



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

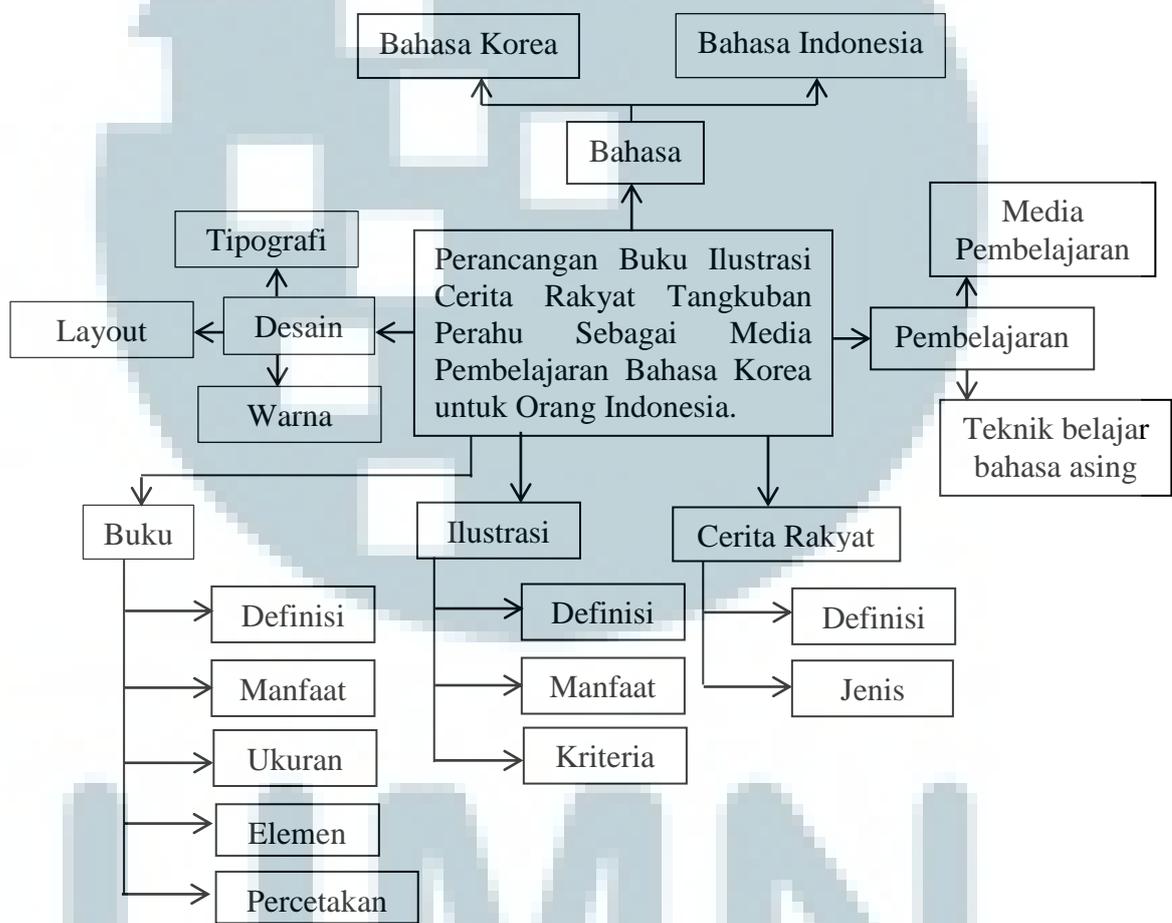
This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teori

Kerangka teori dibuat untuk menampilkan alur dan teori yang digunakan penulis dalam tinjauan pustaka.



Gambar 2. 1 Kerangka Teori

Sumber: Dokumen Penulis

2.2. Bahasa

Bahasa dalam masyarakat sering dipergunakan dalam berbagai konteks dengan makna yang beragam. Menurut linguistik (ilmu yang mempelajari bahasa), bahasa adalah sebuah sistem tanda bunyi yang disepakati untuk dipergunakan oleh para masyarakat tertentu dalam melakukan kerja sama, berkomunikasi dan mengidentifikasi diri. Jadi, bahasa merupakan sebuah sistem, yang berarti bahasa bukanlah sejumlah unsur yang terkumpul secara tidak beraturan melainkan unsur yang diatur dengan pola-pola tertentu.

2.3. Bahasa Korea

Bahasa Korea (한국어 / 한국말) adalah bahasa yang digunakan oleh orang-orang yang tinggal di semenanjung Korea dan merupakan bahasa resmi Korea Selatan dan Korea Utara. Bahasa Korea diperkirakan terdapat 80 juta penutur di seluruh dunia termasuk warga keturunan Korea yang berdomisili di Amerika Serikat, Kanada, China, dan Jepang. Sistem penulisan bahasa Korea disebut dengan Hangul (한글) yang merupakan sistem yang silabik dan fonetik. Aksara Sino-Korea (Hanja / 한자) juga digunakan untuk menulis bahasa Korea, akan tetapi sudah mulai terbatas untuk pemakaiannya. Lebih dari 70% kosakata bahasa Korea terdiri dari kata-kata yang dibentuk dari Hanja atau diambil dari bahasa Mandarin. (Himawan, 2009, hal. 13-14).

2.3.1 Huruf Hangul (한글)

Huruf Hangul diperkenalkan oleh Raja Sejong pada abad ke-15 dan dikenal sebagai Hunmin Jeongeum (훈민 정음). Istilah Hangul baru dikenal di awal abad ke-20. Setelah hangul digunakan, huruf Hanja masih tetap digunakan. Tetapi yang menggunakan Hangul adalah orang-orang yang tidak berpendidikan, wanita, dan anak-anak. Saat ini, Hanja hanya dijumpai hanya pada tulisan resmi dan tulisan akademik saja. Dan hampir semua papan nama, papan jalan, petunjuk, bahkan tulisan-tulisan informal semua ditulis menggunakan Hangul.



Gambar 2. 2 Tabel Hangul

Sumber: keytokorean.com

2.4. Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa melayu yang digunakan sebagai bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia

merupakan bahasa yang dapat mengungkapkan perasaan, pikiran, gagasan, dan keinginan seseorang. Berdasarkan perhitungan *World Almanac* tahun 2005, penutur bahasa Indonesia sebanyak 260 juta jiwa. Dan dalam perhitungannya bahasa Indonesia masuk dalam sepuluh besar bahasa yang paling banyak digunakan.

2.5. Pembelajaran

Menurut Rudi dan Cipi, pembelajaran merupakan kegiatan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber. Dalam pembelajaran yang terpenting adalah adanya proses belajar. Karena sesuatu dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika memenuhi ciri-ciri berikut: (1) belajar sifatnya disadari, dimana siswa merasa bahwa dirinya sedang belajar, timbul motivasi-motivasi dalam dirinya untuk memiliki pengetahuan. (2) Hasil diperoleh karena adanya proses, karena pengetahuan diperoleh tidak secara spontanitas, instan, namun bertahap. (2009, hal. 1-2).

2.5.1 Media pembelajaran

Media yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Terdapat banyak kelompok dalam media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009), salah satunya adalah kelompok media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

Media grafis merupakan media visual yang cara penyajiannya melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar dalam menyajikan fakta, ide,

atau gagasan. Biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat orang. Yang termasuk dalam media grafis adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, dan bulletin board. Kelebihan dalam menggunakan media grafis dapat mempermudah dan mempercepat proses pemahaman terhadap pesan yang disajikan. Kemudian dapat dilengkapi dengan warna-warna yang dapat menarik perhatian.

Media bahan cetak merupakan media visual yang proses pembuatannya melalui percetakan atau printing atau offset. Media bahan cetak menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan dan informasi yang disajikan. Jenis-jenis media bahan cetak adalah buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram. Kelebihan dalam penggunaan media bahan cetak dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak. Pesan atau informasi dapat dipelajari sesuai kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah untuk dibawa. Menarik karena dilengkapi dengan gambar dan warna.

Dan yang terakhir, media gambar diam merupakan media visual yang berupa foto yang diperoleh melalui proses fotografi. Kelebihan media gambar diam ini adalah dibandingkan dengan grafis, media foto lebih konkret. Serta dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dan sebenarnya.

2.5.2 Teknik Belajar Bahasa Asing

Dalam belajar bahasa asing seperti yang diungkapkan oleh McNeil (2004, hal. 24-25) ada satu poin utama yang perlu untuk diingat adalah ketika belajar bahasa asing berarti kita belajar bahasa asing. Hal tersebut terdengar aneh tetapi hal tersebutlah yang terjadi. Namun, kita sering lupa bahwa sebenarnya bahasa sendiri juga asing bagi kita. Semua kata-kata yang dipelajari dan pengucapannya akan menjadi tidak lucu jika dikatakan menggunakan cara kita sendiri dengan cara menggunakan aksent bahasa kita. Dalam belajar bahasa asing jangan menggunakan bahasa asli kita ke dalam bahasa asing. Sebaiknya mencoba untuk beradaptasi dalam mengatakan suara baru, tidak peduli dengan keanehan yang tampak karena bahasa asing belum tentu memiliki suara yang sama dengan bahasa kita.

Belajar bahasa asing akan lebih optimal jika informasi yang diperoleh secara bertahap dan menyebar dengan rata dalam beberapa waktu. Jika kita belajar bahasa asing secara bertahap dan teratur maka kemampuan kita akan berbahasa asing pastinya akan lebih baik dan optimal. Jadi, dalam belajar bahasa asing membutuhkan proses yang cukup panjang karena adanya rentang waktu yang digunakan dan penyampaian informasi yang secara bertahap, tetapi hasil yang diperoleh juga akan maksimal. (Kushartanti, dkk, 2007, hal. 21)

2.6. Cerita Rakyat

Cerita rakyat termasuk dalam prosa fiksi lama dalam sastra Indonesia. Menurut Kosasih (2006, hal. 178-179), menyatakan cerita rakyat merupakan cerita yang

berkembang dan hidup dikalangan masyarakat. Cerita rakyat biasanya berkembang melalui cara turun-temurun dan disampaikan secara lisan. Pada umumnya, cerita rakyat bersifat anonim atau pengarangnya tidak dikenal.

2.6.1 Jenis Cerita Rakyat

Jenis-jenis cerita rakyat menurut Kosasih (2006) ada empat macam, yaitu cerita fable, cerita legenda, cerita pelipur lara, dan cerita jenaka. Sedangkan menurut Fatmahanik (2015) cerita rakyat terbagi menjadi lima macam, yaitu fable, mite atau mitos, legenda, sage, dan parable.

2.6.1.1 Cerita Fabel

Cerita binatang atau fable merupakan cerita rakyat dengan tokoh-tokohnya berupa binatang dengan peran layaknya seorang manusia. Dalam cerita tersebut, binatang-binatang dapat berbicara, makan, minum, dan berkeluarga seperti manusia. Cerita fable tidak hanya sebagai cerita saja, melainkan sebagai metamorfosis kehidupan manusia. Maksud dengan menggunakan binatang tersebut adalah untuk menyinggung orang yang mendengar atau membaca cerita tersebut.

2.6.1.2 Cerita Legenda

Cerita legenda atau yang sering dikenal dengan cerita asal-usul. Biasanya cerita legenda menceritakan awal mula dari suatu hal, contohnya seperti awal terbentuknya sebuah wilayah. Cerita legenda dibagi menjadi tiga jenis, yaitu cerita asal-usul dunia tumbuhan, cerita asal-usul binatang, dan cerita asal usul sebuah

tempat. Bukan hanya sekedar sebuah cerita saja, cerita legenda juga memiliki nilai moral setempat.

2.6.1.3 Cerita Pelipur Lara

Cerita pelipur lara merupakan cerita yang dibuat dengan tujuan untuk menghibur. Biasanya cerita ini mengangkat hal-hal yang indah, fantasi, dan impian. Cerita yang sering ditemui adalah cerita mengenai kehidupan istana, keajaiban, dan hal lainnya yang menggambarkan keindahan dan kebahagiaan.

2.6.1.4 Cerita Jenaka

Cerita jenaka merupakan salah satu jenis dari cerita rakyat, Cerita jenaka memiliki tujuan untuk menghibur dan biasanya cerita yang dibawakan bertema humor.

2.6.1.5 Cerita Mite/Mitos

Cerita mite atau mitos sampai saat ini masih sangat dekat dengan kehidupan masyarakat Indonesia. Dan tidak sedikit orang yang mempercayai kebenaran mitos tersebut. Mite atau mitos merupakan sebuah cerita tentang dewa-dewi atau mengenai makhluk halus.

2.6.1.6 Cerita Sage

Cerita sage merupakan cerita yang mengangkat kisah-kisah sejarah. Banyak juga cerita sage yang tersebar mengangkat cerita kepahlawanan.

2.6.1.7 Cerita Parabel

Cerita parable merupakan cerita yang menggambarkan sikap-sikap moral dengan menggunakan perumpamaan. Salah satu cerita parable adalah kisah Mahabarata.

2.7. Buku

Seperti yang diungkapkan oleh Haslam dalam buku *Book Design* (2006), menurutnya buku merupakan bentuk tertua dari dokumentasi, buku banyak digunakan di seluruh dunia untuk pengetahuan, ide, dan kepercayaan. Menurut definisinya, buku merupakan benda yang mudah dibawa yang berisikan kumpulan dari cetakan dan halaman untuk disajikan, mengumumkan, dan menyampaikan pengetahuan melampaui ruang dan waktu (hal. 7-9).

Menurut Rustan (2010, hal. 122), buku merupakan kumpulan dari lembaran halaman yang cukup banyak, dan lebih tebal dibandingkan dengan booklet. Pada pembuatan buku harus menggunakan penjilidan yang baik agar lembaran kertasnya tetap rapi dan tidak tercerai-berai.

2.7.1 Manfaat Buku

Manfaat buku menurut Rustan (2010, hal. 122) adalah menyampaikan informasi, berupa cerita, pengetahuan, laporan, dan lain-lain. Buku dapat menampung banyak informasi, tergantung dari jumlah halaman yang dimilikinya.

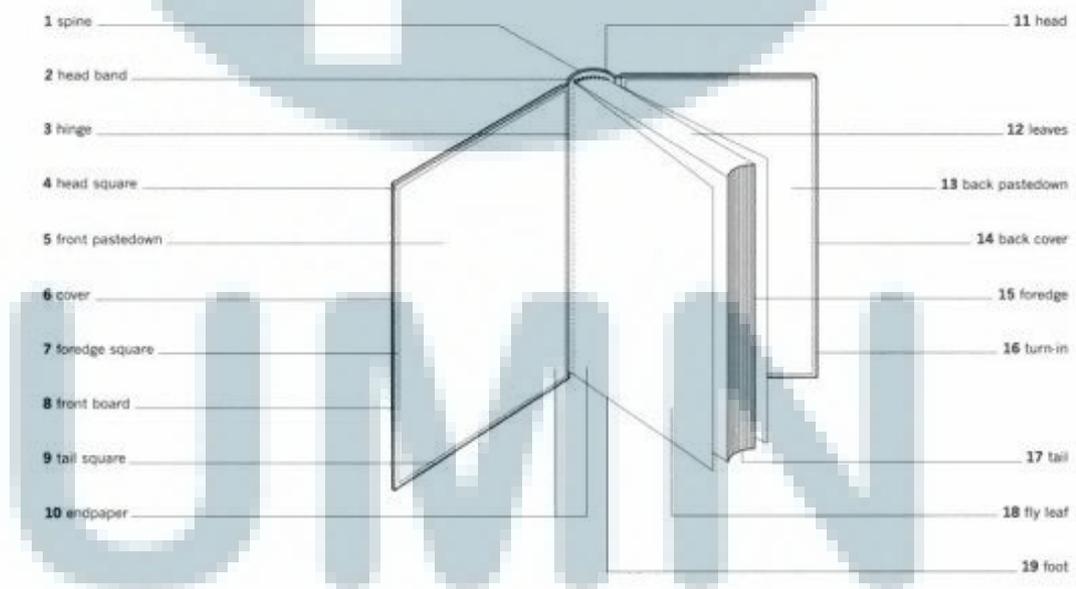
2.7.2 Ukuran Buku

Ukuran buku di pasaran bervariasi, kebanyakan ukuran yang digunakan sekitar ukuran A6, A5, A4, A3, B6, dan B5. Tetapi tidak menutup kemungkinan untuk membuat buku dengan ukuran yang lebih bervariasi.

2.7.3 Elemen-Elemen Buku

Menurut Haslam (2006, hal. 20-21) berpendapat bahwa berbagai buku memiliki nama teknis spesifik yang digunakan dalam penerbitan. Haslam membagi komponen dasar buku menjadi tiga kelompok, yaitu kelompok blok (*the block*), kelompok halaman (*the pages*) dan kelompok grid (*the grid*).

2.7.3.1 Kelompok Blok (*The Block*)



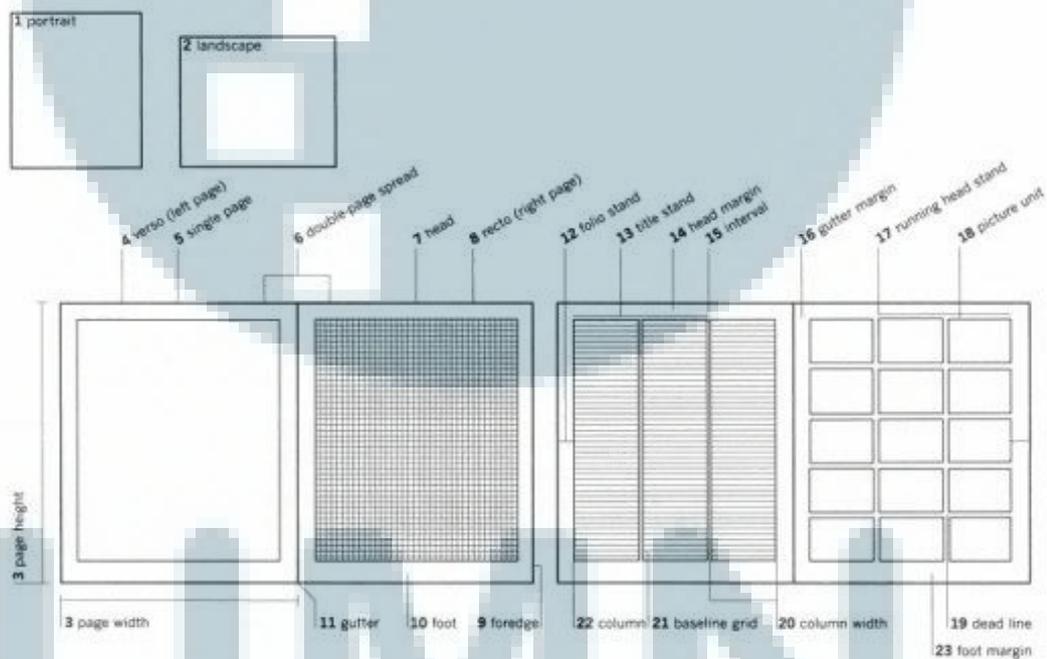
Gambar 2. 3 Elemen Buku

Sumber: Parsonsdesign4.wordpress.com

- 1) *Spine* merupakan tulang belakang sampul buku yang mencakup tepi buku.
- 2) *Head band* merupakan ikatan yang tampak pada ujung buku biasanya berwarna.
- 3) *Hinge* merupakan lipatan yang berada pada ujung lembaran kertas.
- 4) *Head Square* merupakan ujung atas buku yang terbentuk karena cover dan kertas dibalik cover, dan ukurannya lebih besar dibandingkan dengan isi buku.
- 5) *Front pastedown* merupakan bagian yang menempel pada bagian dalam cover.
- 6) *Cover* merupakan kertas tipis atau papan yang diletakkan dibagian depan dan digunakan untuk melindungi buku.
- 7) *Foreedge square* merupakan bagian kecil yang terbentuk karena cover dengan bagian dalamnya.
- 8) *Front board* merupakan cover pada bagian depan buku.
- 9) *Tail square* merupakan bagian kecil yang melindungi buku pada bagian bawah buku yang terbentuk dari cover dan dalamnya yang lebih besar dibandingkan lembaran buku.
- 10) *Endpaper* merupakan kertas tipis yang digunakan untuk cover dalam.
- 11) *Head* merupakan bagian utama buku.
- 12) *Leaves* merupakan kumpulan kertas halaman dengan dua sisi halaman.
- 13) *Back pastedown* merupakan bagian dalam dari cover belakang.

- 14) *Back cover* merupakan cover buku bagian belakang.
- 15) *Foredge* merupakan bagian depan sisi samping buku.
- 16) *Turn-in* merupakan kertas yang melipat dari luar kedalam dari cover buku.
- 17) *Tail* merupakan bagian bawah buku.
- 18) *Fly leaf* merupakan kertas bagian akhir.
- 19) *Foot* merupakan bagian bawah dari halaman.

2.7.3.2 Kelompok Halaman dan Kelompok Grid



Gambar 2. 4 Elemen Buku (Halaman dan Grid)

Sumber: Parsonsdesign4.wordpress.com

Kelompok Halaman

- 1) *Portrait* merupakan format halaman dengan lebar kertas lebih besar dibandingkan panjang kertas.
- 2) *Landscape* merupakan format halaman dengan panjang kertas lebih besar dibandingkan lebar kertas.
- 3) *Page height and width* merupakan ukuran halaman.
- 4) *Verso* merupakan halaman kiri dari buku.
- 5) *Single page* merupakan satu lembar di sebelah kiri.
- 6) *Double-page spread* merupakan dua halaman yang disusun satu halaman.
- 7) *Head* merupakan bagian atas buku.
- 8) *Recto* merupakan halaman kanan dari buku.
- 9) *Foreedge* merupakan bagian depan dari buku.
- 10) *Foot* merupakan bagian bawah buku.
- 11) *Gutter* merupakan bagian margin yang digunakan untuk kebutuhan menjilid.

Kelompok Grid

- 12) *Folio stand* merupakan garis yang memperjelas posisi penomoran.
- 13) *Title stand* merupakan garis yang memperjelas posisi judul.
- 14) *Head margin* merupakan margin bagian atas halaman.

- 15) *Interval / column gutter* merupakan ruang vertikal pembatas antar kolom.
 - 16) *Gutter margin/binding margin* merupakan ruang dalam margin yang dekat dengan area jilid.
 - 17) *Running head stand* merupakan garis yang memperjelas posisi *running head*.
 - 18) *Picture unit* merupakan garis yang membentuk kolom yang dipisahkan oleh *dead line*.
 - 19) *Dead line* merupakan garis ruang antara *picture units*.
 - 20) *Column width/measure* merupakan panjang kolom.
 - 21) *Baseline* merupakan garis yang menggantung.
 - 22) *Column* merupakan ruang pada grid dan dapat diatur tingginya.
 - 23) *Foot margin* merupakan margin yang berada di bagian bawah halaman.
- Shoulder/foredge* merupakan margin dibagian depan halaman.
- Column depth* merupakan tinggi kolom dalam bentuk poin, millimeter, atau banyaknya garis.
- Characters per line* merupakan karakter yang diatur secara spesifik.
- Gatefold/throwout* merupakan bagian lipat buku dan biasanya dari depan.

2.7.4 Percetakan

Agar memperoleh hasil yang maksimal dan cocok untuk karya desain harus memilih teknik cetak yang tepat. Menurut Rustan, S. (2009, hal. 15-16) terdapat lima macam teknik dalam percetakan yang umum digunakan, yaitu:

2.7.4.1 Offset

Offset merupakan teknik yang paling umum digunakan untuk mencetak brosur, buku, majalah, tabloid, koran, kalender, dan lainnya. Biasanya *offset* digunakan untuk mencetak dengan kuantitas yang banyak.

2.7.4.2 Cetak Tinggi (*Flexografi*)

Flexografi atau cetak tinggi merupakan teknik cetak yang digunakan untuk mencetak di atas media karton gelombang atau untuk label kemasan.

2.7.4.3 Rotogravure

Rotogravure merupakan teknik cetak yang umumnya digunakan untuk mencetak label dengan bahan plastik untuk kemasan.

2.7.4.4 Cetak Saring (Sablon)

Sablon atau cetak saring atau screen printing merupakan teknik cetak yang digunakan untuk mencetak di media kaos, mug, kartu nama, dan lainnya.

2.7.4.5 Digital

Digital merupakan teknik yang cocok digunakan untuk kebutuhan mencetak dengan kuantitas tidak terlalu besar dan hanya memerlukan waktu singkat dalam proses pencetakannya. Biasanya digunakan untuk mencetak poster, banner, dan lainnya.

2.8. Ilustrasi

Ilustrasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah gambar (foto atau lukisan), desain, atau diagram untuk membantu memperjelas isi buku, krangan, dan sebagai penghias. Menurut Supriyono (2010, hal. 50) pengertian ilustrasi tidak sebatas pada gambar dan foto saja. Ilustrasi bias berupa garis, bidang, dan bahkan susunan huruf-huruf juga dapat dikatakan sebagai ilustrasi. Dengan adanya ilustrasi dimaksudkan untuk memperjelas pesan atau informasi yang akan disampaikan dan sekaligus sebagai alat untuk menarik perhatian pembaca (*attention grabber*).

2.8.1 Manfaat Ilustrasi

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas dan mempermudah pembaca dalam memahami isi bacaan, pesan, dan juga menambah daya tarik desain. Tetapi penggunaan ilustrasi harus seimbang, jika menggunakan ilustrasi yang berlebihan maka akan membingungkan dan akan mengurangi nilai terbacaan pesan. Ilustrasi memiliki potensi yang besar dalam merebut perhatian, menurut Supriyono (2004, hal. 52) ilustrasi memiliki mafaat sebagai:

- Ilustrasi menangkap perhatian pembaca
- Ilustrasi memperjelas isi yang ada dalam teks (body copy)
- Ilustrasi menunjukkan identitas
- Ilustrasi meyakinkan pembaca terhadap informasi yang disampaikan
- Ilustrasi membuat pembaca tertarik untuk membaca
- Ilustrasi menonjolkan keunikan

- Ilustrasi menciptakan kesan yang mendalam

2.8.2 Kriteria Ilustrasi

Menurut Supriyono (2004, hal. 51) terapat lima poin kriteria untuk membentuk sebuah ilustrasi yang menarik perhatian, yaitu:

- Ilustrasi harus komunikatif, informative, dan pastinya mudah untuk dipahami.
- Ilustrasi yang menggugah perasaan, hasrat, dan minat membaca.
- Ilustrasi harus merupakan ide baru, orisinal, dan bukan hasil plagiat.
- Ilustrasi harus memiliki daya pukai (eye-catcher) yang kuat
- Jika ilustrasi berupa foto atau gambar, harus memiliki kualitas yang memadai, baik dalam aspek seni maupun teknik pengerjaan.

2.9. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual memiliki peran untuk memberikan pesan atau informasi kepada audiens dengan kekuatan visual, yaitu tipografi, warna, garis, layout, dan lainnya dengan bantuan teknologi. DKV dikategorikan sebagai commercial art karena adanya paduan antara seni rupa dan komunikasi untuk tujuan bisnis. (Supriyono, 2010)

2.9.1 Elemen-Elemen Desain

Dalam desain komunikasi visual terdapat elemen-elemen visual yang digunakan untuk menghasilkan sebuah komposisi desain yang harmonis, menarik,

komunikatif, serta menyenangkan audiens. Menurut Supriyono (2010, hal. 57-85) elemen-elemen visual tersebut adalah,

2.9.1.1 Garis (*Line*)

Garis dapat dimaknai sebagai jejak dari suatu benda. Garis tidak memiliki kedalaman, garis hanya memiliki ketebalan dan panjang. Karena hal tersebut, maka garis merupakan elemen satu dimensi. Garis sangat bervariasi, garis dengan bentuk lurus memiliki kesan kaku dan formal. Garis dengan bentuk lengkung memiliki kesan lembut dan luwes. Garis dengan bentuk zigzag memiliki kesan keras dan dinamis. Garis yang tidak beraturan memiliki kesan fleksibel dan tidak formal. Arah garis juga dapat menggambarkan citra atau mood yang diinginkan.

2.9.1.2 Bidang (*Shape*)

Memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut sebagai bidang. Bidang dapat berbentuk geometris (lingkaran, segitiga, segiempat, elips, setengah lingkaran, dan sebagainya) dan bentuk yang tidak beraturan. Kesan formal digambarkan dengan bidang geometris, sedangkan kesan tidak formal, santai, dan dinamis digambarkan dengan bidang non-geometris atau tidak beraturan. Area kosong pada elemen-elemen visual dan space yang mengelilingin, juga dapat disebut dengan bidang.

2.9.1.3 Warna (*Color*)

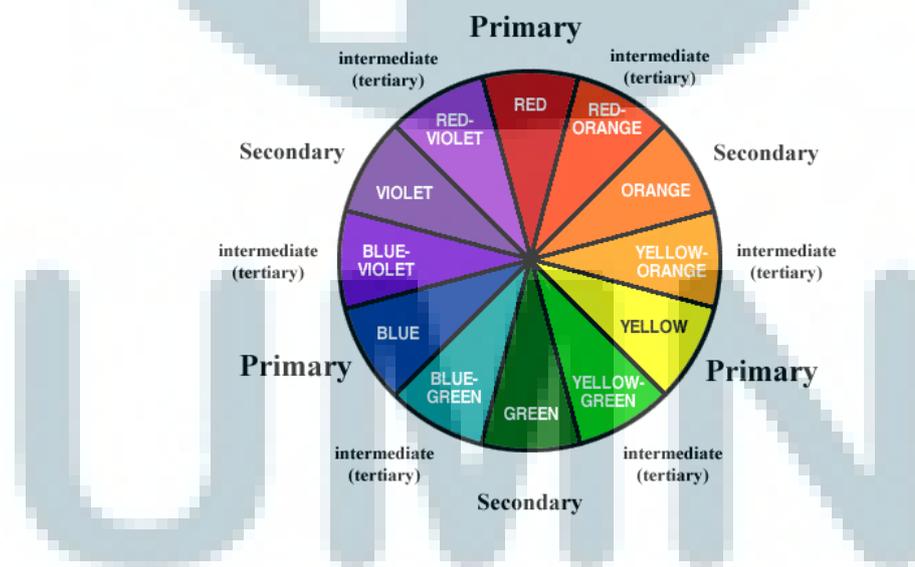
Warna merupakan salah satu elemen visual yang dengan mudah menarik perhatian. Tetapi, dalam penggunaan warna harus berhati-hati, karena jika menggunakan

wana yang salah dapat menghilangkan citra, mengurangi nilai keterbacaan, dan dapat mneghilangkan gairah untuk membaca. Jika digunakan dengan tepat, maka akan menciptakan *mood* dan membuat teks berbicara. Contohnya, warna-warna kalem atau *soft* menyampaikan kesan yang lembut, tenang, dan romatik. Sedangkan dengan menggunakan warna-warna yang kuat dan kontras akan memberikan kesan dinamis dan cenderung meriah.

Warna dapat dilihat dari tiga dimensi, yaitu:

1. Hue

Hue merupakan pembagian warna berdasarkan namanya. Hue dibagi menjadi tiga golongan, yaitu warna primer (*primary color*), warna sekunder (*secondary color*), dan warna tersier (*tertiary color*).



Gambar 2. 5 Color Wheels

Sumber: Cios233.community.uaf.edu

Warna primer terdiri dari warna merah, biru, dan kuning. Kemudian warna sekunder merupakan pencampuran dari dua warna primer dengan perbandingan 1:1 dan menghasilkan warna baru. Warna sekunder adalah warna oranye (merah dan kuning), hijau (kuning dan biru), dan ungu (merah dan biru). Dan yang terakhir adalah warna tersier yang merupakan kombinasi antara warna primer dan warna sekunder. Arna tersier adalah warna kuning-oranye, merah-oranye, merah-ungu, biru-ungu, biru-hijau, dan kuning-hijau.

Warna dapat dibagi menjadi dua golongan, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna dingin memberikan kesan pasif, statis, kalem, damai, dan kurang mencolok, warna-warna tersebut adalah warna hijau, biru, hijau-biru, biru-ungu, dan ungu. Sedangkan warna pana memberikan kesan hangat, dinamis, aktif, dam mengundang perhatian, warna-warna tersebut adalah merah, oranye, merah-oranye, kuning-oranye, kuning, kuning-hijau, dan merah-ungu.

2. Value

Value merupakan terang-gelapnya warna. Kekuatan warna dapat dikurangi atau dilemahkan dengan cara dimudakan (*high-value*) atau dituakan (*low-value*).Warna yang sudah mengalami perubahan seperti dimudakan atau dituakan akan cenderung lebih memiliki toleransi dengan warna-warna lain. Warna yang dimudakan dengan menggunakan warna putih adalah warna *tint*, dan warna yang dituakan dengan menggunakan warna hitam adalah warna *shade*. Dalam memudakan warna juga dapat dilakukan dengan melakukan pengenceran agar

warna menjadi lebih transparan. Dan untuk membentuk warna yang dituakan dapat dilakukan dengan memberikan sedikit warna komplemennya.

3. Intensitas (*Intensity*)

Intensitas merupakan tingkatan kemurnian atau kejernihan warna (*brightness of color*). Warna disebut memiliki intensitas penuh ketika tidak dicampur dengan warna lain. Warna yang murni disebut dengan *pure hue*. Dalam mengurangi intensitas warna dapat dilakukan dengan menambahkan sedikit warna lain agar warna tersebut terlihat netral dan redup. Biasanya warna-warna dicampurkan untuk membentuk sebuah warna baru yang lebih matang, harmonis, dan memiliki ciri khas tersendiri.

2.9.1.4 Gelap-terang (*Value*)

Value merupakan perbedaan nilai gelap-terang sebuah karya. Salah satu caranya adalah dengan menyusun elemen-elemen visual secara kontras gelap-terang. Kontras *value* dapat digunakan untuk menunjukkan atau merikan tekanan pada pesan atau informasi dan menciptakan citra. Menggunakan warna yang kurang kontras akan menciptakan kesan yang kalem, damai, statis, dan tenang. Dan sebaliknya, jika menggunakan warna yang kontras akan memberikan kesan yang enerjik, dinamis, riang, dramatis, dan bergairah. Kontras *value* dapat dilakukan dengan cara menggabungkan warna terang (putih, kuning, hijau muda, dan lainnya) dengan warna gelap (hitam, ungu, biru muda, dan lainnya).

Warna dibagi menjadi beberapa tingkatan berdasarkan nilai gelap-terangnya, mulai dari warna paling terang (putih), sangat terang (kuning), terang (kuning-oranye, kuning-hijau), sedang (merah-oranye, merah, hijau, biru-hijau), sampai ke warna gelap (ungu) dan yang paling gelap (hitam). Kontras gelap-terang memiliki nilai keterbacaan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kontras warna (*hue*).

2.9.1.5 Ukuran (*Size*)

Pemilihan besar-kecilnya sebuah elemen-elemen visual sangat perlu untuk diperhitungkan secara cermat, karena dengan hal tersebut maka desain tersebut memiliki nilai keterbacaan (*legibility*) yang tinggi. Menggunakan perbedaan ukuran yang diperhitungkan secara proporsional akan membantu dalam memiliki informasi yang perlu diutamakan. Dalam menentukan besar-kecilnya, harus menentukan hierarki visual dari yang terpenting.

2.9.2 Prinsip Desain

Dalam buku karya Supriyono (2010), desain komunikasi visual memiliki beberapa peraturan, peraturan ini semacam gramatika atau kaidah visual untuk mencapai komposisi yang harmonis. Penyusunan elemen desain lebih mengandalkan kreativitas dan orisinalitas ide. Desain grafis yang baik selalu memenuhi prinsip-prinsip desain.

2.9.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan atau *balance* merupakan pembagian sama besar atau berat, secara visual maupun optic. Komposisi desain dikatakan seimbang jika objek di bagian kanan dan kiri sama rata atau sama berat. Terdapat dua pendekatan untuk membentuk keseimbangan, yaitu keseimbangan simetris (*formal balance*) dan keseimbangan asimetris (*informal balance*). Keseimbangan formal adalah memagi rata berat antara kanan dengan kiri atau atas dengan bawah secara simetris atau setara. Kemudian, keseimbangan asimetris adalah penyusunan elemen-elemen desain seara tidak rata atau tidak sama dengan sisi kanan dengan sisi kiri tetapi terasa seimbang. Keseimbangan asimetris terlihat lebih dinamis, variatif, mengejutkan, dan tidak formal. Sedangkan, keseimbangan simetris memiliki kesan kokoh dan stabil. Layout asimetris sering digunakan untuk hiburan, acara anak-anak dan remaja yang memiliki karakter dinamis dan tidak formal.

2.9.2.2 Tekanan (*Emphasis*)

Memunculkan tekanan atau *emphasis* dengan cara memperlihatkan dan menekankan informasi yang penting untuk disampaikan ke audiens melalui visual yang kuat. Dalam penekanan objek dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu dengan warna mencolok, ukuran foto atau ilustrasi dibuat dengan ukuran besar, menggunakan huruf sans serif dengan ukuran besar, arah diagonal, dan dibuat berbeda dengan elemen lainnya. Informasi yang penting harus merebut perhatian audiens. Dalam desain komunikasi visual terdapat istilah focal point. Focal point atau sering disebut *center of interest* (pusat perhatian) merupakan penekanan

pada salah satu elemen visual yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian. Sebuah karya memerlukan adanya penarik, elemen kuncinya adalah *stopping power* atau *eye-catcher* yang memiliki tugas untuk menghentikan pembaca dari aktivitasnya. Dalam memberikan tekanan pada sebuah karya dapat dilakukan dengan berbagai cara yang menunjukkan elemen visual.

1. Kontras

Kontras dapat menciptakan sebuah *focal point* dengan objek yang dianggap paling penting dibentuk berbeda dengan elemen-elemen lainnya. Contohnya, jika elemen yang lain dibentuk horizontal maka elemen yang ingin ditonjolkan dibuat secara vertikal. Begitu juga dengan warna, jika semua warna menggunakan warna dingin maka elemen yang berwarna panas akan tampak memiliki penekanan. Objek yang diberi warna mencolok akan menjadi focal point saat elemen-elemen sekelilingnya berwarna hitam putih (*monochrome*) saja.

2. Isolasi Objek

Dengan cara memisahkan objek dari kumpulan objek-objek lainnya maka akan tercipta sebuah focal point atau tekanan. Objek yang terisolasi akan memiliki daya tarik tersendiri.

3. Penempatan Objek

Membentuk sebuah *focal point* dapat dilakukan dengan cara menempatkan objek tepat berada di tengah bidang. Sebuah objek yang diletakkan di titik pusat garis perspektif akan menjadi perhatian.

2.9.2.3 Irama (*Rhythm*)

Irama merupakan sebuah pola yang dibuat dengan cara menyusun elemen-elemen visual secara berulang, contoh dalam desain dapat berupa repetisi dan variasi. Repetisi adalah irama dari elemen-elemen visual yang disusun secara konsisten. Sedangkan variasi adalah pengulangan elemen-elemen visual yang disertai dengan adanya perubahan bentuk, ukuran, atau posisi. Dengan menyusun elemen-elemen visual secara interval dengan teratur maka dapat menciptakan kesan tenang dan statis. Sebaliknya, dengan menggunakan pergantian ukuran jarak, dan posisi elemen-elemen visual dapat menciptakan suasana riang, dinamis dan tidak monoton. Menggunakan repetisi dapat memberikan kesatuan dan meningkatkan kenyamanan baca. Tetapi, pengulangan yang terus-menerus, tanpa variasi, akan menjadikan sebuah desain terasa membosankan.

2.9.2.4 Kesatuan (*Unity*)

Sebuah desain dinyatakan menyatu apabila secara keseluruhan elemen-elemen visual (tipografi, ilustrasi, warna dan lainnya) tampak harmonis. Dalam menciptakan sebuah kesatuan pada desain yang hanya memiliki satu wajah seperti poster dan iklan, relatif lebih mudah dibandingkan dengan bentuk buku, majalah atau folder. Membentuk kesatuan pada desain buku atau majalah dapat dilakukan dengan beberapa cara, yaitu

- Melakukan repetisi terhadap warna, bidang, garis, grid atau elemen-elemen yang sama setiap halaman.
- Menyeragamkan jenis huruf untuk judul, body text, dan caption.

- Menggunakan unsur yang memiliki kesamaan pada warna, tema, atau bentuk.
- Menggunakan satu atau dua jenis huruf dengan variasi ukuran, ketebalan, kemiringan, dan sebagainya.

2.9.3 Tipografi

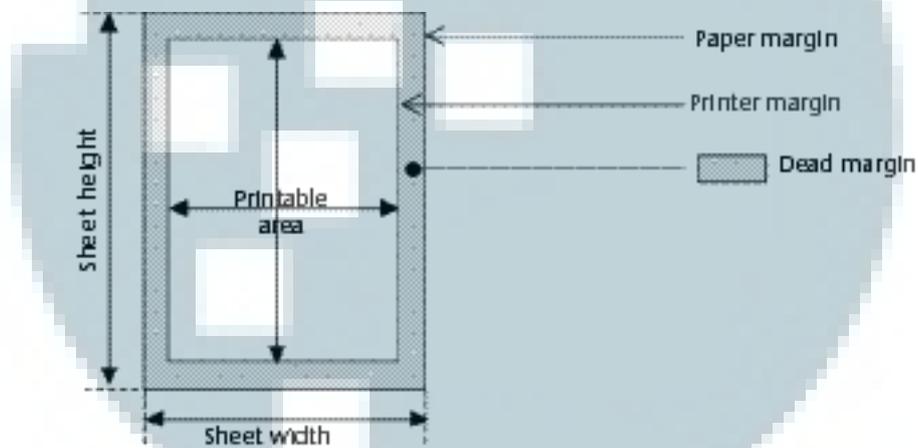
Secara definisi, tipografi adalah seni dalam memilih, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf untuk keperluan pencetakan atau produksi maupun reproduksi. Melalui tipografi, ide atau gagasan dapat terwujud dengan nyata, komunikatif, dan memiliki kekuatan yang sama dengan gambar atau ilustrasi saat ini. Saat ini tipografi tampil dengan banyak gaya yang dibentuk sedemikian rupa dengan tujuan untuk memberikan kesan keindahan, bukan hanya sekedar estetika melainkan mampu untuk memberikan informasi dalam komunikasi yang efektif yang dapat mewakili konsep dan pesan yang disampaikan melalui karakter dan ciri khas huruf yang dimiliki. (Maharsi, 2013, hal. 1-5)

2.9.4 Layout

Menurut Rustan (2010, hal. 74-75), layout merupakan pengaturan tata letak elemen-elemen visual pada sebuah bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang akan dibawakan. Prinsip dasar layout merupakan prinsip dasar desain grafis, yaitu: urutan perhatian (*sequence*), penekanan tertentu (*emphasis*), mengatur keseimbangan (*balance*), dan menciptakan kesatuan secara keseluruhan (*unity*).

2.9.4.1 Margin

Margin adalah jarak antara pinggir kertas dengan ruang yang akan ditempati oleh elemen layout. Margin berfungsi untuk mencegah agar elemen-elemen layout tidak terlalu jauh ke pinggir halaman. Resiko yang akan terjadi adalah terpotongnya elemen-elemen layout saat proses pencetakan dan kurang baik dalam estetika. (Rustan, 2010, hal. 64).



Gambar 2. 6 Margin

Sumber: 4d.com

2.9.4.2 Grid

Grid merupakan alat bantu dalam proses layout. Grid akan mempermudah dalam proses desain khususnya dalam mempertahankan konsistensi dan kesatuan layout. Dalam membuat grid, biasanya dengan cara membagi dalam beberapa kolom dan baris. Dalam merancanginya ada pertimbangan faktor ukuran dan bentuk bidang, konsep dan gayanya, ukuran huruf yang digunakan, informasi yang ingin dicantumkan, dan lain-lain.