



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. Penyesuaian Diri di Perguruan Tinggi

Salam (2004) menyatakan bahwa memasuki perguruan tinggi berarti melibatkan diri dalam perbedaan situasi hidup dan akademis yang berbeda dengan lingkungan sekolah. Perguruan tinggi bukan hanya sekedar lanjutan Sekolah Menengah Atas, namun secara harfiah merupakan pendidikan tinggi. Oleh karena itu, mahasiswa perlu menyesuaikan diri di dunia baru tersebut, terutama dalam pola berpikir, belajar, berkreasi, dan bertindak. Mahasiswa harus menyadari bahwa perubahan tersebut harus mampu dihadapi secara mandiri, berbeda dengan saat masih SMA (hlm. 1).

Seiring dengan perubahan di lingkungan sekitarnya, mahasiswa juga mengalami perubahan dalam dirinya karena sedang dalam tahap menghadapi kedewasaan. Hal ini menuntut seorang mahasiswa harus memiliki mental yang tangguh agar dapat menjalani tuntutan hidup di dunia yang baru. Seorang mahasiswa seyogianya adalah seorang dewasa, dengan kematangan rasional dan emosional, yang mampu membentuk dirinya sendiri. Karena itu, mahasiswa harus meninggalkan cara berpikir, belajar dan bertindak dengan gaya lama saat masih SMA. Mahasiswa diharapkan memiliki jiwa bebas dengan pemikiran terbuka, aktif, kritis, dan kreatif agar mampu menerima segala pembelajaran baru yang akan dipelajari di perguruan tinggi (hlm. 1-2).

Ginting (1997) juga menyatakan bahwa perubahan lingkungan di SMA dengan perguruan tinggi menyebabkan pentingnya seorang mahasiswa baru untuk mempersiapkan diri sebelum memulai studi di perguruan tinggi. Tidak cukup hanya bergantung pada materi yang diberikan pada saat masa orientasi, namun mahasiswa perlu secara aktif menambah pengetahuannya sendiri, menyesuaikan sikap, dan meningkatkan ketrampilan belajar agar dapat menjalani perkuliahan dengan baik. Tidak hanya persiapan secara akademis, namun kesiapan mental dan disiplin yang tinggi juga diperlukan. Kemandirian menjadi faktor penting dalam hal ini (Ginting, 1997, hlm. 1-2).

Santrock (2012) melengkapi bahwa masa transisi dari sekolah menengah menuju perguruan tinggi menimbulkan perubahan dan stres pada mahasiswa. Namun, ada hal-hal positif yang diterima oleh seorang mahasiswa. Mahasiswa merasa lebih dewasa, bebas menentukan pilihan, memiliki kesempatan yang besar untuk eksplorasi, dan merasakan tantangan secara intelektual dalam bidang akademis (hlm. 8-9).

2.1.1. Lingkungan Sosial di Perguruan Tinggi

Kehidupan sosial seorang mahasiswa dapat menjadi penghambat dalam proses belajar. Masalah yang timbul dalam kehidupan sosial biasanya diakibatkan oleh kurangnya kemampuan mahasiswa dalam menjalin hubungan atau komunikasi dengan orang-orang disekitarnya. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurang keterbukaan, sikap egois, pemalu, dan lain-lain. Namun, kemampuan sosial ini dapat dilatih. Mahasiswa perlu meningkatkan ketrampilan berkomunikasi dengan menjadi pembicara sekaligus pendengar yang baik.

Dengan mendengarkan, berarti seorang individu memperhatikan sekaligus menghormati lawan bicaranya. Selain itu, dibutuhkan toleransi yang tinggi dalam membangun relasi dengan orang dari berbagai latar belakang di perguruan tinggi. Sikap jujur terhadap diri sendiri dan orang lain juga harus selalu diterapkan sehingga hubungan dengan orang lain akan bertahan lama (Ginting, 1997, hlm. 75-76).

2.2. Mahasiswa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), mahasiswa adalah orang yang belajar di perguruan tinggi.

Santrock (2012) mengatakan bahwa mahasiswa berada di tahap perkembangan menuju kedewasaan, dengan rentang umur antara 18 sampai 25 tahun (hlm. 6).

Siregar (seperti dikutip Azwar, 1998) mengatakan bahwa mahasiswa adalah kelompok masyarakat dengan ciri intelektualitas yang lebih kompleks dibandingkan dengan kelompok masyarakat yang bukan mahasiswa, baik yang seumur, lebih muda, maupun lebih tua. Ciri intelektualitas ini ditandai oleh kemampuan seorang mahasiswa dalam menghadapi dan menyelesaikan masalah dengan lebih sistematis (hlm. 1).

2.2.1. Ciri-ciri Mahasiswa

Ada 7 ciri yang diharapkan pada mahasiswa sebagai berikut.

1. Mandiri

Mahasiswa diharapkan dapat menyelesaikan permasalahannya sendiri. Mahasiswa juga dituntut untuk bersikap aktif, kritis, dan disiplin dalam mengatur dirinya sendiri.

2. Motivasi diri

Secara umum, motivasi diartikan sebagai faktor pendorong yang mampu mempertahankan tingkah laku tertentu. Dalam pendidikan, dorongan tersebut dapat berasal dari dalam (internal) maupun dari luar diri (eksternal). Motivasi internal dapat membuat mahasiswa lebih giat dalam belajar karena termotivasi untuk mencapai suatu tujuan. Motivasi eksternal, biasanya berupa imbalan, yang juga mendorong seorang mahasiswa belajar untuk mencapai imbalan tersebut.

3. Terbuka untuk bekerja sama

Ada begitu banyak individu dari berbagai latar belakang yang akan ditemui mahasiswa di perguruan tinggi. Mahasiswa perlu menyesuaikan diri agar tidak merasa terisolasi. Selain itu, menjalin hubungan pertemanan adalah hal penting. Di perguruan tinggi, teman bukan menjadi saingan, namun berperan sebagai *partner*.

4. Mampu bekerja sendiri

Meskipun ada dosen dan teman-teman yang membimbing dalam pembelajaran, mahasiswa tidak dapat bergantung pada mereka. Mahasiswa

harus mampu merencanakan strategi belajar sendiri dan menjalankannya dengan disiplin.

5. Mampu mengorganisasi waktu

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan agar mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan ini. Pertama, mahasiswa harus mengetahui empat kombinasi derajat kepentingan dengan batasan waktu, yaitu penting dan mendesak, penting dan tidak mendesak, tidak penting dan mendesak, tidak penting dan tidak mendesak. Kedua, mahasiswa harus mampu menetapkan prioritas. Ketiga, melakukan perencanaan saat akan mencapai suatu target, sehingga mahasiswa dapat mengidentifikasi permasalahan yang mungkin muncul dan mengganggu *deadline*. Hal ini akan meminimalisir penundaan pengerjaan tugas-tugas yang penting dan mendesak. Keempat, membuat jadwal mengenai tugas-tugas yang akan dikerjakan. Kelima, mencari strategi agar dapat memanfaatkan waktu yang tersedia dengan baik.

6. Menerapkan S.M.A.R.T

Specific, artinya menetapkan target belajar atau tujuan pembelajaran yang spesifik. Hal ini akan memicu minat belajar mahasiswa. Target ini biasa berupa angka yang merujuk pada nilai IPK.

Measurable, artinya secara konsisten mahasiswa mengukur sudah sejauh mana tahapan yang telah ditempuh dalam mencapai target akhir. Parameter pengukuran ini dapat berupa nilai-nilai kuis, tugas, dan ujian.

Attainable, artinya target yang ingin dicapai sifatnya realistis, memiliki tantangan saat akan mencapainya namun masih dalam batas kemampuan mahasiswa yang bersangkutan.

Relevant, artinya target yang ditentukan memiliki latar belakang yang kuat. Ada tujuan dari pencapaian target tersebut yang dapat membuat mahasiswa terus terpacu dan tidak mudah menyerah dalam mencapai target.

Time Bound, artinya mahasiswa menetapkan batas waktu (*deadline*) untuk mencapai target. Hal ini akan mengurangi sifat prokrastinasi (sifat menunda-nunda) mahasiswa.

7. Memahami waktu, cara, dan tempat yang cocok untuk belajar

Mahasiswa perlu mengenali cara belajarnya sendiri agar dapat belajar secara efisien. Gaya belajar seseorang biasa dapat terlihat dari cara berkomunikasi. Semakin bertambah usia, manusia cenderung belajar dengan menggunakan lebih banyak visual (Badan Penerbit Fakultas Kedokteran Universitas Indonesia [BPFKUI], 2012, hlm. 21-24).

2.2.2. Cara Belajar Mahasiswa

Ginting (1997) mengatakan bahwa “mempelajari dan meningkatkan ketrampilan belajar sangat penting dalam menunjang keberhasilan studi di perguruan tinggi. Ini modal utama.” (hlm. 7).

Menerapkan cara belajar yang efektif dan efisien memang tidak mudah, karena hal tersebut sama seperti mengubah kebiasaan belajar yang telah tertanam sejak masih sekolah. Dibutuhkan minat dan usaha yang besar dari mahasiswa itu sendiri agar dapat mengubah kebiasaan tersebut. Belajar efektif mampu

mempermudah mahasiswa menyerap informasi penting dan memahaminya dengan baik, sedangkan belajar efisien mempersingkat proses penyerapan informasi sehingga waktu yang tersisa dapat digunakan untuk kegiatan lain yang lebih produktif. Itu mengapa sangat penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan ketrampilan dalam belajar (hlm. 8).

Ketrampilan belajar dapat dilatih dengan cara sebagai berikut.

1. Memahami dan menyimpulkan materi

Ada 3 hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan pemahaman seseorang akan materi pembelajaran (berupa bacaan). Pertama, menjadi pembaca yang aktif, artinya individu mempertanyakan faktor 5W+1H (Who, What, When, Where, Why, How) yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari. Kedua, menyerap ide gagasan, bukan menyerap kata demi kata. Ketiga, membaca sambil mengaktifkan indra lainnya, misalnya belajar sambil mengucapkan, sambil menggarisbawahi, atau memberi gambar di tepi halaman.

2. Menulis secara efektif

Pembaca diharapkan mengetahui gagasan utama dari materi yang telah dibaca sebelumnya, sehingga apa yang ditulis adalah poin-poin yang penting dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Hal ini akan menghasilkan tulisan/catatan yang membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.

3. Meningkatkan metode mencatat

Membuat *mindmap* atau peta pikiran adalah salah satu metode yang dianjurkan dalam mencatat. *Mindmap* berbentuk seperti ranting-ranting yang bercabang yang berasal dari satu ide dasar/pokok. Pemakaian gambar, warna, dan visual lain dalam *mindmap* membantu pencatat mengingat hal-hal penting dengan lebih menyenangkan.

4. Antisipasi dan persiapan ujian

Idealnya, mahasiswa mempersiapkan ujian maksimal 2 minggu sebelum ujian berlangsung. Pengulangan materi (*review*) dan juga latihan-latihan soal adalah langkah yang paling tepat dilakukan untuk mempersiapkan ujian. Menjaga kesehatan juga penting selama minggu ujian. Selain itu, mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan saat ujian harus dilakukan maksimal 1 hari sebelum ujian berlangsung, sehingga pada hari ujian, mahasiswa dapat benar-benar fokus hanya pada materi yang akan diujikan.

5. Perencanaan dan penggunaan waktu belajar

Mahasiswa perlu mengetahui dua tipe pelajar; tipe pagi dan tipe malam. Pelajar di tipe pagi (09.00-14.00) umumnya adalah mahasiswa yang mendalami ilmu di bidang statistik, alam, sastra, dan lainnya yang membutuhkan konsentrasi tinggi. Pelajar di tipe malam (15.00-24.00) umumnya adalah mahasiswa yang mendalami ilmu di bidang seni seperti desain dan musik yang tidak terlalu memerlukan pemikiran (BPFKUI, 2012, hlm. 24-26).

Salam (2004) menambahkan dengan 3 faktor yang dapat menunjang efisiensi belajar sebagai berikut.

1. Kesiapan untuk belajar, artinya individu secara fisik dan mental memiliki kemampuan untuk mempelajari suatu hal dan memiliki tujuan/harapan yang ingin dicapai setelah mempelajari hal tersebut.
2. Minat dan konsentrasi, kedua hal ini saling berhubungan. Minat adalah keinginan atau ketertarikan yang muncul dari diri sendiri. Adanya minat menciptakan konsentrasi, sehingga pemikiran saat belajar hanya akan terpusat pada apa yang dipelajari.
3. Keteraturan akan waktu dengan disiplin. Faktor terakhir ini membawa manfaat paling besar dalam proses belajar selama di perguruan tinggi. Pentingnya disiplin dalam mengatur waktu membawa keuntungan baik secara akademis, fisik, maupun mental (hlm. 12).

Cara belajar bersifat individual. Meskipun ada beberapa metode dan prinsip dalam belajar secara umum, namun dalam pengaplikasiannya, metode tersebut harus disesuaikan dengan keadaan tiap individu. (Salam, 2004, hlm. 3).

2.2.3. Manajemen Waktu Mahasiswa

Kedisiplinan dalam mengatur waktu adalah sesuatu yang dapat dilatih secara pribadi. Banyak kesuksesan dalam menjalani perkuliahan dialami oleh mahasiswa yang mampu menerapkan kemampuan tersebut. Ia pandai membagi waktu dan juga dengan disiplin mengikuti jadwal yang telah ia buat (Salam, 2004, hlm. 13).

Namun, Ginting (1997) menegaskan bahwa meningkatkan ketrampilan mengelola waktu dan menerapkannya dengan disiplin berarti mengubah kebiasaan. Dan tentu saja mengubah kebiasaan adalah hal yang tidak mudah.

Meskipun demikian, manajemen waktu adalah kemampuan yang harus senantiasa dikembangkan (hlm.55).

Faktor yang biasanya menjadi penyebab kegagalan mahasiswa dalam mengelola waktu adalah sifat yang suka menunda-nunda, terutama untuk hal yang kurang menyenangkan untuk dikerjakan. Kemudian, mahasiswa tidak bisa membagi waktu antara bermain dengan belajar. Belajar terus-menerus belum tentu efektif, mahasiswa membutuhkan waktu beristirahat. Namun, waktu istirahat tersebut harus memiliki proporsi. Solusinya adalah dengan membuat penjadwalan kegiatan dan mengikuti jadwal tersebut dengan disiplin. Kiatnya adalah menjadwalkan kegiatan yang menyenangkan setelah kegiatan yang kurang menyenangkan, namun penting dilakukan. Kegiatan menyenangkan bersifat seperti *reward* yang didapatkan mahasiswa ketika selesai melaksanakan tanggung jawabnya (Ginting, 1997, hlm. 56).

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan mahasiswa untuk meningkatkan ketrampilan dalam mengatur waktu. Pertama, mahasiswa perlu introspeksi diri terhadap kegiatan reguler yang selalu dilakukan selama ini. Mahasiswa dapat menuliskan kegiatan beserta durasi yang dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan tersebut, misalnya sarapan (08.00-08.20), mandi (08.20-08.35), kuliah (09.00-14.00) dan seterusnya. Pertimbangkan apakah ada kegiatan dengan durasi yang terlalu lama lalu alokasikan waktu lebih tersebut ke waktu belajar. Perlu diingat bahwa saat belajar, perlu dipertimbangkan waktu untuk beristirahat antara 10-15 menit.

Setelah introspeksi diri, mahasiswa dapat membuat jadwal. Jadwal ini harus ditaati dengan disiplin tinggi sehingga tidak sia-sia. Mahasiswa juga harus bersikap fleksibel terhadap jadwal, artinya tidak menutup kemungkinan bahwa akan ada kejadian tidak terencana yang mengganggu jadwal belajar. Namun, waktu tersebut harus segera digantikan. Jangan sampai kejadian itu menjadi alasan untuk tidak belajar.

Perlu diperhatikan bahwa jadwal yang dibuat harus bersifat realistis, artinya memiliki kemungkinan untuk dijalankan oleh mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa harus sadar akan batas kemampuannya sehingga jadwal yang dibuat dapat diterapkan dengan efektif (hlm. 57-61).

2.3. Buku

Menurut KBBI, buku adalah lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong.

Pambudi (1981) membagi definisi buku berdasarkan fisik dan fungsinya. Secara fisikal, buku adalah kumpulan lembaran kertas yang tercetak, disatukan berdasarkan urutan tertentu, bertutupkan dan beralaskan karton tebal yang tercetak. Sedangkan secara fungsional, buku adalah sarana penyedia informasi yang tersusun ke dalam bab-bab, dan disajikan berdasarkan sistematika yang wajar.

Menurut Stoddart (seperti dikutip Rivers, 2009), buku adalah sebuah objek yang berinteraksi langsung dengan manusia, dan penampilan visual adalah hal paling penting dari sebuah buku.

Dalam dunia pendidikan, buku (teks) dikenal sebagai sebuah media informasi yang berisi ilmu pengetahuan, tertuang dalam suatu kurikulum dan digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran (Mohammad dalam Fikriyati, 2015, hlm. 10).

2.3.1. Fungsi Buku

Menurut Pambudi (1981), fungsi buku adalah sebagai sumber sekaligus tempat menyimpan informasi, sarana pendidikan, dan sarana untuk dibaca.

Dalam dunia desain, buku memiliki fungsi sebagai berikut.

1. Buku adalah untuk dijual. Sebuah buku harus menarik minat beli pembaca, tidak cukup hanya membuat mereka meminjam saja. Sebuah buku harus “dimiliki”.
2. Buku adalah untuk dibuka, dipegang, dibawa. Sebuah buku yang sedang dibaca umumnya dipegang oleh pembacanya. Oleh karena itu, dalam mendesain buku perlu pertimbangan besar buku yang sesuai untuk tangan pembacanya.
3. Buku adalah untuk dilihat. Sangat penting bagi sebuah buku untuk memiliki konten yang menarik untuk dilihat. Pemilihan jenis huruf dan pengaturannya akan menentukan legibilitas dan redibilitas teks. Ilustrasi disarankan pemakaiannya dalam desain buku.
4. Buku adalah untuk disimpan. Sebuah buku setelah dibaca akan disimpan. Perlunya pertimbangan dalam memilih material yang tepat agar sebuah buku yang disimpan tidak menurun nilainya. (Williamson, 1983, hlm. 354-355).

2.3.2. Jenis Buku

Secara umum, buku terbagi menjadi dua jenis, fiksi dan non-fiksi. Buku fiksi berita cerita buatan, khayalan, dan sifatnya biasanya menghibur. Sedangkan buku non-fiksi dibuat berdasarkan realita. Kedua jenis buku ini kemudian terbagi lagi ke dalam beberapa genre buku seperti *Science Fiction*, *Romance*, *Self-Help*, *Horror*, *Children's*, dan lain-lain. ("List of Book Types or Genres", diakses 2016, 26 September, 12:41 WIB).

2.3.3. Elemen-elemen Buku

Pada umumnya, buku terbagi menjadi 3 bagian utama sebagai berikut.

1. Bagian depan, yang terbagi menjadi:
 - a. *Cover*, berisi judul buku, nama pengarang, nama atau logo penerbit, testimoni, elemen visual atau teks lainnya.
 - b. Judul bagian dalam
 - c. Informasi penerbitan dan perijinan
 - d. *Dedication*, berisi pesan atau ucapan terima kasih dari pengarang untuk orang lain.
 - e. Kata pengantar
 - f. Kata sambutan dari pihak lain terhadap buku atau pengarang.
 - g. Daftar isi
2. Bagian isi, yang terdiri dari bab-bab dan sub-bab dengan topik berbeda pada tiap bab.
3. Bagian belakang, yang terbagi menjadi:
 - a. Daftar pustaka

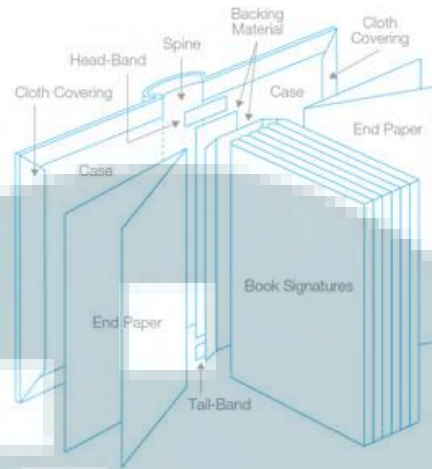
- b. Daftar istilah
- c. Daftar gambar
- d. *Back cover*, berisi sinopsis buku, testimoni, harga, nama atau logo penerbit, elemen visual atau teks lainnya (Rustan, 2009, hlm. 123).

2.3.4. Anatomi Buku

Bear (seperti dikutip Trapani, 2010) membagi anatomi buku ke dalam 4 bagian umum sebagai berikut.

1. **Book Block** : meliputi semua komponen yang ada berada di dalam 1 jilid buku, termasuk *endpapers* dan juga *signature*. Jilid buku biasa dilakukan dengan *perfect binding* (lem) atau jahit.
2. **Type Page** : area yang tercetak (tidak termasuk *margin* dan *gutter*).
3. **Front Matter** : konten pada awal buku, pembukaan seperti kata pengantar, pendahuluan, daftar isi, sebelum benar-benar sampai kepada konten utama buku.
4. **Book Body** : area di mana konten utama sebuah buku berada. Bagian ini biasa dibagi ke dalam beberapa bab.

UMMN



Gambar 2.1 Anatomi Buku

(<http://www.iobookbinding.com/wp-content/uploads/2014/09/Book-Anatomy-Hardcover-Book-Bookbinding-Diagram.jpg>, n.d.)

2.4. Ilustrasi

Menurut Quinn (1990), semua bentuk seni adalah ilustrasi, baik yang terlihat secara nyata, yang ada dibayangkan, maupun sebuah ide atau konsep. Ditinjau dari sejarahnya, ilustrasi pertama yang diciptakan manusia adalah teks. Teks awalnya berasal dari ideogram yang adalah salah satu bentuk ilustrasi pada zaman dulu.

Ditinjau secara etimologis, ‘illustrate’ (bahasa inggris) berasal dari bahasa Latin ‘lustrate’ yang artinya menerangi. Kata ‘lustrate’ sendiri berasal dari kata ‘leuk’ (bahasa Indo-Eropa) yang artinya cahaya. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa ilustrasi adalah gambar yang memperjelas sesuatu yang bersifat tekstual (“Transformasi Fungsi Gambar dalam Ilustrasi: Dari Dekorasi Visual, Interpretasi Visual, Jurnalis Visual sampai Opini Visual”, Wiratmo, 2009, diakses dari <http://dgi-indonesia.com/transformasi-fungsi-gambar-dalam-ilustrasi-dari-dekorasi-visual-interpretasi-visual-jurnalis-visual-sampai-opini-visual/>, 2016, 25 September, 23:32 WIB).

Witabora (2012) melengkapi dengan menyatakan bahwa ilustrasi adalah representasi visual dari sebuah informasi, memberi bentuk visual pada informasi berupa tulisan. Ide dasarnya adalah bagaimana membuat bentuk visual yang mampu mengkomunikasikan pesan (hlm. 660).

Dalam desain, ilustrasi tidak hanya berupa gambar tangan saja, namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf, dan elemen visual lain yang mendukung tersampainya sebuah pesan. Adapun beberapa kriteria sebuah ilustrasi dikatakan efektif sebagai berikut.

1. Komunikatif, informatif, mudah dipahami
2. Menggugah perasaan
3. Orisinal
4. Memiliki daya tarik yang kuat
5. Memiliki kualitas teknis yang baik (Supriyono, 2010, hlm. 170).

Sebuah ilustrasi seburuk-buruknya hanya akan menjadi sebuah elemen tambahan pada sebuah halaman, tanpa berhasil mewakili pesan yang sebenarnya ingin disampaikan lewat ilustrasi tersebut. Ilustrasi yang baik adalah ilustrasi yang mampu mengajak audiens untuk ikut berpikir dan ikut membayangkan lebih lanjut tentang pesan yang sedang dibacanya (dalam bentuk teks). Ilustrasi yang baik dapat disamakan dengan sebuah cerita yang baik. Ketika melihatnya, maka audiens akan merasa seperti menjadi bagian di dalamnya (Zeegen, 2005, hlm. 20).

2.4.1. Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono (2010), fungsi ilustrasi adalah sebagai penjelas teks dan juga sebagai daya tarik. Namun, dalam perkembangannya, ilustrasi tidak lagi hanya

menjadi pelengkap atau penjelas teks, namun terkadang menjadi pusat perhatian utama dari sebuah desain (hlm. 169, 171).

Harthan (1981) menambahkan bahwa fungsi sebuah ilustrasi sangat beragam, antara lain menunjukkan instruksi, media pembelajaran, dokumentasi, literasi, hiburan, dekorasi, dan lain-lain. Namun satu hal yang pasti, bahwa sebuah ilustrasi harus mampu memperpejelas sebuah teks atau memperindahkannya (hlm. 8).

Witabora (2012) mengatakan ada beberapa peran ilustrasi sebagai berikut.

1. Alat informasi. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan pendidikan, ilustrasi mengambil peranan penting di dalamnya. Dalam bidang keilmuan, ilustrasi digunakan untuk mendokumentasikan subjek yang tengah diteliti, hingga ke anatominya. Dalam dunia kedokteran, ilustrasi digunakan untuk mempelajari bedah. Ilustrasi juga bisa menjelaskan hal yang berbaur teknologi dan teknikal, seperti instruksi, struktur, dan lainnya.
2. Opini. Ilustrasi ini biasa ditemukan pada dunia editorial seperti majalah dan koran. Ilustrasi mendukung teks yang berisikan pendapat. Pada koran, biasanya ada halaman karikatur dan komik yang bertemakan politik. Ilustrasi mewakili pendapat dan membangun sebuah provokasi.
3. Alat untuk Bercerita. Ilustrasi untuk sebuah narasi biasa ditemukan di buku anak-anak, novel grafis, dan komik. Sampul buku biasanya berisikan ilustrasi yang berfungsi sebagai *point of sale*. Gaya ilustrasi untuk narasi

harus menyesuaikan dengan konten narasi tersebut. Harus ada keseimbangan yang tercipta antara teks dengan gambar.

4. Alat persuasi. Ilustrasi juga digunakan dalam dunia periklanan. Ilustrasi digunakan sebagai visual yang mendukung sebuah kampanye produk agar pesan dari produk dapat tersampaikan dengan tepat ke audiens. Dalam periklanan, target audiens menjadi dasar pertimbangan gaya visual yang diciptakan.
5. Identitas. Ilustrasi memberikan identitas pada suatu benda/produk. Beberapa perusahaan menggunakan ilustrasi dalam logonya untuk memberi identitas pada perusahaan tersebut. *Packaging* produk biasanya diisi dengan ilustrasi untuk mewakili identitas dari produk yang dijual. Begitu juga buku yang memiliki sampul, ilustrasi digunakan sebagai gambaran narasi yang terdapat di dalamnya.
6. Desain. Ilustrasi memiliki hubungan erat dengan dunia desain. Ilustrasi biasanya menjadi bagian dari suatu perancangan atau merupakan perancangan itu sendiri (hlm. 664-666).

2.4.2. Teknik Ilustrasi

Ada banyak teknik yang dapat diterapkan dalam menciptakan sebuah ilustrasi. Slade (2002) menjelaskan beberapa di antaranya sebagai berikut.

1. **Acrylic** : menggunakan cat berbahan dasar air seperti cat akrilik atau cat minyak. Teknik ini dapat dibidang cukup serba guna dan dapat diaplikasikan hampir ke semua ilustrasi. Akrilik dapat disemprot, disapu dengan kuas, bahkan diberi tekstur.

2. Brush Drawing : menggunakan kuas, dan bersifat sangat personal sama seperti halnya tulisan tangan. Teknik ini menciptakan gaya ilustrasi yang unik.
3. Charcoal : menggunakan pensil *charcoal* dan menghasilkan visual yang sangat ekspresif karena terkandung spontanitas pada saat menggunakan pensil.
4. Colored Pencils : menggunakan pensil warna. Teknik ini sangat populer digunakan dalam buku ilustrasi oleh karena kemudahan dalam visualisasi bentuk dan warna. Rentang warna yang dihasilkan pensil warna dapat diatur berdasarkan kuatnya tekanan saat menggambar, sudut kemiringan saat memakai pensil warna, dan juga cara mewarnai. Tekstur kertas juga mempengaruhi warna.
5. Computer Illustration : menggunakan komputer. Ilustrasi ini dapat diperoleh melalui 2 cara, yaitu dengan membuat dari nol dengan software ilustrasi dan melakukan *scanning* pada karya yang telah dibuat terdahulu secara manual.
6. Gouache : menggunakan warna-warna blok untuk untuk mewarnai bidang datar.
7. Markers : merupakan teknik yang hampir sama dengan cat air karena intensitas warna didapatkan dari pemakaian yang berlapis-lapis.
8. Monoprint : menggunakan teknik cetak dengan tenaga manual.

9. Pastels : menggunakan cat pastel yang menciptakan efek *bold* dan ekspresif. Warna yang dihasilkan oleh cat pastel sangat kontras sehingga membuat gambar menjadi lebih intens.
10. Watercolor : menggunakan cat air dan merupakan teknik yang paling ekspresif dan memiliki nilai estetika yang tinggi. Ciri utamanya adalah dengan memanfaatkan transparansi cat air dan juga intensitas cat yang bisa digunakan dalam keadaan benar-benar basah (hlm. 10-114).

2.4.3. Jenis Ilustrasi

Ilustrasi memiliki ragam jenis yang sangat banyak. Wigan (2009) menjelaskan beberapa diantaranya sebagai berikut.

1. Architectural Illustration : ilustrasi yang menampilkan usulan perancangan suatu konstruksi arsitektural yang terdiri dari interior ruangan, *setting* konstruksi, banyaknya lantai dan juga *site plan* (hlm. 32).
2. Caricature : sebuah representasi visual yang melebih-lebihkan atau mendistorsi bagian tubuh seseorang. Tujuannya adalah untuk menyindir atau mengejek (hlm. 56).
3. Comic : sebuah seni grafis yang melibatkan desain dalam mengatur gambar dan teks menjadi satu kesatuan ide, yang menyampaikan informasi atau cerita (hlm. 66).
4. Computer Generated Imagery (CGI) : ilustrasi yang dibuat oleh sebuah software digital agar hasil ilustrasi mendekati bentuk visual yang sebenarnya (realis) (hlm. 71).

5. Doodle : sebuah gambar informal atau coret-coretan dari hasil pemikiran yang intuitif, biasanya digunakan untuk eksplorasi (hlm. 84).
6. Drawing : ilustrasi dasar yang berupa guratan pensil atau tinta di atas media (biasanya kertas). Gambar adalah dasar dari semua bentuk visual (hlm. 86).
7. Graffiti : ilustrasi yang menggunakan *spray* dalam pembuatannya. Graffiti ditemukan di tempat-tempat umum (biasanya tembok) dan berisi unsur-unsur politik atau sosial (hlm. 108).
8. Silhouette : ilustrasi berupa *outline* suatu objek, biasanya berupa potret (hlm. 212).

Loomis (1947) membagi ilustrasi ke dalam 3 jenis. Pertama, ilustrasi yang bersifat naratif, menceritakan suatu pesan tanpa judul, tanpa teks sedikitpun. Meskipun begitu, apa yang digambarkan dalam ilustrasi pesannya sudah tersurat sehingga setiap audiens menangkap pesan yang sama dari ilustrasi tersebut. Ilustrasi ini biasa ditemukan pada sampul buku, poster, kalender.

Kedua, ilustrasi yang bersifat deskriptif, menjelaskan suatu teks atau memberi bentuk visual pada teks yang pendek dan butuh dipahami dalam waktu singkat seperti judul, slogan, kutipan, atau *catchline* dalam poster. Ilustrasi berfungsi untuk memerkuat pesan dalam suatu teks. Teks dan ilustrasi memiliki peran yang saling melengkapi sebagai satu kesatuan.

Ketiga, ilustrasi yang konotatif, di mana pada suatu ilustrasi, tidak dijelaskan secara tersurat makna dari sebuah gambar. Fungsi ilustrasi adalah semata-mata menarik perhatian audiens, membangkitkan rasa keingintahuan akan

makna gambar, lalu dengan demikian audiens akan membaca teks. Jika gambar sudah menjelaskan teks, maka kemungkinan besar audiens tidak akan lagi membaca teks dan fungsi teks menjadi tidak ada (hlm.178).

2.4.4. Gaya Visual

Menurut Dondis (1973), gaya visual adalah perpaduan antara berbagai elemen, teknik, inspirasi, dan ekspresi, dan tujuan dasar. Sulit untuk mengartikan gaya visual secara jelas. Secara sederhana, gaya visual dapat berarti klasifikasi berbagai macam bentuk visual yang dipengaruhi oleh lingkungan budaya (hlm. 128).

Dalam dunia seni, semua perpaduan bentuk-bentuk visual dapat dikategorikan ke dalam 5 gaya visual sebagai berikut.

1. *Primitivism*

Gaya visual yang mengacu pada bentuk-bentuk visual yang dihasilkan pada zaman pre-historik, di mana komunikasi pertama kali menggunakan simbol yang memiliki makna. Meski memiliki kesan yang sangat sederhana dan terlihat asal-asalan, setiap simbol memiliki makna yang mendalam.

Pemakaian warna hanya menggunakan warna primer. Oleh karena itu, gaya ini juga dikenal sebagai *Naive Art*, yaitu gaya visual yang kekanak-kanakan.

Teknik yang digunakan: Exaggeration, Spontaneity, Activeness, Simplicity, Distortion, Flatness, Irregularity, Roundness, Colorfulness.



Gambar 2.2 Somali Dance (Max Pechstein, 1910)

(<http://www.moma.org/explore/collection/ge/themes/primitivism#slide04>, n.d.)

2. *Expressionism*

Jika gaya primitif mengarah pada simbol bermakna, maka gaya visual ekspresionis mengarah pada ekspresi emosi. Gaya visual ini melibatkan perasaan pembuat karya sehingga hasilnya terkesan abstrak (dikenal juga dengan gaya abstrak). Teknik yang digunakan: Exaggeration, Spontaneity, Activeness, Complexity, Roundness, Boldness, Variation, Distortion, Irregularity, Juxtaposition, Verticality.



Gambar 2.3 Houses At Night (Karl Schmidt-Rottluff, 1912)

(http://www.theartstory.org/movement-expressionism-artworks.htm#pnt_5, n.d.)

3. *Classicism*

Gaya klasik berasal dari 2 ide dasar. Pertama, kekaguman seniman akan keindahan alam. Kedua, kekaguman seniman akan manusia sebagai makhluk hidup. Nilai estetika pada gaya ini diukur berdasarkan realita yang ada. Maka itu, gaya ini dikenal juga dengan sebutan realisme. Semakin menyerupai aslinya, semakin indah. Teknik yang digunakan: Harmony, Simplicity, Accuracy, Symmetry, Sharpness, Monochromaticity, Depth, Consistency, Stasis, Unity.



Gambar 2.4 The Birth of Venus (Sandro Botticelli, 1486)

(https://en.wikipedia.org/wiki/File:Sandro_Botticelli_-_La_nascita_di_Venere_-_Google_Art_Project_-_edited.jpg, n.d.)

4. *The Embellished Style*

Gaya ini terpusat pada garis-garis lengkung yang rumit dan mendominasi keseluruhan bidang suatu karya. Lengkungan-lengkungan ini memberi kesan elegan dan juga megah serta bersifat dekoratif. Gaya ini juga dikenal dengan sebutan *Art Nouveau*. Teknik yang digunakan: Complexity,

Intricacy, Exaggeration, Roundness, Boldness, Fragmentation, Variation, Colorfulness, Activeness, Brightness.



Gambar 2.5 The Tree of Life, Stoclet Frieze (Gustav Klimt, 1909)

(http://art-klimt.com/1900_67.html, n.d.)

5. *Functionality*

Gaya visual ini sering disamakan dengan gaya kontemporer. Awal mula terbentuknya gaya ini dipengaruhi oleh revolusi industri, di mana sedang marak terjadi *mass production*. Hal ini kemudian mempengaruhi gaya visual pada zaman tersebut, yaitu cenderung statis dan sederhana, namun memiliki nilai fungsional yang tinggi. Gaya Bauhaus adalah salah satu contohnya. Teknik yang digunakan: Simplicity, Symmetry, Angularity, Predictability, Consistency, Sequentiality, Unity, Repetition, Economy, Subtlety, Flatness, Regularity, Sharpness, Monochromaticity, Mechanicalness (hlm. 133-144).



Gambar 2.6 Poster Gaya Bauhaus

(<http://zc.com.sa/wp2/bauhaus-pioneers-of-graphic-design/>, n.d.)

2.5. *Layout*

Menurut Ambrose dan Harris (2005), *layout* adalah penyusunan elemen-elemen desain yang saling berhubungan ke dalam suatu bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini juga disebut sebagai manajemen bentuk dan bidang.

2.5.1. Fungsi *Layout*

Menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014), tujuan utama *layout* adalah agar gambar dan teks yang ditampilkan pada sebuah bidang menjadi komunikatif dan informasi di dalamnya lebih mudah dicerna pembaca (hlm. 75).

2.5.2. Prinsip *Layout*

Prinsip-prinsip *layout* menurut Anggraini S. dan Nathalia (2014) adalah sebagai berikut.

1. *Sequence*

Layout yang baik mampu menuntun arah baca mata kita. *Layout* menuntun mata untuk membaca informasi berdasarkan prioritasnya, dari yang terpenting hingga yang tidak terlalu penting.

2. *Emphasis*

Dalam sebuah *layout*, dibutuhkan penekanan pada bagian tertentu agar pembaca dapat terarah ke bagian yang penting. *Emphasis* dapat diciptakan dengan cara berikut:

- a. Mengatur ukuran huruf menjadi lebih besar dari elemen desain lain disekitarnya.
- b. Menggunakan warna yang sangat kontras dengan elemen desain lainnya.
- c. Meletakkan elemen penting pada posisi yang menarik perhatian.
- d. Menggunakan bentuk/*style* yang berbeda dengan elemen disekitarnya.

3. *Balance*

Keseimbangan dalam *layout* dibagi menjadi 2, yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris. Keseimbangan simetris berarti kedua sisi *layout* memiliki susunan dan elemen dengan jumlah dan bentuk yang sama. Sedangkan pada keseimbangan asimetris, kedua sisi tidak harus memiliki susunan dan jumlah elemen yang sama, namun desainer harus jeli melihat

keseimbangan tersebut. Keuntungan keseimbangan asimetris adalah memberi kesan dinamis pada desain sehingga tidak membosankan.

4. *Unity*

Semua elemen desain pada suatu *layout* harus memiliki kesinambungan dan menciptakan kesatuan antar elemen dengan cara mengatur susunan dengan tepat (hlm. 75-77).

2.6. *Grid*

Grid adalah sebuah sistem berupa garis-garis vertikal dan horizontal yang disusun untuk membagi halaman menjadi beberapa bagian. Sistem ini mempermudah seorang desainer dalam menjaga konsistensi desain yang telah dibuat. *Grid* adalah semacam garis-garis bantu yang menjaga keharmonisan visual (Anggraini S. & Nathalia, 2014, hlm. 78-79).

Tondreau (2009) menambahkan bahwa *grid* berfungsi sebagai pengatur konten dalam sebuah bidang desain. *Grid* menjadi penyusun keseluruhan desain. Dewasa ini, *grid* menjadi kebutuhan utama bagi desainer, baik pemula maupun profesional (hlm. 8).

Bradley (2011) melengkapi dengan pernyataan bahwa *grid* berperan sebagai panduan dalam menyusun elemen-elemen dalam sebuah bidang desain.

Ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan desainer pada saat akan membuat *grid*, seperti: berapa ukuran bidangnya, apa bentuk bidangnya, apa konsep desain yang akan dibangun, berapa ukuran huruf yang dipakai, berapa banyak informasi dan apa bentuk informasinya, dan lain-lain (Rustan, 2009, hlm. 68).

2.6.1. Anatomi *Grid*

Menurut Anggraini dan Nathalia (2014), *grid* terdiri dari beberapa komponen sebagai berikut.

1. *Format*

Format adalah area desain. Dalam sebuah buku, format adalah halaman buku tersebut.

2. *Margins*

Margin adalah ruang negatif antara sisi luar format dan batas luar konten (ruang positif). Tondreau (2009) menambahkan bahwa margin dapat berisi informasi sekunder seperti catatan kecil atau judul bab (hlm. 10).

3. *Flowlines*

Sebuah garis horizontal yang membagi sebuah halaman menjadi beberapa bagian secara horizontal.

4. *Modules*

Bagian atau bidang yang merupakan unit satuan dari sebuah *grid* yang terpisah satu sama lain dengan jarak yang teratur. Penggabungan beberapa modul akan menciptakan baris dan kolom.

5. *Spatial Zones*

Sebuah area yang terbentuk dari gabungan beberapa modul yang berdampingan, baik secara vertikal, horizontal, maupun keduanya. Area ini akan menjadi tempat di mana informasi tertentu diletakkan, misalnya teks, gambar, atau informasi lainnya.

6. *Columns*

Sebuah barisan modul yang terajar secara vertikal. Besar kolom dapat bervariasi, tergantung konten yang diletakkan. Semakin banyak kolom akan membuat desain semakin fleksibel.

7. *Rows*

Sebuah barisan modul yang terajar secara horizontal.

8. *Gutters*

Jarak pemisah antara kolom dan baris.

9. *Folio*

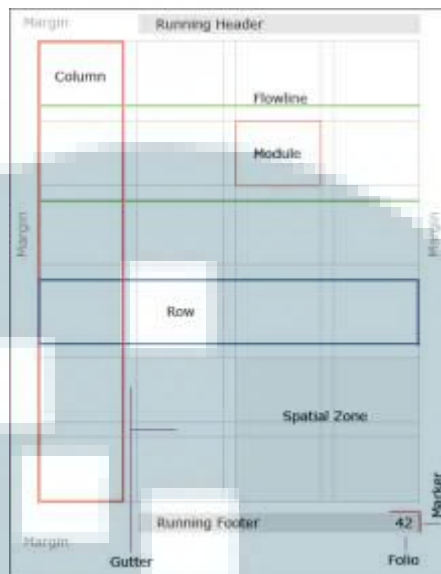
Bagian yang berisi nomor halaman yang dietakkan secara konsisten pada margin, baik di atas maupun di bawah format.

10. *Running Header & Footer*

Running header berisi penanda bagi pembaca yang berisi informasi mengenai halaman yang sedang dibaca. Informasi tersebut dapat berupa judul buku, judul bab, atau lainnya. *Running footer* berfungsi sama namun letaknya berada di bawah format.

11. *Marker*

Sebuah indikator yang harus muncul secara konsisten pada setiap halaman. Marker berfungsi untuk menunjukkan letak nomor halaman, *running header& footer*, dan ikon (hlm. 80-81).



Gambar 2.7 Anatomi *Grid*

(<http://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>, 2011)

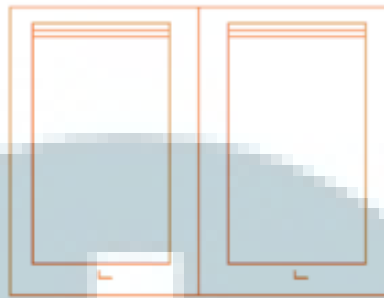
Bradley (2011) menambahkan baik *grid* yang sederhana hingga yang kompleks memiliki anatomi yang sama, meskipun tidak semua anatomi tersebut harus nampak secara visual pada sebuah *grid*. Setiap bagian memiliki fungsinya masing-masing.

2.6.2. Struktur Dasar *Grid*

Grid memiliki beberapa struktur dasar. Berdasarkan Tondreau (2009), ada 5 struktur dasar *grid* yang perlu diketahui sebagai berikut.

1. *Single-Column Grid*

Grid ini biasa digunakan untuk konten yang dominan menggunakan teks.

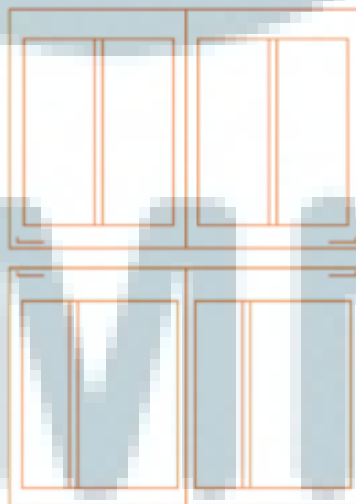


Gambar 2.8 *Single Column Grid*

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/grids11.png>, n.d.)

2. *Two-Column Grid*

Grid ini digunakan untuk membagi teks yang terlalu banyak atau membedakan konten yang disampaikan ke dalam kolom yang terpisah. Lebar kedua kolom tidak harus sama. Untuk lebar yang tidak sama, proporsi idealnya adalah kolom yang lebih lebar memiliki dua kali lebar kolom yang lebih kecil.

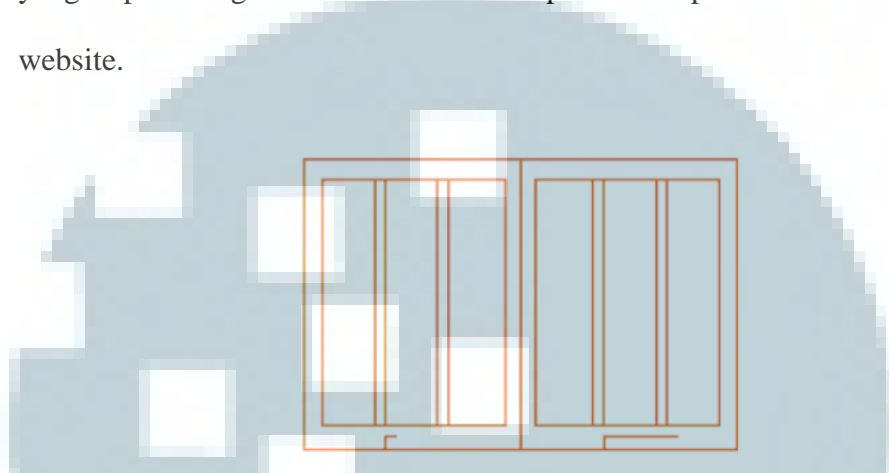


Gambar 2.9 *Two-Column Grid*

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/grids2.png>, n.d.)

3. *Multicolumn Grids*

Grid ini menciptakan desain yang lebih fleksibel, dengan variasi lebar kolom yang dapat beragam. *Grid* ini biasa diaplikasikan pada desain majalah dan website.

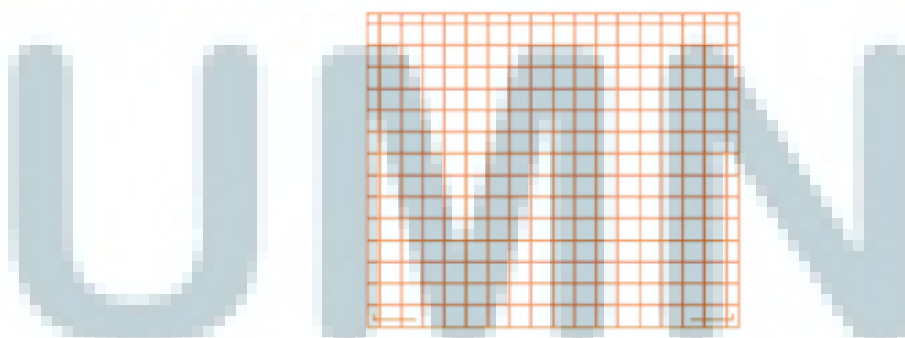


Gambar 2.10 *Multicolumn Grids*

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/grids3.png>, n.d.)

4. *Modular Grids*

Grid ini cocok digunakan pada desain konten yang rumit seperti pada koran, kalender, grafik, dan tabel. *Grid* ini merupakan gabungan modul yang ruangnya relatif kecil.

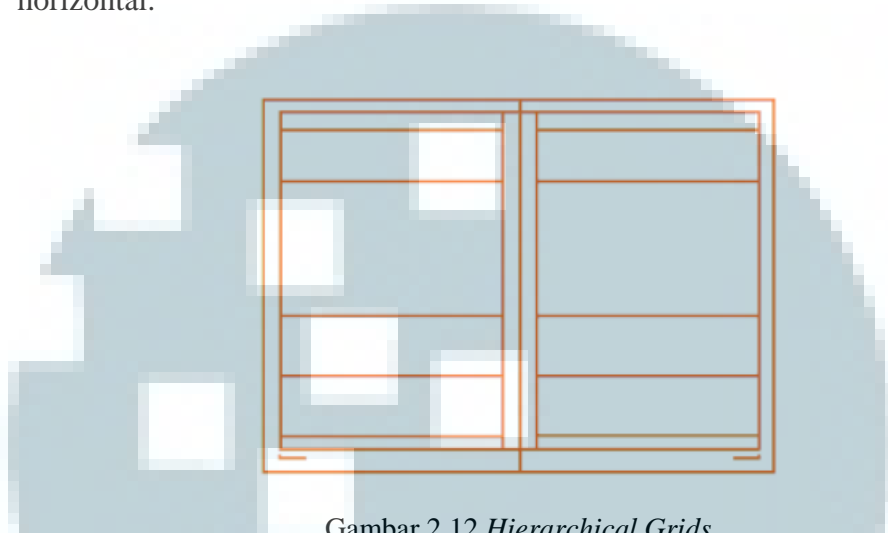


Gambar 2.11 *Modular Grids*

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/grids4.png>, n.d.)

5. *Hierarchical Grids*

Grid ini membagi halaman menjadi beberapa zona, umumnya secara horizontal.



Gambar 2.12 *Hierarchical Grids*

(<http://www.webdesignstuff.co.uk/ta006/files/2011/01/grids5.png>, n.d.)

2.7. **Tipografi**

Anggraini S. dan Nathalia (2014) mengatakan bahwa dalam desain komunikasi visual, tipografi dikenali sebagai “*visual language*”, yang berarti bahasa yang dapat dilihat (hlm. 52).

Tipografi dalam desain adalah hal yang tidak kalah penting dengan obyek visual lainnya. Seorang desainer setidaknya harus mempertimbangkan pemilihan jenis huruf berdasarkan karakter produk yang ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya (hlm. 53).

2.7.1. **Klasifikasi Huruf**

Anggraini S. dan Nathalia (2014) membagi huruf berdasarkan momentum penting dalam sejarah tipografi. Klasifikasinya adalah sebagai berikut.

1. *Serif*

Jenis huruf yang memiliki “sirip” yang meruncing pada ujungnya. *Serif* memiliki ketebalan *stem* (badan huruf) yang kontras sehingga keterbacaannya tinggi. Jenis huruf ini memberi kesan klasik, resmi, dan elegan. Contoh: *Times New Roman, Garamond, Bodoni*. *Serif* dibagi lagi menjadi 4, yaitu:

- a. *Old Style* : *Serif* dengan kaki yang terhubung seperti kurva yang menyatu dengan *stroke* (garis utama) huruf.



Gambar 2.13 *Old Style*
(Angraini S. & Nathalia, 2014)

- b. *Transitional* : Sama dengan *Old Style*, namun memiliki sudut pada kakinya.



Gambar 2.14 *Transitional*
(Angraini S. & Nathalia, 2014)

c. *Modern* : *Serif* dengan kaki yang terhubung dengan sudut-sudut.



Gambar 2.15 *Modern*

(Anggraini S. & Nathalia, 2014)

d. *Slab Serif* : *Serif* dengan kaki yang tebal.

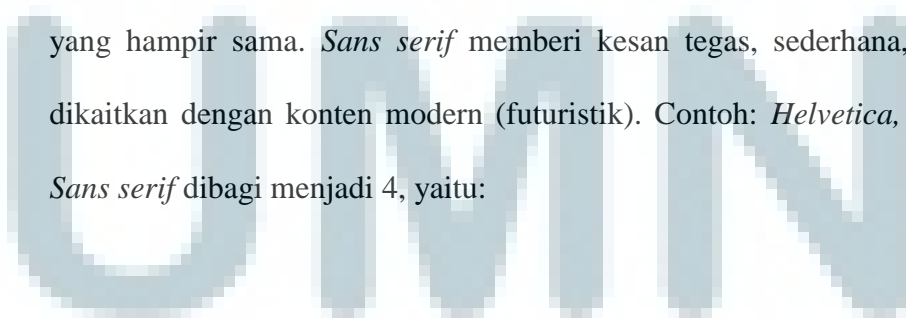
Gambar 2.16 *Slab Serif*

(Anggraini S. & Nathalia, 2014)

2. *Sans Serif*

Jenis huruf yang tidak memiliki sirip pada ujungnya dengan ketebalan *stem* yang hampir sama. *Sans serif* memberi kesan tegas, sederhana, dan biasa dikaitkan dengan konten modern (futuristik). Contoh: *Helvetica*, *Trebuchet*.

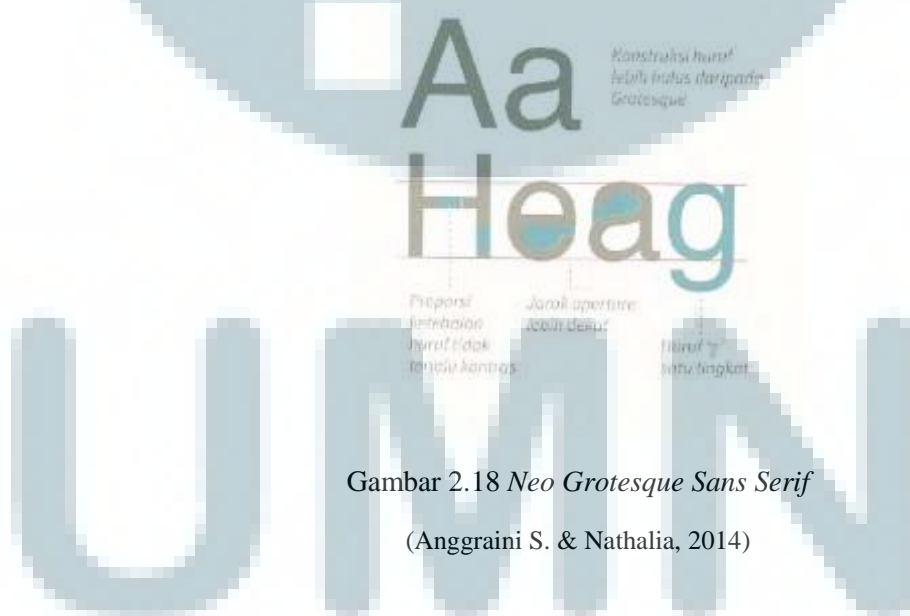
Sans serif dibagi menjadi 4, yaitu:



a. *Grotesque Sans Serif*



b. *Neo Grotesque Sans Serif*



c. *Humanist Sans Serif*



Gambar 2.19 *Humanist Sans Serif*
(Angraini S. & Nathalia, 2014)

d. *Geometric Sans Serif*



Gambar 2.20 *Geometric Sans Serif*
(Angraini S. & Nathalia, 2014)

3. *Script*

Jenis huruf yang menyerupai goresan tangan dan biasanya agak miring ke kanan. *Script* terbagi menjadi 2, yaitu:

- a. *Formal Script*: memberi kesan klasik dan formal.
- b. *Casual Script* : memberi kesan santai, akrab, dan non-formal.

4. Dekoratif

Jenis huruf yang merupakan pengembangan dari huruf-huruf yang sudah ada dengan diberi hiasan/ornamen. Keterbacaan jenis huruf ini rendah sehingga tidak disarankan pemakaiannya untuk *body text* (hlm. 58-63).

2.7.2. Penggunaan Huruf

Sebagai bentuk visual yang mewakili komunikasi verbal, huruf tidak hanya memiliki nilai fungsional, namun juga estetika (Sihombing, 2014, hlm. 164).

Oleh karena itu, ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaannya, yaitu sebagai berikut.

1. **Tracking** : jarak antarhuruf dalam sebuah teks.
2. **Leading** : jarak antarbaris yang diukur dengan sistem *baseline to baseline*.
3. **Legibility** : kualitas sebuah huruf diukur dari kemudahannya dikenali dan dibaca.
4. **Readability** : tingkat keterbacaan rangkaian huruf diukur dari kemudahan dan kenyamanannya dibaca dalam sebuah desain *layout*.

Penggunaan huruf serif dapat meningkatkan readability sehingga meringankan kerja mata saat membaca teks yang panjang. Hal ini dikarenakan fungsi serif sebagai pengait antar huruf satu dengan yang lainnya.

Tracking yang baik adalah yang tidak terlalu rapat (tracking negatif) dan tidak terlalu renggang (tracking positif). Tracking negatif mengaburkan bentuk huruf sehingga sulit untuk dikenali, sedangkan tracking positif mempengaruhi kecepatan membaca dan kenyamanannya. Tracking positif hanya disarankan untuk pemakaian huruf dengan ukuran lebih kecil dari 9pt dengan tujuan menjelaskan bentuk huruf sehingga lebih mudah dikenali.

Hal ini berlaku pula untuk leading. Leading yang terlalu kecil (leading negatif) akan memperlambat kerja mata dalam menemukan maupun mengenali barisan teks (hlm. 152, 165-168).

Ukuran huruf biasanya menentukan prioritas informasi. Teks yang penting dibaca akan memiliki ukuran yang lebih besar daripada teks lainnya, terutama judul. Ukuran yang digunakan untuk *body text* sebaiknya tidak terlalu kecil, namun juga tidak terlalu besar sehingga tidak memakan ruang. Ukuran yang disarankan adalah 8-15pt, dengan ikut mempertimbangkan siapa yang menjadi audiens (hlm. 67).

Diemand-Yauman, Oppenheimer, & Vaughan (seperti dikutip oleh Papalia & Martorell, 2015, hlm. 352) mengatakan bahwa pelajar akan lebih memahami informasi yang disajikan dengan *typeface* yang unik atau sulit dibaca. Usaha lebih yang digunakan pelajar saat membaca membuat informasi terserap lebih baik.

2.8. Warna

Ambrose & Harris (2005) mengatakan bahwa warna adalah elemen visual yang pertama kali menangkap perhatian mata kita. Dalam desain grafis, warna digunakan untuk menarik perhatian dan mengendalikan reaksi audiens ketika menyerap sebuah informasi (hlm.11).

Warna juga dapat memberikan emosi pada audiens. Beberapa warna terkadang diasosiasikan dengan kata-kata emotif seperti hangat, dingin, tenang, dan beberapa warna juga biasa dihubungkan dengan kata sifat (hlm. 106).

Warna dibagi menjadi 3, yaitu warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Ada dua jenis warna primer, yaitu aditif dan subtraktif. Warna primer aditif adalah merah, hijau, dan biru. Warna primer subtraktif adalah cyan, magenta, dan kuning. Warna sekunder adalah warna yang didapatkan dari mencampurkan dua warna primer dengan komposisi seimbang. Warna sekunder aditif adalah cyan, magenta, dan kuning. Warna sekunder subtraktif adalah merah, hijau, dan biru. Warna tersier adalah warna yang didapatkan dari mencampurkan warna sekunder dengan warna primer yang belum dipakai pada warna sekunder yang dipilih dengan perbandingan 2:1. Misalnya, warna sekunder subtraktif yang ingin dicampur adalah warna biru. Biru dihasilkan dari pencampuran warna subtraktif cyan dan magenta. Untuk menghasilkan warna tersier, biru harus dicampurkan dengan warna kuning, menghasilkan warna biru-keunguan (hlm.16-17).

2.8.1. Istilah dalam Warna

Ada beberapa istilah dalam warna yang perlu diketahui sebagai berikut.

1. Hue : warna itu sendiri.
2. Saturation : kecenderungan warna mengarah atau menjauh dari warna abu-abu. Semakin menjauh, warna akan semakin jelas (*vivid*) namun semakin mengarah ke abu-abu, warna semakin pudar (*dull*).
3. Value : tingkat keterangan (*brightness*) dari suatu warna. Value dipengaruhi oleh seberapa banyak warna putih atau hitam yang dicampur dengan warna tersebut. Pencampuran dengan warna putih disebut *tint*, sedangkan pencampuran dengan warna hitam disebut *shades*.

2.8.2. Diagram Warna

Menurut Ambrose & Harris (2005), diagram warna adalah hal yang paling penting dalam teori warna. Diagram warna menjelaskan hubungan antarwarna dan mewakili klasifikasi warna primer, sekunder, dan tersier. Diagram warna juga dapat membantu seorang desainer memilih warna yang harmonis, maupun membentuk sebuah kesan.



Gambar 2.21 Diagram Warna

(<http://mrpriceart.weebly.com/uploads/4/5/3/7/45379663/606978823.gif?1442414966>, n.d.)

Beberapa istilah warna pada diagram warna adalah sebagai berikut.

1. *Monochrome* : satu warna beserta dengan *tint* dan *shade*-nya.
2. *Analogous* : tiga warna yang terdiri dari sebuah warna dan dua warna yang berada di kiri dan kanannya.
3. *Complementary* : dua warna yang saling bersebrangan.
4. *Split Complements* : tiga warna yang terdiri dari sebuah warna dan dua warna yang berada di kiri dan kanan warna komplementernya.
5. *Triad* : tiga warna yang berjarak 3 hue dalam diagram warna.

UMMN