. 33).

Pada dasarnya, desainer harus menentukan antara yang mana yang menjadi fokus yang ingin ditonjolkan dan tidak serta menentukan elemen grafis mana yang akan dilihat audiens terlebih dahulu, kedua, ketiga, dan selanjutnya. *Emphasis* berkaitan langsung dalam pembangunan titik fokus. Posisi, ukuran, bentuk, arah, rona, nilai, saturasi, dan tekstur elemen grafis berperan dalam pembentukan sebuah titik fokus (hlm. 33).

4. Irama

Irama dalam desain grafis serupa dengan irama dalam musik, dimana terjadi unsur pengulangan yang kuat dan konsisten, pola elemen yang mengatur ritme berperan untuk mendukung mata audiens dalam penelusuran halaman. Dalam format desain seperti buku, *website*, majalah, serta *motion graphic* yang terdiri dari beberapa halaman diperlukan pengembangan gaya visual yang selaras antara halaman satu dengan halaman lainnya (hlm. 35).

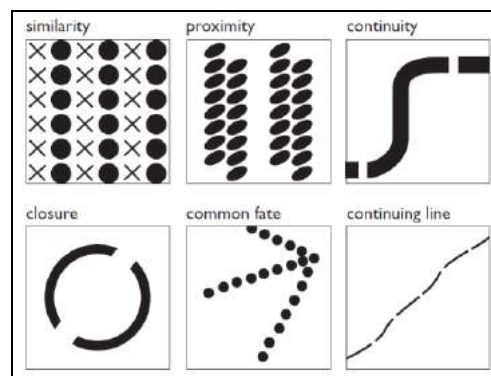
Penambahan elemen visual seperti tanda baca, elemen penekanan, dan visual yang diminati turut menjadi aspek penting dalam membentuk warna, tekstur, ritme, *figure and ground*, *emphasis* serta keseimbangan. Dalam menentukan ritme dikenal istilah repetisi dan variasi dimana repetisi terjadi ketika ada pengulangan elemen visual dalam jumlah yang konsisten sedangkan variasi terjadi ketika terdapat modifikasi dari elemen visual yang menambahkan minat visual dan elemen kejutan pada audiens (hlm. 35-36).

5. Kesatuan

Kesatuan adalah keterkaitan antara elemen grafis sehingga terbentuk totalitas yang lebih besar seolah-olah milik bersama. Hal ini berhubungan dengan istilah *gestalt* yang menempatkan penekanan pada persepsi bentuk sebagai suatu keutuhan dan diperoleh hukum tertentu dari organisasi perseptual yang mengatur pemikiran visual dan mempengaruhi cara membangun kesatuan dalam desain. Pikiran manusia akan berusaha untuk menciptakan suatu harmoni atau keteraturan, menciptakan koneksi, dan mencari keseluruhan melalui pengelompokan dan mempersepsikan unit visual berdasarkan lokasi, orientasi, rupa, bentuk, dan warna (hlm. 36).

6. Hukum Organisasi Perseptual

Hukum organisasi perseptual terdiri dari (hlm. 36-37):



Gambar 2.39. Hukum Organisasi Perseptual
(Landa, 2014)

- a. Kesamaan atau *similarity* adalah elemen dengan kesamaan karakteristik sehingga dianggap suatu kesatuan dan biasanya disamakan berdasarkan tekstur, bentuk, warna maupun arah.

- b. *Proximity* adalah elemen yang memiliki jarak atau dalam posisi yang berdekatan antara satu sama lain sehingga menimbulkan persepsi seakan suatu kesatuan.
- c. Kontinuitas atau *continuity* adalah elemen yang hadir sebagai kesinambungan dari elemen terdahulu dan menimbulkan persepsi visual dan pergerakan.
- d. *Closure* adalah penyusunan elemen yang mempengaruhi pikiran untuk memandang setiap elemen saling berhubungan menjadi suatu pola, bentuk, atau unit.
- e. *Common fate* adalah kecenderungan elemen untuk dipersepsikan sebagai satu kesatuan apabila bergerak menuju arah yang sama.
- f. *Continuing line* adalah elemen garis seperti garis putus-putus terlihat sebagai suatu kesatuan dibanding terlihat putus sehingga biasa disebut juga sebagai garis tersirat.

2.5.3. Tipografi

Tipografi merupakan desain satu set karakter yang disatukan dengan gaya visual yang konsisten. Hal ini membuat karakter penting dari jenis huruf sehingga tetap dapat dikenali walaupun jika jenis huruf diubah. Tipografi biasanya terdiri dari huruf, angka, simbol, tanda, tanda baca, dan aksen atau tanda diakritik (Landa, 2014, hlm. 44).

Landa (2014) juga mengatakan bahwa *readability* dan *legibility* juga berperan dalam penentuan tipografi agar komunikasi bisa tersampaikan secara efektif. *Readability* memastikan unsur keterbacaan dimana teks harus mudah dibaca oleh audiens. Pemilihan jenis huruf, pertimbangan ukuran, jarak, margin, warna serta pemilihan kertas mempengaruhi *readability* atau keterbacaan. *Legibility* adalah hubungan seberapa mudah audiens dapat mengenali huruf dari jenis huruf yang digunakan (hlm. 53). Landa (2014, hlm. 47) menyebutkan tipografi terdiri dari beberapa jenis antara lain:

1. *Old style* atau *humanist*

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÀ
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎabcdefghijklmnpq
rstuvwxyzàâéîõ&123456
7890I23456789o(\$£€.,!?)

Gambar 2.40. *Typography* Caslon
(<http://www.identifont.com/similar?E8>, n.d.)

Tipografi roman ini diperkenalkan pada akhir abad kelima belas yang mana sebagian besar merupakan penurunan dari bentuk huruf yang digambar dengan pena bermata lebar. Tipografi ini memiliki ciri-ciri sebagai *serif* dengan penambahan sudut dan lengkungan pada tiap garis tarikan, dan penekanan bias pada penulisan. Beberapa contoh dari tipografi ini antara lain Times New Roman, Caslon dan Garamond.

2. *Transitional*

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
YZÀÅabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
nopqrstuvwxyzàåé&
1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.41. *Typography* Baskerville
(<http://www.identifont.com/find?similar=baskerville&q=Go>, n.d.)

Tipografi abad kedelapan belas berjenis *serif* ini merupakan transisi dari gaya tradisional menuju *modern* dan memiliki karakteristik keduanya. Baskerville dan ITC Zapt International merupakan beberapa contoh dari tipografi jenis ini.

3. *Modern*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØabcdefghijklmnopqrstuvwxyz
nopqrstuvwxyzàåéîø
&1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.42. *Typography* Bodoni
(<http://www.identifont.com/similar?GL>, n.d.)

Tipografi yang berasal dari akhir abad kedelapan belas dan awal abad kesembilan belas berjenis *serif* ini memiliki bentuk lebih geometris dan bertolak belakang dengan gaya tipografi lama yang mana mirip dengan bentuk tipografi yang dibuat dari pena bermata pahat. Ciri-cirinya adalah kontras

stroke tebal-tipis yang besar dan penekanan penulisan secara vertical. Tipografi ini merupakan huruf yang paling simetris dari semua tipografi romawi yang mana dapat ditemukan dalam tipografi seperti Bodoni dan Didot.

4. *Slab serif*

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàåéî
õ&1234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.43. *Typography Memphis*
(<http://www.identifont.com/find?similar=memphis&q=Go>, n.d.)

Tipografi *serif* yang berasal dari awal abad kesembilan belas dan memiliki ciri khas tulisan tebal dan seperti lempengan. Egyptian dan Claredon merupakan subkategori dari huruf ini dan Bookman, Memphis dan American Typewriter merupakan beberapa contoh dari jenis tipografi ini.

5. *Sans serif*

Tipografi awal abad kesembilan belas ini memiliki ciri dengan tidak adanya kait pada ujung garis dari huruf atau *serif*. Contohnya adalah Futura, Helvetica, dan Univers. Dalam tipografi ini terdapat juga bentuk huruf tanpa *serif* yang ditandai dengan goresan tebal dan tipis semacam yang dimiliki oleh Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger. Subkategori jenis huruf ini meliputi Grotesque, Humanist, Geometric dan lainnya.

ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUVWXYZÀÁÊË
 abcdefghijklmnopqr
 stuvwxyzàáêëïöøü&1
 234567890(\$£.,!?)

Gambar 2.44. *Typography Futura*
 (<http://www.identifont.com/find?similar=futura&q=Go>, n.d.)

6. *Blackletter*

ABCDEFGHIJKLMNOP
 PQRSTUVWXYZ
 abcdefghijkl
 mnopqrstuvwxyzàáêëïöøü
 &1234567890(\$£€.,!?)

Gambar 2.45. *Typography Fraktur*
 (<http://www.identifont.com/similar?GL>, n.d.)

Tipografi ini mendapat pengaruh dari *letterform* naskah abad pertengahan antara abad ketiga belas hingga kelima belas yang dikenal dengan *gothic*. Karakteristiknya meliputi goresan garis atau *stroke* yang tebal dan huruf lebih ramping dengan sedikit lengkungan. Contoh nyatanya adalah Fraktur, Rotunda, dan Schwabacher.

7. Script



Gambar 2.46. *Typography Brush Script*
(<http://www.identifont.com/find?similar=brush+script&q=Go>, n.d.)

Tipografi yang paling mirip dengan bentuk huruf dari tulisan tangan. Jenis huruf ini bercirikan huruf miring dan bersambung dimana biasa ditulis menggunakan pena bermata pahat, lentur, runcing, pensil, ataupun kuas. Contohnya antara lain Brush Script dan Shelley.

8. Display



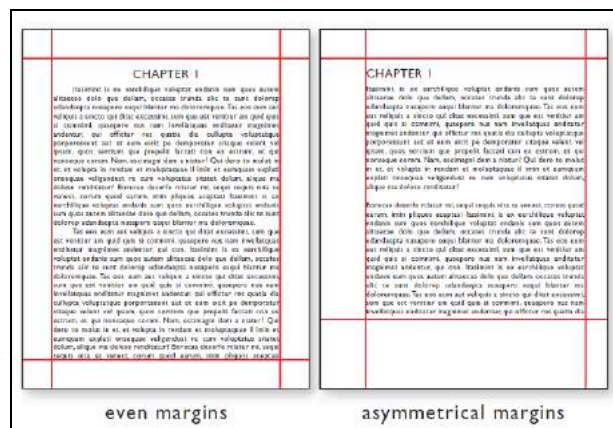
Gambar 2.47. *Typography Plaster*
(<http://www.identifont.com/find?similar=Plaster&q=Go>, n.d.)

Tipografi ini didesain secara khusus untuk tulisan dalam ukuran yang besar seperti yang digunakan untuk berita atau judul utama. Tipografi ini cenderung sulit dibaca sebagai teks paragraf karena bersifat rumit dan ornamental.

2.5.4. Grid

Landa (2014) menyebutkan bahwa *grid* adalah elemen desain yang berfungsi mengatur tulisan dan gambar serta membantu desainer dalam perancangan desain halaman baik secara cetak maupun digital. Berikut merupakan jenis-jenis *grid* (hlm. 174):

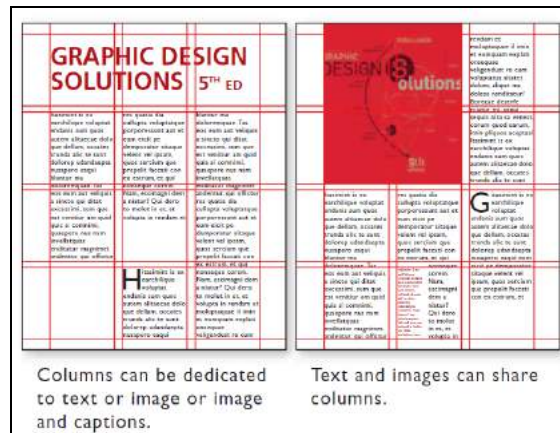
1. *Single-column grid*



Gambar 2.48. *Single-column Grid*
(Landa, 2014)

Struktur *grid* paling dasar untuk halaman yang juga disebut sebagai *manuscript grid*. Struktur ini menggunakan satu kolom atau blok teks dan dikelilingi oleh *margin* di sisi tepi kiri, kanan, atas dan bawah. Margin ini berfungsi untuk membuat struktur proposional di area sekitar konten visual dan tipografi, memastikan konten tetap aman dalam format dan juga sebagai bidang spasial untuk catatan, *folio*, *running head*, *running feet*, *figure number* dan keterangan. Dalam segi estetika, *margin* menentukan simetris atau asimetris, lebar atau sempit dalam penyajian konten (hlm. 175).

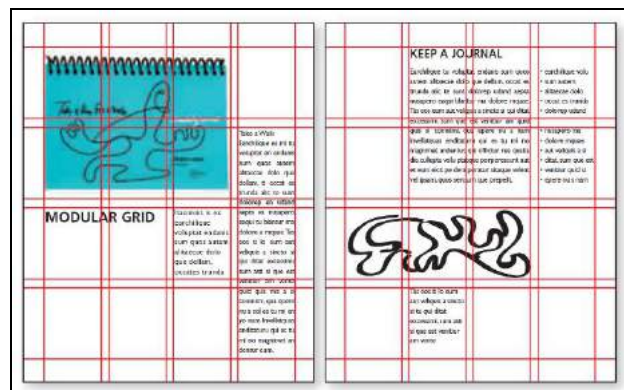
2. Multicolumn grid



Gambar 2.49. Multicolumn Grid
(Landa, 2014)

Multicolumn grid adalah jenis *grid* yang mengutamakan pemerataan dan berfungsi sebagai batasan yang menjaga konten tetap dalam urutan (hlm. 177).

3. Modular grid



Gambar 2.50. Modular Grid
(Landa, 2014)

Modular grid adalah jenis *grid* yang dapat memecah informasi ke dalam suatu modul individu atau dikelompokkan bersama dalam satu area. Perancangan area dilakukan untuk menghasilkan hierarki visual yang jelas. *Modular grid*

dinilai paling fleksibel digunakan dalam perancangan konten yang berfokus pada ilustrasi (hlm. 181).

2.6. Pahlawan Nasional

Berdasarkan Arsip Nasional RI (2014), gelar Pahlawan Nasional diberikan kepada orang yang telah berjuang memperebutkan dan mempertahankan kemerdekaan baik melalui perjuangan fisik ataupun diplomasi. Definisi mengenai Pahlawan Nasional sendiri diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2009 tentang Gelar, Tanda Jasa, dan Tanda Kehormatan. Melalui undang-undang tersebut, gelar Pahlawan Proklamator, Pahlawan Perintis Kemerdekaan, Pahlawan Revolusi, Pahlawan Kemerdekaan serta Kebangkitan Nasional dan Pahlawan Ampera yang diberikan pada sebelum masa orde baru diganti menjadi gelar Pahlawan Nasional secara keseluruhan (kompaspedia.kompas.id, 2020).

Laras dikutip dalam “ARSIP” (2014) menyatakan bahwa pahlawan merupakan seseorang yang telah melakukan sesuatu di luar kewajiban dan kapabilitasnya sebagai wujud pengabdian terhadap bangsanya (hlm. 6). Berdasarkan hal tersebut, nilai-nilai sikap seorang pahlawan antara lain sikap bersedia untuk berkorban, memprioritaskan kepentingan negara di atas pribadi atau suatu kelompok, memiliki sikap tulus dan cinta terhadap tanah air. Nilai-nilai inilah yang harus diimplementasikan, direvitalisasi serta dilaksanakan untuk menjadi motivasi, semangat dan panutan dalam hidup berbangsa dan bernegara di tengah era globalisasi saat ini (Arsip Nasional RI, 2014, hlm. 7).

2.7. Kisah Fatmawati Sukarno

Fatmawati Sukarno atau dikenal dengan bu Fat merupakan salah satu Pahlawan Nasional perempuan Indonesia yang lahir di Bengkulu pada 5 Februari 1923. Masa kecil Fatmawati diliputi suasana pergerakan nasional di tanah air. Pada tahun 1938, Fatmawati mulai berkenalan dengan sosok Ir. Sukarno saat Ir.Sukarno sedang dalam masa pengasingan di Bengkulu hingga akhirnya menikah pada tahun 1943 dan Fatmawati kemudian meninggalkan Bengkulu menuju ke Jakarta untuk menemani Ir.Sukarno dalam mempersiapkan kemerdekaan (Nugroho, 2010).

Saat menjelang kemerdekaan, Fatmawati turut menemani Ir.Sukarno saat dibawa ke Rengasdengklok oleh para pemuda hingga akhirnya pada tanggal 17 Agustus 1945 diputuskan menjadi hari pelaksanaan kemerdekaan. Saat pelaksanaan proklamasi kemerdekaan, Fatmawati juga turut berperan dalam mempersiapkan bendera Merah Putih yang telah dijahit satu setengah tahun yang lalu oleh Fatmawati saat mengandung anak pertama. Bendera Merah Putih tersebut akhirnya dikibarkan saat proklamasi kemerdekaan. Seminggu setelah proklamasi, terjadi bentrokan senjata sehingga Fatmawatipun harus berpindah dari Jakarta ke Yogyakarta untuk menghindari tentara Belanda (Nugroho, 2010).

Yogyakarta saat itu menjadi pusat perjuangan yang juga merupakan ibu kota secara *de facto* dari Indonesia serta menjadi harapan bangsa akan tercapainya kemenangan Indonesia. Kota Yogyakarta menjadi tempat pengusiran ratusan ribu warga setelah berbagai daerah diduduki oleh Belanda setelah peristiwa Agresi Militer pada awal tahun 1947 (Nugroho, 2010).

Puncak perjuangan bangsa terjadi pada tahun 1948, terjadi pemberontakan PKI dan perpecahan karena perbedaan strategi dalam menghadapi kolonial Belanda dan kemudian disusul dengan peristiwa Agresi Militer Belanda II. Saat Agresi Militer II, Fatmawati menjadi tawanan Belanda dan Ir.Sukarno serta Moh.Hatta diasingkan ke Pulau Bangka. Bendera Merah Putih dan potret Presiden dilarang untuk dipajang namun di tempat kediaman Fatmawati dan Sukarno tetap terpajang bendera Merah Putih dan foto Ir.Sukarno (Nugroho, 2010).

Dalam masa genting ini, kediaman Fatmawati tidak luput dari intimidasi tembakan senjata tentara Belanda. Dalam kondisi tersebut, Fatmawati turut berjuang walau tidak terjun langsung secara fisik melawan Belanda. Beberapa peluru tentara Belanda yang berserakan di kediamannya tersebut diambil oleh Fatmawati dan dikirimkan secara rahasia kepada pemuda gerilyawan melalui kurir. Fatmawati juga membantu dalam dapur umum dengan memberikan bantuan makanan kepada istri prajurit dan para prajurit kemerdekaan serta berusaha membantu secara akomodasi kepada keluarga prajurit yang ditinggal pergi bergerilya. Selain itu berdasarkan Penpres No. 17 tahun 1949, Fatmawati juga berhasil melibatkan para wanita seperti Pujo Utomo, Wakijah Sukijo, dan Mahmudah Mas'ud menjadi anggota wanita kepengurusan KNIP dalam bidang kewanitaan (Nugroho, 2010).

Fatmawati meninggal di Kuala Lumpur pada tahun 1980. Atas jasa-jasanya bagi Indonesia, Fatmawati dianugerahkan Bintang Maha Putera Adipradana pada 9 November 1994 (Nugroho, 2010, hlm. 232-234). Selain itu, melalui Keputusan Presiden Nomor 118/TK/2000, Fatmawati diberikan gelar

Pahlawan Nasional dan bintang Maha Putera Utama dan Jasa Utama. Hingga saat ini, nama Fatmawati diabadikan menjadi nama rumah sakit, jalan di Jakarta Selatan dan juga menjadi nama bandara di Bengkulu (Nugroho, 2010).