

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Grafis

Landa menyatakan bahwa desain grafis adalah bentuk dari komunikasi visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens, yang merupakan representasi ide penciptaan, pemilihan dan organisasi elemen visual. Richard Grefé mengatakan, desain adalah perantara antara informasi dan pemahaman. Landa juga mengatakan solusi desain grafis dapat menginformasikan, memotivasi, mengidentifikasi dan menyampaikan suatu desain dengan sangat efektif ketika dapat mempengaruhi perilaku audiens dalam mengambil keputusan. Definisi lain dari Brokett Horne adalah desain grafis merupakan sebuah bahasa yang menciptakan kepercayaan pada objek, ide dan pesan (hlm. 1).

Desain grafis dapat menjadi solusi dalam berbagai macam permasalahan komunikasi visual, oleh karena itu Landa mengkategorikan aplikasi desain grafis sebagai berikut (hlm. 2):

1. *Branding* atau *identity design*
2. *Corporate communication design*
3. *Editorial design*
4. *Enviromental design*

5. *Illustration*
6. *Information design*
7. *Interactive atau experience design*
8. *Motion graphics*
9. *Package design*
10. *Promotional design dan advertising*
11. *Typographic design – lettering*

2.1.1. Elemen Desain

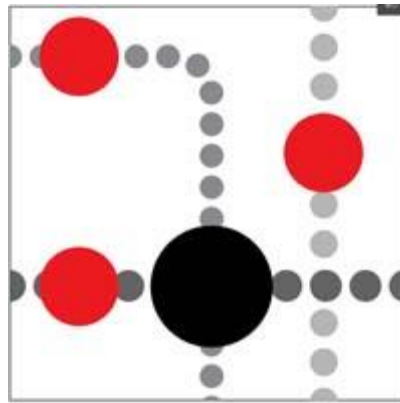
Elemen desain merupakan sebuah proses pengetahuan dasar yang diperlukan oleh semua desain untuk menghasilkan atau merancang sebuah karya. Elemen desain adalah sebuah alat yang dapat digunakan untuk membangun visual akan digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Elemen-elemen desain yang dijelaskan dalam buku *Graphic Design Solutions, 5th Edition* (hlm.19).

2.1.1.1. Elemen Desain

Titik merupakan bagian terkecil dari sebuah garis dan yang biasanya dikenal sebagai lingkaran, namun dalam tampilan gambar layar elektronik (digital) titik merupakan *pixel*. *Pixel* adalah titik berupa cahaya yang berbentuk kotak, bukan lingkaran.

Garis merupakan gabungan dari titik yang berbentuk memanjang atau dapat di persepsikan sebagai jalur perpindahan sebuah titik dari satu tempat ke

tempat lainnya. Garis memiliki kategori yaitu: *solid line* yaitu tanda yang terbentuk saat digambar pada permukaan, *implied line* yaitu garis putus-putus yang tetap terlihat sebagai garis menyambung, *edges* yaitu titik pertemuan atau batasan garis dari sebuah bentuk, dan *line of vision* yaitu gerakan mata seseorang saat melihat sebuah komposisi, yang disebut juga *line of movement* atau *directional line*. Fungsi dasar garis adalah membantu menentukan gambar, huruf, dan pola (hlm. 19-20)



Gambar 2.1. Point
(shorturl.at/bhEFL, 2017)

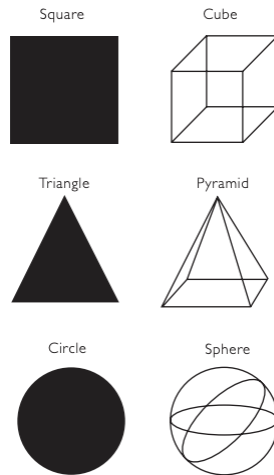


Gambar 2.2. Line
(Landa, 2013)

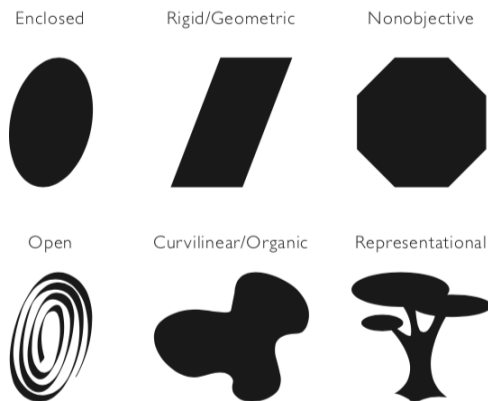
2.1.1.2. Bentuk

Garis dari sebuah bentuk. Bentuk juga dapat didefinisikan sebagai bentuk tertutup atau jalur tertutup yang merupakan area yang digambarkan pada permukaan dua dimensi yang dibuat sebagian atau seluruhnya oleh garis atau dengan warna, nada, atau tekstur (hlm. 20).

Suatu bentuk pada dasarnya datar, yang artinya adalah dua dimensi dan dapat diukur tinggi dan lebarnya. Landa membagi bentuk dalam 8 jenis (hlm. 21). *Geometric shape* adalah bentuk yang dibuat dengan tepi lurus, sudut terukur dengan presisi atau disebut kaku (*rigid*). *Curvilinear shape* adalah bentuk kurva atau tepi yang terdapat tanda yang mendominasi, yang memberi kesan natural. *Rectilinear shape* adalah bentuk yang terdiri dari garis atau sudut lurus. *Irregular shape* adalah bentuk yang tidak beraturan yang merupakan kombinasi antara lurus dan lengkung. *Accidental shape* adalah bentuk yang tidak sengaja dihasilkan, contohnya tetesan tinta di kertas. *Nonobjective / nonrepresentational shape* adalah bentuk yang diciptakan tanpa referensi dari objek apapun alam. *Abstract shape* adalah bentuk yang di ubah, di tata ulang atau di distorsi secara sederhana yang digunakan untuk pembedaan gaya atau tujuan komunikasi. *Representational shape* adalah bentuk yang merepresentasikan suatu objek yang ada di alam.



Gambar 2.3. Basics Shape and Forms
(Landa, 2013)



Gambar 2.4. Shapes
(Landa, 2013)

2.1.1.3. *Figure/Ground*

Figure/Ground, atau yang biasa disebut sebagai ruang positif dan negatif, adalah prinsip dasar persepsi visual yang merujuk pada hubungan antar bentuk. *Figure/Ground* adalah hubungan yang tercipta diantara bentuk-bentuk dalam sebuah komposisi. Mata manusia akan secara aktif memahami bentuk dari suatu gambar dengan memisahkan *figure* atau ruang positif terhadap *background* atau gambar yang menjadi latar visual yang menonjol. Ruang positif atau *figure* inilah

yang diidentifikasi sebagai suatu bentuk yang konkrit. Bentuk yang terbentuk dari *figure* dikenal sebagai *ground* atau ruang negatif. Namun dalam *desain grafis*, kedua elemen ini harus diperhatikan sehingga keduanya memiliki fungsi dan estetika yang seimbang (hlm. 22).



Gambar 2.5. Poster: Hope for peace
(Ronald J. Cala II)

2.1.1.4. Bentuk Tipografi

Didalam desain, *letterform*, angka dan tanda baca juga termasuk kedalam bentuk walaupun digunakan dalam simbol bahasa. Seperti bentuk dasar, jenisnya bisa bujur sangkar, lengkung, geometris atau organik. Bentuk tipografi dapat dihasilkan juga oleh alat elektronik komputer (hlm. 22).

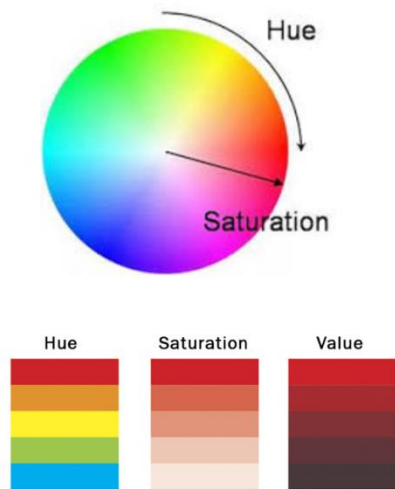
2.1.1.5. Warna

Warna merupakan pantulan cahaya yang tertangkap oleh mata manusia dari benda tertentu. Mata manusia mampu melihat warna karena adanya cahaya. Cahaya yang mengarah kepada sebuah benda atau objek tertentu sebagian terserap oleh benda tersebut dan sebagian dipantulkan. Cahaya yang dipantulkan dan tidak terserap inilah yang dilihat manusia sebagai warna. Sebagai contoh, misalnya sebuah tomat menyerap seluruh spektrum warna kecuali warna merah, maka

merah akan menjadi cahaya yang dipantulkan, oleh karena itu manusia dapat melihat warna merah pada tomat. Karena alasan ini, maka dari itu warna merah pada tomat disebut *subtractive color*. Dalam melihat warna yang dihasilkan dari layar media digital seperti, komputer, televisi dan lain sebagainya. Warna dihasilkan dari cahaya yang dipancarkan oleh layar. Warna-warna ini tidak dipantulkan dan tidak mengenai benda, tetapi dipancarkan langsung dari layar media digital kepada mata manusia. Warna ini disebut *additive color* (hlm. 23).

1. Nomenclature Color

Warna terdapat 3 elemen, yakni *hue*, *value* dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna, yakni; warna merah, warna hijau, warna biru, dan sebagainya. *Hue* dapat menunjukkan temperatur warna. Temperatur warna tidak dapat dirasakan secara langsung, tetapi hanya dapat dilihat secara visual. *Value* adalah tingkatan *luminosity* suatu warna, atau tingkatan terang dan gelapnya warna. Terdapat 3 tingkatan yakni; *tint*, *tone* dan *shade*. *Tint* merupakan warna yang terang, dari hasil campuran hue dengan putih. *Tone* merupakan warna standar tanpa campuran hitam dan putih. Sedangkan *shade* merupakan hasil pencampuran *hue* dengan hitam. Elemen yang terakhir *saturation* merupakan ukuran kecerahan suatu warna, apakah suatu warna dianggap cerah atau kusam, tergantung dari jumlah warna abu-abu dalam pencampuran tersebut. *Saturation* juga dikenal dengan nama *color intensity* (hlm. 23).



Gambar 2.6. Hue, Saturation, Value
(<https://www.signapps.si/category/design/>, 2017)

2. *Primary Colors*

Warna memiliki beberapa klasifikasi, yakni warna dasar atau dikenal warna primer. Warna primer dibagi menjadi 3, yakni; merah, kuning dan biru (RYB). Warna-warna ini karena tidak dapat tercipta dari pencampuran warna lain. Sedangkan warna additive primaries dimana saat 3 warna digabungkan, maka akan menghasilkan warna putih. Hal ini karena warna ini tidak bisa dibentuk dari pencampuran warna apapun, tapi warna lain dapat dibentuk dari kombinasi ketiga warna ini (hlm. 23-24).



Gambar 2.7. Primary Colors
(Landa, 2013)

3. *Techincal Considerations*

Pengetahuan dasar tentang warna harus diawali dengan warna untuk percetakan, serta produksi warna dan hasil cetak yang dihasilkan melalui proses *layering* warna untuk menghasilkan suatu hasil cetak dan sistem warna *pantone* untuk pemilihan tinta. Sistem warna *pantone* adalah sistem yang sudah distandarisasi dan berupa kumpulan tinta yang memiliki warna serupa yang digunakan untuk proses percetakan. Oleh karena itu, seorang desainer harus dapat memahami hal ini sehingga pada saat desain dan percetakan hasilnya tetap serupa tanpa ada kesalahan pada pewarnaan (hlm. 25).

4. *Value*

Nilai mengacu pada tingkat terang atau gelap warna, seperti biru muda atau merah tua. Untuk menyesuaikan nilai, digunakan dua warna netral yaitu hitam dan putih. Hitam dan putih adalah warna pigmen, tetapi tidak dianggap sebagai warna karena keduanya tidak ditemukan pada

spektrum yang terlihat dan karena itu dianggap akromatik atau netral. Hitam dan putih memiliki nilai relatif dan memainkan peran penting dalam pencampuran warna. Dalam komposisi, kontras nilai paling berguna untuk keperluan bentuk yang berbeda (hlm. 26).

5. *Saturation*

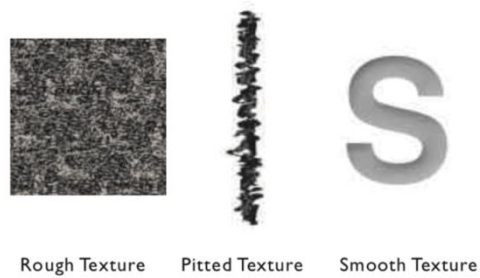
Didalam desain *saturation* mengacu pada kecerahan atau keburaman warna. *Saturation* warna dapat dipilih dan disesuaikan untuk fungsi praktis dalam suatu komposisi. Warna yang dicampur dengan warna hitam, putih atau abu-abu akan sepenuhnya menjadi kusam (hlm. 27).

2.1.1.6. Tekstur

Tekstur merupakan hasil simulasi atau representasi dari wujud permukaan suatu benda atau objek. Dalam seni visual, terdapat 2 jenis tekstur, yakni terkstur *tactile* dan tekstur *visual*. Tekstur *tactile* atau disebut sebagai tekstur asli, merupakan tekstur yang tampak nyata atau dapat disentuh dengan indera peraba dan dapat dirasakan oleh indra manusia secara fisik. Ada terdapat 5 teknik yang mampu memproduksi tekstur asl, yaitu *embossing*, *debossing*, *stamping*, *engraving*, dan *letterpress*. Kemudian untuk tekstur *visual* merupakan tekstur yang dibuat oleh tangan atau yang tidak dapat dirasakan secara fisik, diciptakan dengan cara scan, foto, gambar, maupun keterampilan lainnya yang dapat dihasilkan oleh desainer dengan menciptakan varias tekstur yang berbagai macam dan beragam (hlm. 28).



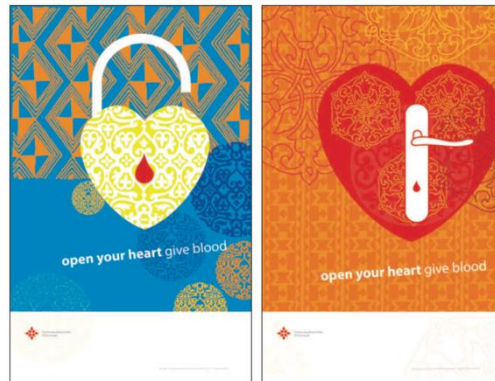
Gambar 2.8. Tactile Textures
(Landa, 2013)



Gambar 2.9. Visual Textures
(Landa, 2013)

2.1.1.7. *Pattern*

Pola merupakan suatu pengulangan atau repetisi yang sistematis dengan gerakan arah yang jelas dan konsisten dari suatu bentuk, objek, atau elemen visual, pada suatu area visual. Struktur dasar pola tersusun menjadi 3 yaitu; titik, garis dan *grids*. Sehingga pola yang dihasilkan dapat terlihat menjadi lebih teratur (hlm. 28).



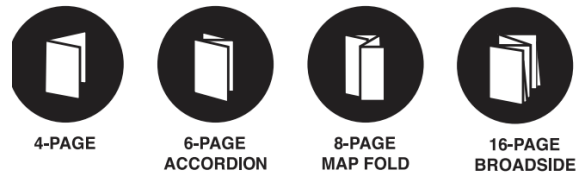
Gambar 2.10. Poster: Open Your Hearth – Give Blood
(Cedomir Kostovic)

2.1.2. Prinsip Desain

Dalam menggunakan desain, prinsip dasar untuk menulis adalah dengan pengetahuan tentang pembuatan konsep, tipografi, gambar dan visualisasi. Penerapan prinsip desain merupakan peranan penting untuk menghasilkan karya visual yang baik, dengan memahami prinsip dan mengolah tiap elemen dan komponen desain yang telah dirancang (hlm. 29).

2.1.2.1. Format

Format merupakan parameter sebuah media desain, atau bidang batas akhir area yang telah ditentukan desain. Bidang tersebut dapat berupa benda apa saja yang akan di didesain oleh desainer. Format adalah suatu media konkret seperti kertas dengan ukuran tertentu dan layar komputer. Desainer sering menggunakan istilah ini untuk mendeskripsikan tipe sebuah aplikasi atau implementasi desain dengan istilah format. Format dapat berupa poster, *cover* CD dan lain sebagainya. Bagaimanapun wujud atau jenis formatnya, seorang desainer akan bekerja dengan berbagai variasi format (hlm. 29).



Gambar 2.11. Folding Styles
(Landa, 2013)

2.1.2.2. *Balance*

Balance adalah keseimbangan atau kestabilan salah satu prinsip yang dimiliki oleh orang-orang secara intuitif, hal ini karena keseimbangan tidak hanya diaplikasikan pada desain tapi dalam sebagian besar aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari. Keseimbangan adalah kestabilan atau kesetaraan yang tercipta atas distribusi elemen desain dengan berat yang sama pada setiap sisi pada sebuah komposisi. Keseimbangan dapat diciptakan dengan cara baik bila ada kerjasama yang baik dengan keseluruhan prinsip dengan elemen desain yang ada dalam suatu komposisi. Keseimbangan merupakan prinsip yang penting untuk dicapai dalam perancangan sebuah desain agar dapat tercapai secara harmoni. Ketidakseimbangan dan ketidakstabilan dalam desain dapat berpotensi menimbulkan reaksi negatif dari audiens (hlm. 30-31).

Balance memiliki 3 jenis yaitu, *symmetric balance*, *asymmetric balance*, dan *radial balance*. *Symmetric balance* adalah keseimbangan dengan melakukan pencerminan unsur-unsur yang setara, distribusi berat visual yang setara pada kedua sisi sumbu pusat. *Asymmetric balance* adalah keseimbangan dengan mengatur penyebaran bobot visual yang sama pada dua sisi sumbu pusat. *Radial balance* adalah keseimbangan yang dicapai melalui keseimbangan komposisi pada dua sumbu, horizontal dan vertikal (hlm. 31-33).



Gambar 2.12. Symmetrical
(Landa, 2013)



Gambar 2.13. Asymmetrical
(Landa, 2013)



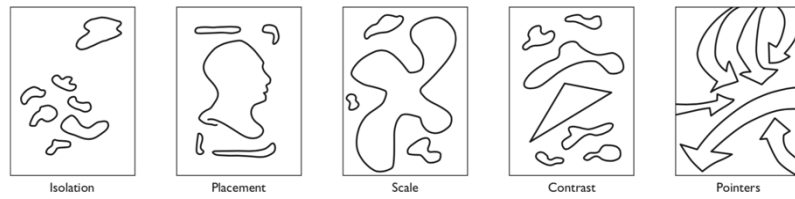
Gambar 2.14. Radial
(Landa, 2013)

2.1.2.3. Hirarki Visual

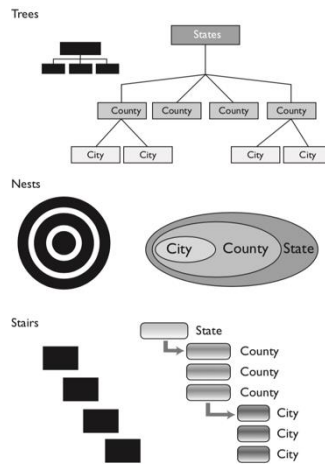
Hirarki visual adalah untuk mengatur semua elemen grafis berdasarkan *emphasis* yang bertujuan untuk memperjelas informasi yang akan disampaikan oleh desainer. *Emphasis* adalah yang mengatur elemen desain berdasarkan tingkat kepentingannya, visual yang paling menonjol diletakkan di tempat yang paling strategis sehingga muncul sebuah dominasi. Faktor yang berkontribusi pada

pembentukan *emphasis* adalah ukuran, bentuk, posisi, arah, *hue*, *value*, *saturation*, dan tekstur (hlm. 33).

Dengan adanya *emphasis*, audiens akan lebih terarah atau terstruktur untuk membaca mulai dari informasi apa yang paling penting, hingga informasi yang kurang penting. Landa, mempunyai 6 cara untuk menciptakan *emphasis*. Pertama, *emphasis by isolation* yang merupakan cara mengisolasi atau memisahkan sebuah bentuk yang mengarahkan fokus kepada bentuk tersebut. Kedua, *emphasis by placement* yang merupakan suatu elemen atau objek visual yang ditempatkan pada posisi tertentu, seperti pojok kiri atas atau bagian tengah halaman yang dinilai paling mudah menarik perhatian audiens. Ketiga, *emphasis through scale* merupakan elemen visual yang dapat mempengaruhi sebuah komposisi penggunaan ukuran dan skala untuk menciptakan ilusi kedalaman. Keempat, *emphasis through contrast* yang merupakan permainan antara gelap – terang atau halus – kasar, dalam implementasi atau penerapan kontras pada ukuran, skala, lokasi, bentuk dan posisi sebuah elemen visual dalam sebuah komposisi. Kelima, *emphasis through direction and pointers* yang merupakan penunjuk arah untuk membantu mengarahkan pandangan audiens kepada elemen atau bagian yang telah ditentukan. Cara terakhir keenam yaitu, *emphasis through diagrammatic structures* yang dibagi menjadi 3 bentuk yaitu, *tree structures* yang meletakkan elemen utama diatas elemen-elemen lainnya, *nest structures* yang memposisikan elemen visual melalui layering agar mempermudah pembaca dalam menemukan *emphasis* dari karya desain, dan *stair structures* yang memposisikan tingkatan yang tepat sesuai dengan tingkat kepentingan elemen visual lainnya (hlm. 33-35).



Gambar 2.15. Emphasis
(Landa, 2013)



Gambar 2.16. Trees, Nests, and Stairs
(Landa, 2013)

2.1.2.4. Ritme

Dalam musik dan puisi, kebanyakan orang menganggap ritme sebagai *beat* yang diciptakan oleh tekanan. Dalam desain grafis, ritme berupa pola, repetisi yang konsisten, yang mampu mengarahkan mata audiens menjelajahi halaman dan menerima berbagai informasi dalam halaman tersebut. Pola dari sebuah elemen desain dapat membentuk sebuah irama, mirip dengan musik. Visual yang kuat dan pola repetisi yang teratur, akan menciptakan stabilitas yang baik pada sebuah karya desain dan memegang peranan penting untuk pengatur elemen desain supaya tampak lebih teratur. Irama juga dapat membantu menciptakan alur pada

karya desain. Berikut adalah beberapa faktor yang membantu menciptakan irama yaitu warna, tekstur, *figure* dan *ground*, *emphasis* dan keseimbangan (hlm. 35).



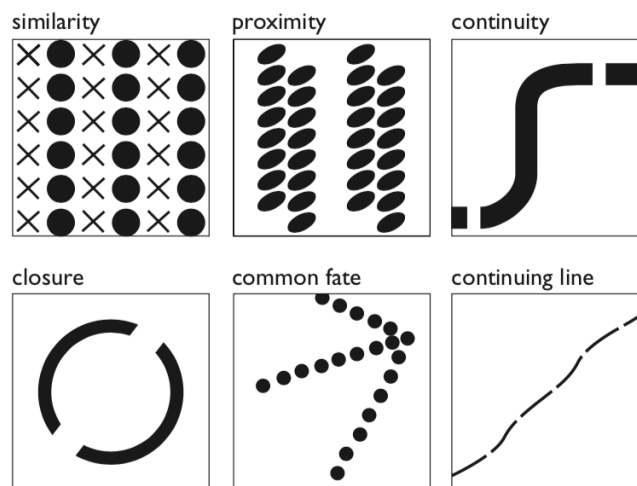
Gambar 2.17. Repetition, Pattern, Rhythm
(shorturl.at/uxCO5, 2018)

2.1.2.5. *Unity*

Unity atau kesatuan merupakan prinsip desain dimana seluruh elemen desain dapat dilihat sebagai satu kesatuan dari sebuah desain dan desainer perlu menciptakan keteraturan agar tidak ada satu elemen pun yang janggal. Ada banyak cara untuk menciptakan kesatuan dalam suatu desain, hal ini dapat dilakukan dengan mengatur penempatan, orientasi, kemiripan, bentuk dan warna elemen yang tergabung dalam komposisi. Tata letak yang baik akan membuat elemen desain baik visual maupun teks, bergabung dalam satu kesatuan yang utuh (hlm. 36). Isi dari Laws of Perceptual Organization adalah sebagai berikut:

1. Similarity: elemen-elemen yang memiliki karakter setara, dapat dilihat dari bentuk, tekstur, warna dan arah.

2. Proximity: elemen-elemen yang terletak saling berdekatan sebagai satu kesatuan.
3. Continuity: elemen yang berdekatan dan dianggap terkait, akan membentuk suatu kontinuitas.
4. Closure: penghubungan antara elemen-elemen yang terpisah untuk membentuk suatu bentuk atau pola yang utuh dan sempurna.
5. Common fate: elemen-elemen yang dianggap sebagai satu kesatuan jika bergerak dengan arah yang sama.
6. Continuing line: garis yang dianggap selalu mengikuti alur misalpun terputus, juga disebut sebagai implied line.



Gambar 2.18. Law of Perceptual Organization
(Landa,2013)

2.1.2.6. Skala

Skala adalah ukuran suatu elemen grafis yang terlihat dalam hubungan antar elemen di dalam suatu format. Skala didasarkan pada hubungan proporsional di antara ekemen desain yang tersusun dalam suatu format. Penempatan skala

sebagai prinsip desain bertujuan untuk memperoleh variasi visual pada komposisi, menambahkan kontras dan dinamika, dan menciptakan ilusi ruang tiga dimensi (hlm. 39).



Gambar 2.19. Poster: Our Allies Need Eggs, Your Farm Can Help (Bayer, 1942)

2.2. Media Informasi

Susilana dan Riyana (2009) menyatakan bahwa media informasi adalah media pembelajaran yang terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur *software* sebagai informasi atau bahan yang akan disampaikan, sedangkan unsur *hardware* sebagai sarana atau alat yang digunakan untuk memberikan informasi (hlm. 7).

2.2.1. Jenis-jenis Media Informasi

Susilana dan Riyana (2009) menyatakan bahwa jenis-jenis media informasi dapat dikelompokkan dalam bentuk media (hlm. 14-20), yaitu:

1. Media grafis, adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar, yang biasanya digunakan untuk menarik perhatian. Contohnya adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan bulletin board.
2. Media cetak, adalah media visual yang pembuatannya melalui proses printing, media yang disajikan berupa huruf dan gambar-gambar yang

menginformasikan pesan agar lebih jelas. Contohnya adalah buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram.

3. Media gambar diam, adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi atau biasa disebut dengan foto.
4. Media audio, adalah media yang menyampaikan pesan hanya dapat diterima oleh indera pendengaran, informasi yang disampaikan dituangkan ke dalam kata-kata, musik, dan *sound effect*. Contohnya adalah radio.
5. Media audio visual diam, yang merupakan media dengan menyampaikan pesan yang diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, gambar yang disampaikan adalah gambar diam atau memiliki unsur gerak. Contohnya adalah film strip bersuara.

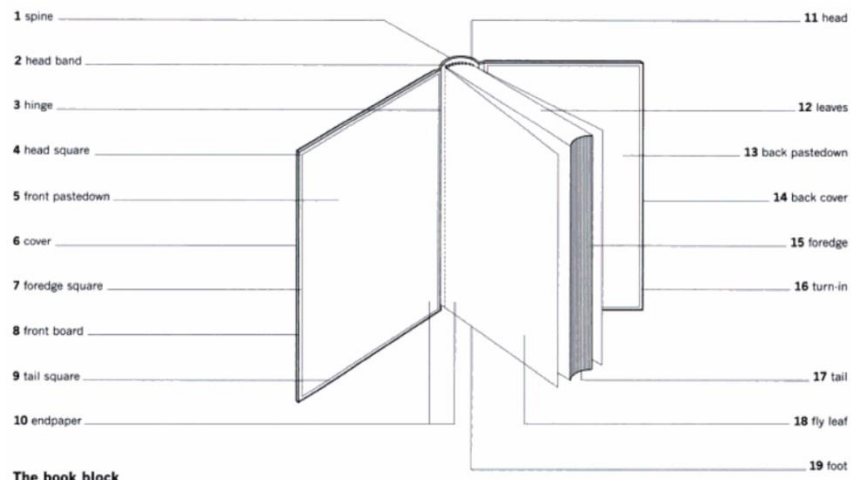
2.3. Buku

Stewing (1980) mengatakan bahwa buku adalah sebuah susunan dari teks dan gambar yang dibatasi oleh sampul depan dan belakang. Buku yang berisikan cerita dengan gambar merupakan sesuatu arah untuk mendorong seseorang terhadap kecintaan terhadap buku, oleh karena itu ceritanya harus komunikatif dan menarik yang dapat mempengaruhi minat seseorang untuk membaca cerita.

2.3.1. Elemen Buku

Andrew Haslam (2006) dalam bukunya yang berjudul "*Book Design*". Buku tersusun dari beberapa macam elemen dasar (hlm. 20-21), yaitu:

1. *The Book Block*



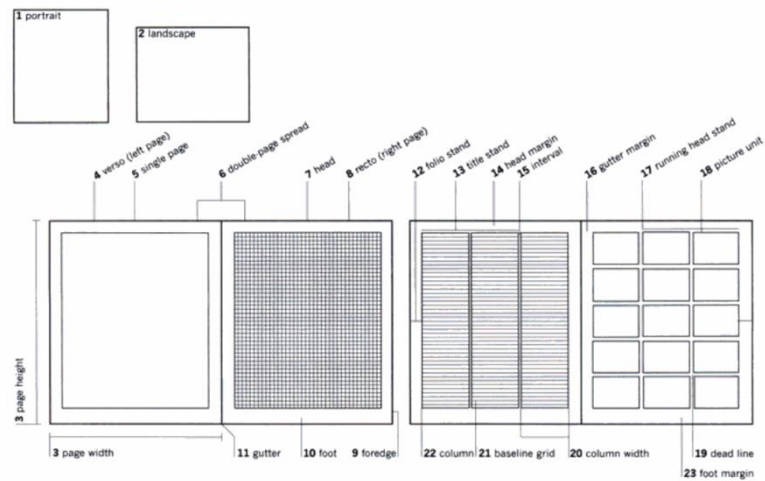
Gambar 2.20. The Block Book
(Haslam, 2006)

Keterangan gambar:

1. *Spine*, bagian yang menutupi lengkung punggung sampul buku.
2. *Head band*, benang berwarna yang diikat pada bagian buku untuk melengkapi penjilidan sampul depan.
3. *Hinge*, bagian *endpaper* yang terlipat dan terletak diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square*, bagian depan pinggiran atas buku yang melindungi isi buku, berbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.
5. *Front pastedown*, kertas yang ditempel di bagian dalam sampul buku bagian depan.
6. *Cover*, bagian depan sampul yang keras dan tebal untuk melindungi keseluruhan buku.

7. *Poredge square*, bagian depan pinggiran sampul buku yang melindungi isi buku, berbentuk karena ukuran sampul lebih besar dari isi buku.
8. *Front board*, bagian depan buku sebuah papan sampul
9. *Tail square*, bagian bawah buku yang melindungi isi buku, bebrnetuk karena sampul lebih besar dari isi buku.
10. *Endpaper*, sebuah lembaran kertas yang tebal digunakan untuk menutup bagian dalam *cover*.
11. *Head*, bagian atas buku.
12. *Leaves*, sebuah lembaran kertas dengan dua sisi.
13. *Back pastedown*, bagian dari dalam belakang sampul buku yang ditempelkan kertas.
14. *Back cover*, sampul buku bagian belakang.
15. *Foreedge*, ujung bagian depan buku.
16. *Turn-in*, lapisan sampul yang dilipat dari arah luar ke dalam buku.
17. *Tail*, bagian bawah buku.
18. *Fly leaf*, balik halaman *endpaper*.
19. *Foot*, bagian bawah dari halaman.

2. The Page



Gambar 2.21. The Page – The Grid
(Haslam, 2006)

Keterangan gambar:

1. *Potrait*, format kertas dengan tinggi kertas lebih besar dari lebarnya.
2. *Landscape*, format kertas dengan lebar kertas lebih besar dari tingginya.
3. *Page height and width*, ukuran sebuah halaman.
4. *Verso*, pada halaman kiri buku, yang ditandai dengan halaman genap.
5. *Single page*, sebuah satu lembar kertas yang terletak disebelah kiri.
6. *Double-page spread*, dua halaman yang saling berhadapan.
7. *Head*, bagian atas buku.
8. *Recto*, pada bagian halaman kanan buku, ditandai dengan halaman ganjil.

9. *Foredge*, ujung bagian depan sebuah buku.
10. *Foot*, bagian bawah buku.
11. *Gutter*, bagian dalam margin dari dua halaman berhadapan yang terbentuk bagian putih.
12. *Folio stand*, garis yang menjelaskan posisi nomor folio.
13. *Title stand*, garis yang menempatkan judul.
14. *Head margin*, bagian atas halaman margin.
15. *Interval/column gutter*, bagian yang memisahkan kolom-kolom tulisan.
16. *Gutter margin/binding margin*, margin bagian dalam.
17. *Running-head stand*, garis tempat meletakkan *running-head*.
18. *Picture unit*, yang terbentuk dari garis bawah.
19. *Dead line*, jarak antar masing-masing *picture unit*.
20. *Column width/measure*, ukuran lebar dari kolom.
21. *Baseline*, garis pemandu sebuah tulisan.
22. *Column*, sebuah ruang yang terbentuk persegi panjang yang mengatur tulisan.
23. *Foot margin*, bagian bawah halaman margin.

2.3.2. Grid

Tondreau (2019) dalam bukunya “*Layout Essentials*” mengatakan bahwa *grid* adalah suatu komponen utama yang mengatur sebuah komposisi ruang dan informasi dalam sebuah desain sehingga dapat memudahkan pembaca (hlm. 10).

Tondreau membagi *grid* menjadi 6 komponen, yaitu:

1. *Columns*

Sebuah bentuk vertikal yang menjadi tempat untuk menletakkan teks atau gambar, dengan berbagai macam jumlah dan ukuran yang disesuaikan dengan isi konten.

2. *Modules*

Merupakan bagian yang disusun sejajar atau repetisi dan dipisahkan dengan ruang putih, *modules* dapat digabungkan menjadi berbentuk kolom dan baris dengan berbagai macam ukuran.

3. *Margins*

Merupakan bagian dari jarak tepi dengan isi halaman, yang umumnya pada bagian ini diisi dengan *notes* dan *caption*.

4. *Spatial and zones*

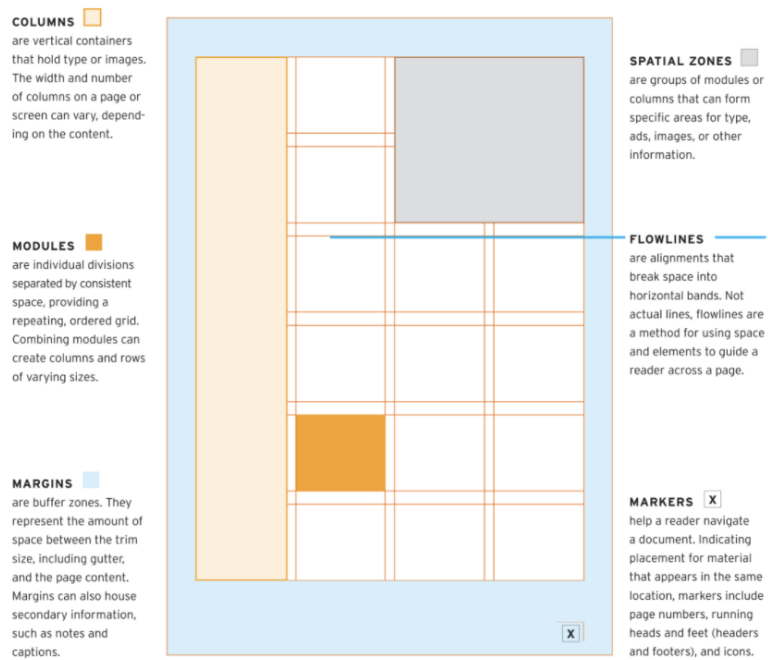
Bagian dari kumpulan *modules* atau *columns* yang diletakkan pada suatu area dengan teks, gambar, iklan atau informasi lainnya.

5. *Flowlines*

Sebuah *alignment* yang terbentuk dari garis horizontal, yang dimana tidak terlihat tetapi terbentuk melalui alur suasana dari konten.

6. *Markers*

Sebuah penanda pada halaman yang merupakan tempat nomor halaman, *icons*, dan *footer* diletakkan.

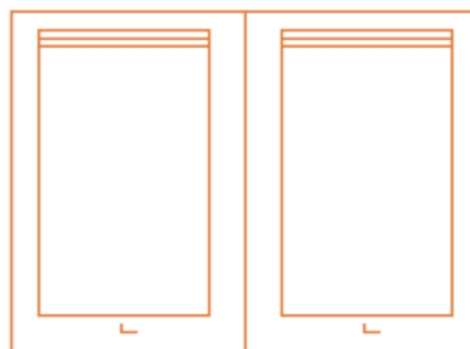


Gambar 2.22. Components of a grid (Tondreau, 2019)

Dalam bukunya, Tondreau (2019) membagi *grid* menjadi beberapa jenis (hlm. 11). Yaitu sebagai berikut:

1. *Single-column grid*

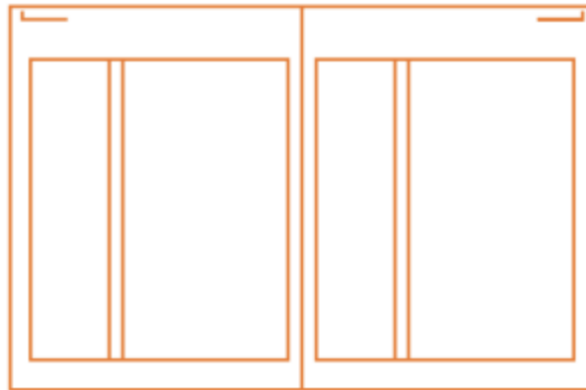
Pada umumnya digunakan untuk memberikan teks seperti esai, laporan atau buku, kemudian teks tersebut adalah fitur utama yang akan tampil pada layar.



Gambar 2.23. Single-column grid (Tondreau, 2019)

2. *Two-column grid*

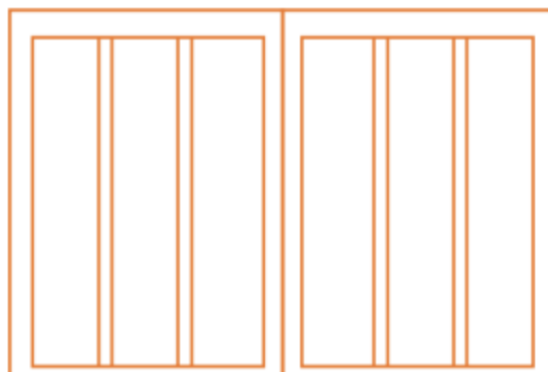
Yang digunakan untuk mengatur sebuah teks dalam jumlah banyak yang disajikan dengan berbagai jenis informasi, kolom ini disusun dengan ukuran yang sama besarnya.



Gambar 2.24. Two-column grid
(Tondreau, 2019)

3. *Multicolumn grids*

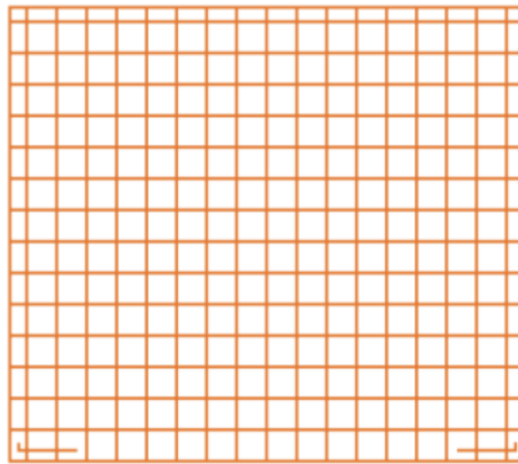
Sebuah *grids* yang mempunyai fleksibilitas dari gabungan *single* atau *two column* yang digunakan untuk majalah dan situs web.



Gambar 2.25. Multicolumn grids
(Tondreau, 2019)

4. *Modular grids*

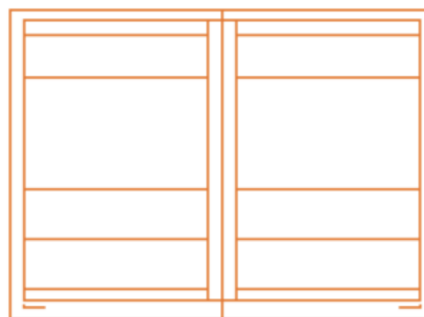
Yang terdiri dari berbagai macam kolom horizontal dan vertikal yang tersusun membentuk bagian kecil, *grids* ini biasanya digunakan untuk memberi informasi yang lebih kompleks pada koran, kalender, table dan *charts*.



Gambar 2.26. Modular grids
(Tondreau, 2019)

5. *Hierarchical grids*

Yang disusun dengan kolom horizontal, untuk kemudahan dan efisiensi dalam menyampaikan informasi, beberapa majalah menggunakan *grids* ini untuk mengatur konten yang akan diberikan.



Gambar 2.27. Hierarchical grids
(Tondreau, 2019)

2.4. Ilustrasi

Lawrence (2009) dalam bukunya berjudul “*What is Illustration?*” mengatakan bahwa ilustrasi terletak di antara seni dan desain grafis, yang dapat disebut juga *graphic art*. Ilustrasi merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi, menginformasikan, membujuk, menghibur dengan cara menyampaikan pesan, ide dan melihsatkan emosional dengan representasi gambar. Ilustrasi juga dapat dilihat pada media poster, pakaian, situs web dan tv. (hlm. 6). Terdapat beberapa kriteria dalam membuat ilustrasi, yaitu mempunyai daya tarik, jelas, sederhana, mudah dipahami dan dapat mewakili pesan kesan serta informasi cerita.

Arnston (2011) dalam bukunya berjudul “*Graphic Design Basics*” mengatakan ilustrasi adalah seni yang menggunakan gambar untuk menyampaikan sebuah informasi, yang biasanya untuk mengepresikan dari gambar tersebut, dapat ditemukan dalam bentuk cetak maupun sebagai animasi. Ilustrasi dapat menggambarkan emosi, cerita, imajinasi dan menghilangkan sebuah detail yang tidak dibutuhkan (hlm. 151-152).

2.4.1. Jenis-jenis Ilustrasi

Menurut Arnston (2011), ilustrasi memiliki banyak jenisnya, berdasarkan tujuannya ilustrasi terbagi menjadi beberapa, yaitu sebagai berikut:

1. Recording and Book Illustration

Pada tujuannya ini ilustrasi ditujukan untuk *cover/packaging* pada buku atau hasil rekaman pada CD/DVD, pada sampul ini ilustrasi memegang peranan penting sebagai promosi dan penjualan dengan

memberikan gambaran berisi konten dan gaya ilustrasi yang digunakan harus disesuaikan dengan target sasaran (hlm. 154).

2. *Fashion Illustration*

Merupakan ilustrasi yang menggambarkan sebuah bahan, tekstur, aksesoris dalam suatu rancangan busana, pada ilustrasi ini model sangat perlu untuk diperhatikan pose, lekukan badan dan tinggi menjadikan ilustrasi yang diperhatikan (hlm. 157).

3. *Illustration for In-House Project*

Ilustrasi ini digunakan sebagai salah satu media untuk berkomunikasi atau sebagai alat penyampaian informasi di bidang edukasi, pemerintahan, bisnis, dan perusahaan. Contoh ilustrasinya pada brosur pengumuman dalam poster atau website (hlm. 157).

4. *Greeting Card and Retail Illustration*

Ilustrasi ini dikhususkan untuk mendesain sebuah kartu ucapan yang dibuat sesuai kebutuhan, seperti acara perayaan (hlm. 158).

5. *Medical & Technical Illustration*

Dalam ilustrasi ini mengandung informasi mengenai tubuh manusia atau objek yang berhubungan dengan kesehatan atau sains, detail dalam ilustrasi ini sangat penting dan harus diperhatikan (hlm. 158).

6. *Animation and Motion Graphics*

Ilustrasi ini biasanya dibuat dalam bentuk film yang berbentuk 3Dimensi, pada ilustrasi ini komputer sangat berperan penting untuk pembuatan kontennya (hlm. 158).

Menurut Lawrence (2005) dalam bukunya yang berjudul “*The Fundamentals of Illustration*” bahwa ada beberapa jenis ilustrasi, yaitu sebagai berikut:

1. Naturalis

Merupakan sebuah gambar yang digambarkan dengan sketsa dan warna yang sesuai dengan gambar aslinya.



Gambar 2.28. Contoh Ilustrasi Naturalis (Pinterest.com)

2. Dekoratif

Ilustrasi yang memiliki karakteristik sederhana dan banyak berbagai macam bentuk yang rumit yang tidak adanya sebuah pesan yang ingin disampaikan, hanya untuk dijadikan sebagai penghias dalam suatu ruangan yang kosong/*negative space*.



Gambar 2.29. Contoh Ilustrasi Dekoratif (Pinterest.com)

3. Kartun

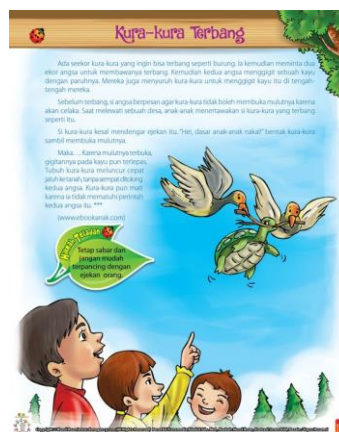
Merupakan ilustrasi yang menarik perhatian untuk anak – anak dan remaja, yang memberikan sebuah kesan yang lucu dan memiliki ciri khas tertentu.



Gambar 2.30. Contoh Ilustrasi Kartun (Pinterest.com)

4. Cerita Bergambar

Merupakan ilustrasi yang bercerita yang digambarkan dengan gaya yang menarik sesuai dengan konsep dan target ingkian dengan berbagai macam sudut pandang.



Gambar 2.31. Contoh Ilustrasi Cerita Bergambar (Pinterest.com)

2.4.2. Teknik Dalam Media Ilustrasi

Menurut Lawrence (2005) dalam bukunya yang berjudul “*The Fundamentals of Illustration*” bahwa ada beberapa teknik ilustrasi (hlm. 50-83), yaitu sebagai berikut:

1. Ilustrasi Tangan

Merupakan sebuah ilustrasi yang menggunakan metode manual dengan gambaran halus maupun kasar yang dapat memberikan suasana dan kesan yang dirasakan oleh pembaca.



Gambar 2.32. Coloured pencil on paper ‘Skunk’
(Andrew Brandou, 2004)

2. Ilustrasi Fotografi

Merupakan sebuah gambaran yang biasanya digunakan untuk referensi. Dengan menggunakan kamera, gambar yang dihasilkan akan realistis sehingga pembaca dapat mengerti gambaran yang sebenarnya.



Gambar 2.33. Constricted photographic montage
(Chrissle Macdonald, 2003)

3. Ilustrasi Gabungan

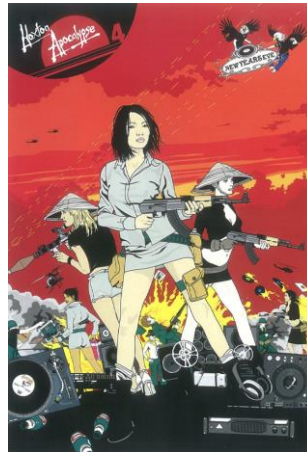
Merupakan sebuah gabungan dari hasil beberapa media ilustrasi digital, tradisional dan fotografi yang menghasilkan karya dengan informasi yang ingin disampaikan.



Gambar 2.34. Digital drawing and digital photographic
(Andrew Rae, 2004)

4. Ilustrasi Digital

Merupakan ilustrasi modern yang dibuat dengan menggunakan gambar seperti kartun, karikatur, dan lainnya, serta foto dengan bantuan sistem komputer.



Gambar 2.35. Digital drawing 'Hoxton Apocalypse'
(Elliot Thoburn, 2004)

2.5. Karakter Desain

Menurut Ekström (2013), dalam bukunya yang berjudul "*How Can a Character's Personality be Conveyed Visually Through Shape*" dalam membuat karakter terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan, yaitu:

1. Fisik yang menarik

Karakter dengan fisik yang menarik dikaitkan dengan kualitas yang menguntungkan, seperti sifat kepribadian, kesuksesan, dan kebahagiaan dibandingkan dengan bentuk yang tidak menarik. (Dion, et al (1972). dikutip oleh Ekström, hlm. 5).

2. Bentuk

Bancroft (2006) dikutip oleh Ekström, mengatakan bahwa bentuk memiliki cara berkomunikasi secara universal dan bervariasi. Karakter yang dibuat dengan bentuk lingkaran cenderung memiliki sifat yang rasa aman, menghibur, lucu, lembut dan tidak membahayakan yang ditimbulkan secara tidak sadar (hlm. 6). Karakter yang dibuat dengan bentuk persegi mengkomunikasikan kekuatan, stabilitas dan kepercayaan diri, bentuk persegi ini dapat dikaitkan dengan sifat yang menakutkan atau menghibur, biasanya digunakan untuk karakter pahlawan super (hlm. 6). Kemudian untuk karakter yang dibuat dengan bentuk segitiga, memiliki sifat yang agresif, antagonis, tidak baik dan berbahaya (hlm. 7).



Gambar 2.36. Circle, Square, Triangle
(Ekström, 2013)

3. Stereotipe Visual

Elemen seni dalam kehidupan menyangkut dengan stereotype visual, yang memiliki banyak orang berbagai kosa kata visual yang sama ketika terdapat adanya referensi dan ide. Contohnya seperti, langit berwarna biru, merah berarti darah, tengkorak adalah tanda kematian,

hijau dikaitkan dengan alam, dan sebagainya. Desain karakter yang unik dan menarik yang dapat menghasilkan karakter yang lebih berkesan bagi pada audiens.

2.6. Museum

Internation Council of Museum (2020) mengatakan museum adalah sebuah tempat atau area yang dapat dilihat dari keobjektifan untuk melihat suatu peristiwa penting yang sudah terjadi di masa lalu dan dilestarikan kembali di masa depan bagi genera yang akan mendatang.

Museum ialah lembaga non profit yang memiliki sifat permanen untuk memberi pelayanan terhadap masyarakat dan perkembangannya, yang terbuka untuk umum, yang memiliki tugas untuk mengumpulkan, meneliti, melestarikan, mengomunikasikan, serta memamerkan warisan dari sejarah manusia.

2.6.1. Fungsi Museum

Berdasarkan *International Council of Museum* pada tahun 1974 di Denmark, bahwa fungsi museum diantaranya yaitu untuk media pembelajaran serta dokumentasi dan melakukan sebuah peneliatan untuk masyarakat, pengumpulan warisan alam dan budaya dengan sebagai objek wisata yang mendidik, pengenalan terhadap kesenian, visualisasi warisan alam dan budaya. Oleh karena itu, perlunya pelayanan yang baik dapat meningkatkan kualitas dan keindahan akan museum tersebut.

2.6.2. Jenis-jenis Museum

Menurut *Internatioal Council of Museum*, museum dapat bisa dikategorikan menjadi 6 jenis, yaitu yang pertama adalah *Art Museum* yang merupakan museum yang mengelola, menyimpan dan mengumpulkan benda yang berkaitan dengan kesenian. Kedua *Arkeologi and History Museum* merupakan museum yang didalamnya terdapat benda arkeologi dan benda sejarah yang menyimpan tentang sejarah manusia dengan peradabannya. Ketiga *National Museum* merupakan museum nasional yang pada umumnya menyimpan benda yang berasal dari berbagai daerah atau negara tempat museum itu berdiri. Kelima *Natural History Museum* merupakan museum yang mencakup ilmu alam yang di dalamnya terdapat hal yang berkaitan dengan peradaban ilmu pengetahuan alam. Yang terakhir keenam *Specialized Museum* merupakan museum yang khususnya untuk suatu bentuk tertentu yang mungkin akan sangat berbeda dengan jenis kelima museum sebelumnya.

