



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. Pariwisata

Menurut Suwantoro (2004), pariwisata atau perjalanan wisata adalah proses seseorang yang melakukan perjalanan sementara ke tempat lain karena kepentingan tertentu, namun tidak untuk tujuan menghasilkan upah (hlm. 3).

2.1.1 Wisatawan

Wisatawan merupakan kelompok maupun seseorang yang melakukan perjalanan wisata di suatu negara dalam kurun waktu sekurang-kurangnya 24 jam. Wisatawan sendiri dapat tergolong menjadi dua yaitu pesiar, yakni orang yang melakukan perjalanan wisata dengan tujuan rekreasi, liburan, kesehatan, studi, keagamaan dan olah raga. Golongan yang kedua adalah orang yang melakukan perjalanan wisata dengan tujuan berhubungan dagang (Suwantoro, 2004, hlm.4).

2.1.2 Solo Traveling

Menurut keterangan dari *Visa Global Travel Intentions Study* (2015), *solo traveler* merupakan seseorang yang memilih untuk berwisata seorang diri dalam perjalanan wisatanya (hlm. 2). Menurut Waugh (2012), ada berbagai macam alasan mengapa orang memilih untuk berwisata solo, mungkin karena tidak ada yang menemani, karena waktu atau uang, namun ada beberapa keuntungan menjadi seorang solo traveler, yaitu (hlm. 16):

- a. Bisa melakukan apa yang mau kita lakukan dengan lebih bebas.
- b. Akan lebih sering bertemu orang lokal atau turis lain.

- c. Bisa lebih fokus dalam menikmati destinasi.
- d. Mempunyai waktu untuk diri sendiri.

Selain itu Waugh (2012) juga berpendapat bahwa, keamanan memang penting, banyak calon solo traveler yang bingung dalam menentukan tujuan awal mereka. Sebenarnya tujuan ditentukan berdasarkan kepentingan masing-masing, *budget*, maupun waktu yang dimiliki. Bagi mereka yang jarang *traveling* dan ingin bepergian solo, bisa mencoba untuk menginap di *hostel*, mendatangi *live music*, ikut *tour* sehari, sehingga bisa belajar untuk bertemu orang baru. Sedangkan mereka yang suka *traveling* tapi belum pernah pergi sendirian, bisa mencoba untuk pergi ke kota atau daerah dengan budaya dan bahasa yang familiar (hlm 27-28).

Jika masih takut untuk bepergian sendirian, menurut Waddington (2014), bergabung dalam grup *tour* bisa dijadikan pilihan. Namun ada beberapa hal yang harus diperhatikan, yaitu fasilitas yang ditawarkan, jumlah orang dalam grup, demografis peserta tour, bahasa yang dipergunakan, serta orang berkebangsaan apa yang ada di dalam group tour, apakah sesuai dengan kemauan kita atau tidak. Terdapat pro maupun kontra ketika memutuskan untuk bergabung dengan group tour. Keuntungannya adalah, bisa saja harganya murah jika kita mau berbagi kamar dan bisa mendapat teman baru. Kekurangannya adalah, bisa saja tidak cocok dengan teman sekamar, dan harus mempersiapkan waktu lebih untuk mempersiapkan diri karena bergantian kamar mandi (hlm. 28-35).

Menurut Chen (2016), salah satu hal yang paling menyenangkan dari solo *traveling* adalah kita bisa lebih fokus terhadap diri sendiri. Ada banyak aktifitas

yang bisa dipilih, tapi mempersiapkan dokumen perjalanan juga penting. Ada beberapa poin yang bisa dijadikan acuan dalam merencanakan perjalanan, yaitu (hlm. 30-118):

a. Reset dan Perencanaan

Reset termasuk dalam mengetahui cuaca di tempat yang akan kita kunjungi, mengetahui peta kota atau negara tersebut, mencari tau alamat dimana kantor kedutaan negara, menentukan waktu perjalanan, mempersiapkan dokumen perjalanan seperti passport dan visa.

b. Transportasi

Transportasi bisa berupa pesawat, bus, kereta, kapal, mobil, maupun kendaraan lainnya. Jika bisa bergabung menjadi anggota *frequent-flyer* bisa digunakan untuk meminimalkan pengeluaran, selain itu terdapat juga beberapa website yang bisa digunakan untuk mencari tiket murah. Begitu juga dengan kereta, cek website-website lokal, karena bisa saja ada potongan harga. Jika ingin melakukan *road-trip* jangan lupa untuk mengurus *international driving license*. Kalau memilih untuk naik taksi, usahakan taksi resmi atau taksi yang dapat dipesan melalui aplikasi, agar data *driver* dan mobil bisa terlihat dengan jelas.

c. Akomodasi

Saat memilih akomodasi selain memperhatikan fasilitas tempat itu sendiri, perhatikan juga lingkungan sekitarnya. Bisa saja lingkungannya tidak terasa aman, atau jauh dari pusat kota sehingga mengharuskan kita mengeluarkan uang lebih untuk transportasi menuju tempat tersebut. Pilihan akomodasi

sangat beragam, mulai dari *couchsurfing*, hotel, hostel, *apartment*, *house-sitting*, rumah ibadah, sampai menjadi sukarelawan.

d. Pengaturan uang dalam perjalanan

Kemungkinan akan ada banyak pengeluaran tak terduga seperti tip, membeli souvenir, perbedaan mata uang dan sebagainya, maka ada baiknya perhatikan *budget* dari awal, agar pengeluaran bisa diatur. Menggunakan kartu atm yang bisa digunakan di banyak negara juga sangat dianjurkan. Jika ingin menyimpan uang tunai jangan terlalu banyak dan disimpan di tempat yang aman.

e. Keamanan

Keamanan menyangkut mempersiapkan asuransi perjalanan. Keamanan juga bisa diperkirakan dengan mencari banyak informasi tentang kejahatan dan penipuan yang ada di daerah tujuan. Selain itu penting juga untuk selalu *memback-up* data dokumen perjalanan seperti passport dan tiket. Selama melakukan perjalanan *solo traveling*, dianjurkan untuk tetap berkomunikasi dengan teman dan keluarga. Jika merasa perlu, bawa pula , peluit kecil, *pepper spray* (di beberapa negara tidak diperbolehkan) atau obat anti nyamuk juga bisa dijadikan pilihan. Jangan terlalu banyak menceritakan tentang informasi kita kepada orang baru, untuk berjaga-jaga.

f. Kesehatan

Kesehatan menyangkut persiapan untuk melakukan vaksinasi beberapa penyakit tertentu, yang sering terjadi di negara atau kota tujuan. Saat sampai di tempat tujuan, usahakan untuk mencari tau dimana rumah sakit terdekat.

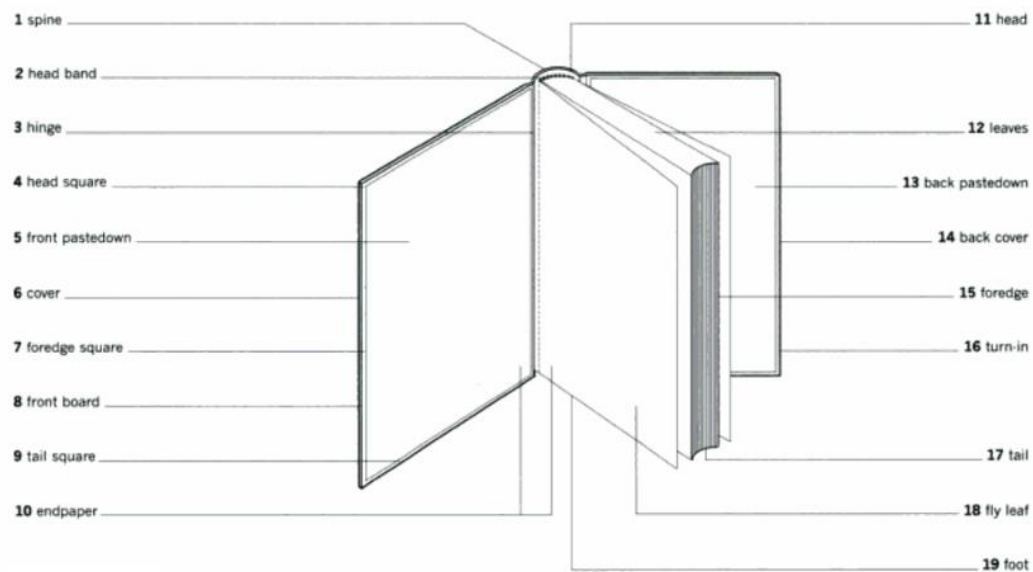
Membawa beberapa barang seperti hand sanitizer, tissue basah beralkohol, obat anti nyamuk, dan peralatan makan sendiri juga sangat penting. Hindari juga dehidrasi dengan minum secukupnya.

g. *Packing*

Ada banyak hal yang harus diperhatikan saat *packing*, namun yang perlu diingat adalah jangan terlalu banyak membawa barang yang tidak dibutuhkan, sehingga tidak membebani kita di perjalanan. Dalam perjalanan terdapat beberapa jenis tas yang bisa digunakan sesuai kebutuhan masing-masing, yaitu tas personal untuk dipakai sehari-hari, *toiletry bag* untuk menyimpan peralatan mandi, ransel, tas belanja, *packing cubes* untuk merorganisir pakaian, dan koper. Dalam memilih tas yang tepat terutama ransel untuk *hiking* atau kegiatan *outdoor*, disarankan untuk menyesuaikan dengan berat dan tinggi tubuh, serta disesuaikan material bahannya. Untuk pakaian, bawalah secukupnya, dan utamakan pakaian dengan warna terang atau putih serta mudah dipadu-padankan.

2.2. Anatomi Buku

Menurut Haslam (2006), *cover, head band, hinge, head square, foredge square, front board, tail head, back cover, endpaper, leaves, back pastedown, front pastedown, foredge, turn in, tail, leaf* dan *foot* merupakan bagian-bagian dari buku. Baik bagian luar maupun dalam buku (hlm. 20).



Gambar 2.3.1 Komponen Buku

(Sumber: Haslam, *Book Design*, 2006, hlm. 20)

Berikut merupakan penjelasan komponen buku:

1. *Spine* merupakan bagian buku yang menutupi tepi buku yang terikat atau menyatu.
2. *Head band* merupakan benang yang mengait pada buku yang biasanya berwarna sama dengan *cover* untuk menyempurnakan penjilidan *cover*.
3. *Hinge* merupakan lipatan di dalam *endpaper* yang berada diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head square* merupakan pinggiran yang berada di bagian atas buku, adanya *head square* dikarenakan *cover* dan *back board* lebih besar daripada lembaran buku.
5. *Front pastedown* merupakan lembaran yang dilekatkan pada bagian dalam *front board*.

6. *Cover* merupakan kertas tebal atau karton yang melekat dan juga melindungi keseluruhan buku.
7. *Foreedge Square* merupakan bagian tepi depan buku yang terbentuk karena adanya *cover* dan *back cover*.
8. *Front board* merupakan karton yang berada di bagian depan buku.
9. *Tail Square* merupakan bagian tepi bawah buku yang terbentuk karena adanya *cover* dan *back cover*.
10. *Endpaper* merupakan halaman yang menggunakan kertas lebih tebal dari halaman lainnya dan melekat pada bagian dalam *cover* depan dan belakang.
11. *Head* merupakan bagian atas pada buku.
12. *Leaves* merupakan lembaran buku.
13. *Back pastedown* merupakan lembaran akhir buku yang melekat pada bagian dalam *back cover*.
14. *Back cover* merupakan *cover* yang berada di bagian belakang buku.
15. *Foreedge* merupakan tepi depan buku.
16. *Turn-in* merupakan kertas yang dilipat dari bagian luar ke dalam *cover*.
17. *Tail* merupakan bagian bawah buku.
18. *Fly leaf* merupakan halaman pada buku yang paling awal.
19. *Foot* merupakan bagian bawah dalam halaman.

Buku dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian depan yang terdiri dari sampul depan, judul, informasi penerbitan dan perijinan, halaman dedikasi, kata pengantar, kata sambutan dan daftar isi, bagian isi terdiri dari bab maupun sub bab mengenai

topik dalam buku, dan terakhir adalah bagian belakang yang terdiri dari daftar pustaka, daftar istilah, daftar gambar, serta sampul belakang (Rustan, 2009, hlm. 123).

2.3. Ilustrasi dalam Buku

Menurut Zeegen (2009), Ilustrasi merupakan gabungan dari ekspresi personal dengan representasi gambar untuk menyampaikan ide maupun pesan. Ilustrasi diperlukan tidak hanya untuk berkomunikasi, membujuk, menginformasikan, mendidik, dan menghibur, tetapi juga untuk memperoleh kejelasan, visi, gaya, yang kebanyakan berasal dari perspektif pribadi. Ilustrasi tetap menjadi salah satu bentuk langsung dari komunikasi visual (hlm. 6).

Dalam pembuatan buku, Zeegen (2012) berpendapat bahwa meningkatnya publikasi digital saat ini membuat buku cetak harus memiliki nilai lebih seperti keartistikan dan kontrol editorial yang lebih baik agar tetap terus dapat dinikmati oleh sasaran pasarnya. Adanya ilustrasi dapat melengkapi sampul buku maupun isinya. Mengerti mengenai isi buku baik dari segi artistik, komersialitas, visualisasi, dan keseluruhan kreasi yang menarik bagi target sasaran merupakan aspek dasar suksesnya suatu buku berilustrasi (hlm 65).

2.3.1 Sign, Simbol dan Icon

Zeegen (2009) berpendapat bahwa, simbol dan *sign* merupakan artefak visual yang dapat memberikan informasi dan mengkomunikasikan pesan secara cepat. Contoh penggunaan komunikasi non verbal yang sederhana adalah tanda panah yang

i komunikasi visual yang berhubungan dengan diagram serta inform
m. 90).

2 Ilustrasi Vektor

Gambar 2.3. 2 Ilustrasi vektor

2.2 Ilustrasi Vektor



Gambar 2.3. 2 Ilustrasi vektor

(Sumber: <http://ysr1.deviantart.com/art/Free-Vector-Stock-53905342>)

Menurut Suprayogo (2006), ilustrasi vektor merupakan suatu gambar dimana terdapat perhitungan sistematis dalam pembuatannya, seperti tebal tipisnya warna dan garis luar. Hal ini juga membuat sebuah gambar atau ilustrasi vektor dapat diatur besar kecilnya tanpa mempengaruhi kualitas ilustrasi tersebut. Terdapat beberapa keuntungan penggunaan ilustrasi vektor, yaitu, untuk membuat gambar yang membutuhkan warna dan bentuk solid, membuat eksplorasi bentuk lebih mudah, dan juga bisa memperlihatkan identitas diri lewat bentuk personal tertentu (hlm. 21).

2.4. Fotografi dalam Buku

Menurut Tathagati (2013), foto perjalanan tidak dapat dipisahkan dari sebuah artikel perjalanan. Foto perjalanan itu sendiri dapat meningkatkan minat baca para pembacanya, selain itu adanya foto juga dapat memperkuat isi dari atikel tersebut (hlm. 55). Foto perjalanan yang akan dimuat harus mencerminkan suatu pengalaman atau kisah, tidak hanya estetis atau sekedar memenuhi kriteria fotografi saja karena foto perjalanan dianggap sebagai perwujudan isi konten artikel, begitu juga dalam buku (hlm 57).

2.5. Desain Komunikasi Visual

2.5.1 Unsur-Unsur Pada Desain

2.5.1.1 Kontras

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), warna yang berlawanan antara warna satu dengan warna lainnya disebut kontras. Jika tidak berwarna, maka adanya perbedaan terang gelap juga dapat dikatakan sebagai kontras. Penggunaan kontras dapat membuat suatu informasi atau pesan menjadi lebih menonjol, selain itu juga dapat membantu nilai keterbacaan dan fokus (hlm. 35). Warna kontras bisa diperoleh dengan penggabungan warna primer dan sekunder, ataupun komposisi gelap terang yang ditentukan dari gradasi warna pada.

2.5.1.2 Ukuran

Selain kontras, menurut Nathalia dan Aggraini (2014) ukuran juga dapat meberikan penekanan (*emphasis*) terhadap suatu desain. Perbedaan besar kecilnya objek harus diperhatikan dalam proses desain untuk membedakan mana bagian yang penting

dan kurang penting. Hal ini bertujuan agar pesan yang ingin disampaikan akan lebih mudah terbaca sesuai dengan hierarkinya (hlm. 36).

2.5.1.3 Warna

Warna dapat mendukung identitas, citra, sifat ataupun pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain. Warna dapat pula mempengaruhi *mood* dan menarik perhatian. Warna pada bidang *background* juga sangat mempengaruhi warna pada *foreground* (Nathalia & Anggraini, 2014, hlm 37).

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), arti psikologi warna bisa berbeda-beda tergantung wilayah, tradisi, atau budaya setempat, namun ada pengertian universal dari setiap warna yaitu (hlm. 38):

a. Merah

Merupakan warna yang emosional, ekstrem, agresif, keberanian, semangat, kepercayaan diri, dan kekuatan.

b. Biru

Menurut Fraser dan Bank (2003), warna biru melambangkan intelegensi, efisiensi, kepercayaan, dan kewajiban (*duty*) dan ketenangan (hlm. 49).

c. Oranye

Merupakan warna yang melambangkan keceriaan, kehangatan, segar, semangat, energi, dan keseimbangan.

d. Kuning

Merupakan warna yang melambangkan optimisme, santai, gembira, menonjol, dan eksentrik.

e. Hijau

Merupakan warna yang melambangkan alam, kehidupan, simbol fertilitas, sehat, dan natural.

Menurut Fraser dan Banks (2003), dalam publikasi warna merupakan salah satu elemen yang fungsional untuk desain halaman. Contohnya seperti menggunakan kode warna di bagian atas halaman untuk membedakan bab dan mempermudah navigasi pembaca (hlm. 122).

Heller dan Illic (2008) berpendapat bahwa, adanya penggunaan flat color, dapat meningkatkan fokus pembaca kepada gambar yang ada dibandingkan visual asing lain yang ada di sekitarnya (hlm. 82).

2.5.2 Layout

Graver dan Jura (2012) berpendapat bahwa layout atau tata letak adalah salah satu hal yang penting dalam proses pembuatan buku, majalah, maupun tabloid. Komposisi *layout* dapat meningkatkan pengalaman baca (hlm. 19). Layout dalam setiap halaman harus diperhatikan untuk membuat pembacanya tetap tertarik melihat setiap halaman dalam buku. Komposisi layout yang ada dalam satu halaman harus tetap mirip atau berhubungan dengan halaman lainnya agar terwujud desain yang unik, baru namun tetap konsisten (hlm. 104).

Menurut Nelson (1996), terdapat 10 format layout dasar, yaitu:

1. *Mondrian layout* merupakan layout yang disusun dengan penggunaan kotak, garis vertical maupun horisontal untuk membagi ruang dalam layout agar terlihat proporsional.
2. *Picture-window layout* merupakan layout dengan komposisi gambar atau foto yang lebih dominan dari pada teks.
3. *Copy-heavy layout* merupakan layout dengan komposisi teks yang lebih dominan daripada gambar.
4. *Frame layout* merupakan layout yang menggunakan frame atau bingkai berupa gambar maupun garis border yang menyatukan narasi atau pesan di dalamnya.
5. *Circus layout* merupakan layout yang cenderung tidak beraturan seperti berisi huruf berukuran besar atau gambar yang dimiringkan.
6. *Multipanel layout* yang merupakan layout yang disusun dari gabungan beberapa panel dengan ukuran yang sama agar menjadi lebih mudah dibaca.
7. *Silhouette layout* yang merupakan layout yang disusun berdasarkan bentuk siluet dari gambar atau foto yang ada.
8. *Big-type layout* yang merupakan layout yang disusun dengan penggunaan huruf berukuran besar untuk menarik atensi pembacanya. Penggunaan gambar lain tidak terlalu dibutuhkan dalam layout ini.
9. *Rebus layout* yang merupakan layout yang disusun dengan penggabungan ilustrasi atau gambar dengan tulisan. Ukuran gambar yang dipakai bervariasi ukuran maupun penempatannya.

10. *Alphabet-inspired layout* yang merupakan layout dengan penggunaan bentuk huruf baik uppercase maupun lower case serta angka sebagai pola dasar dalam penyusunan layout.

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), terdapat beberapa prinsip layout yang harus diperhatikan, yaitu:

2.5.2.1 Keseimbangan (*Balance*)

Nathalia dan Aggraini (2014) berpendapat bahwa agar lebih nyaman dilihat, sebuah desain harus memiliki keseimbangan baik secara visual maupun optik (hlm. 41). Keseimbangan bisa didapat melalui dua pendekatan yaitu:

a. Keseimbangan simetris/formal

Penyusunan desain antara atas dan bawah, kiri maupun kanan adalah setara.

b. Keseimbangan asimetris/informal

Penyusunan desain tidak rata sama, namun tetap seimbang sehingga lebih terlihat variasinya dan lebih dinamis. Contohnya adalah dengan menggunakan warna atau bentuk yang berbeda.

2.5.2.2 Penekanan (*Emphasis*)

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), penggunaan penekanan dalam karya seni dan desain sangat penting dan bertujuan untuk menonjolkan unsur tertentu sebagai pusat perhatian melalui berbagai elemen visual. Penekanan ini sering juga disebut *focal point*, *centre of interest*, ataupun *eye catcher*. Untuk menonjolkan elemen-elemen visual tersebut terdapat beberapa cara, yaitu dengan menggunakan kontras, isolasi objek dan penempatan objek (hlm. 43-35).

2.5.2.3 Kesatuan (*Unity*)

Nathalia dan Aggraini (2014) berpendapat bahwa tidak adanya kesatuan dalam suatu karya seni dan desain akan membuat karya tersebut tidak nyaman dilihat. Jika terdapat salah satu unsur yang berhubungan baik warna, tema, tipografi, ilustrasi dan terlihat harmonis, maka kesatuan bisa dicapai (hlm. 46). Cara-cara yang bisa dilakukan agar terciptanya unity adalah:

- a. Adanya pengulangan warna, bidang garis, dan sistem grid pada tiap halaman atau kategori.
- b. Adanya keseragaman penggunaan jenis ukuran pada *headline*, *sub-headline*, dan *body copy*.
- c. Adanya unsur visual dan warna yang sama.
- d. Penggunaan jenis huruf yang sama. Dapat dibedakan dengan menggunakan jenis *bold*, *regular*, atau *italic*.

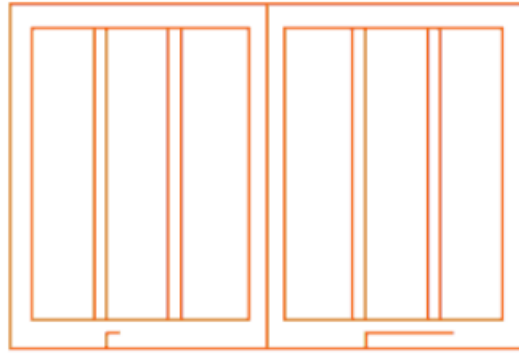
2.5.2.4 *Sequence*

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), layout yang baik harus mengarahkan kita ke informasi yang disajikan sesuai urutannya, dari informasi yang terpenting sampai yang kurang penting (hlm. 75).

2.5.3 Grid

Menurut Graver dan Jura (2012), ukuran dari buku yang sesuai dengan kontennya adalah hal pertama yang dipikirkan saat akan merancang buku. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem *grid* yang akan dipakai menjadikan sebuah buku lebih terstruktur dan terjaga kontinuitasnya tanpa mengganggu konten (hlm. 17).

2.5.3.1 Column Grid



Gambar 2.3. 3 Column Grid

(Sumber: [www. www.webdesignstuff.co.uk.com](http://www.webdesignstuff.co.uk.com))

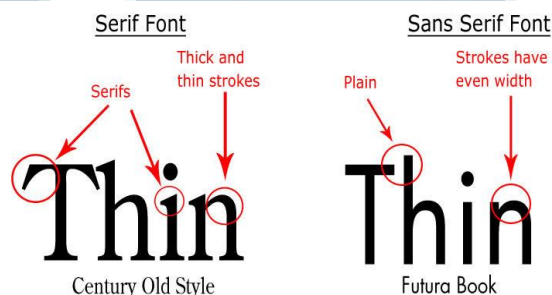
Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), berdasarkan buku Timothy Samara dengan judul *Making and Breaking the Grid*, *column grid* merupakan salah satu jenis grid yang fleksibel dan banyak digunakan dalam layout publikasi. *Column grid* dapat disusun dari beberapa kolom, semakin banyak akan semakin dinamis. Jarak antar *column* tetap harus disesuaikan agar pembaca tetap nyaman saat membaca (hlm.84).

Menurut Rustan (2008), elemen layout dibagi menjadi 3 yaitu, elemen teks yang terdiri dari judul, *deck*, *byline*, *bodytext*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *call outs*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate*, dan *masthead*. Elemen yang kedua adalah elemen visual yang terdiri dari, foto, *artworks*, infografis, garis, kotak, inset, dan poin. Elemen yang terakhir adalah elemen yang tidak terlihat atau *invisible* yaitu *margin* dan *grid* (hlm. 27-63).

2.5.4 Tipografi

Nathalia dan Aggraini (2014) berpendapat bahwa adanya tipografi dalam desain merupakan salah satu elemen penting yang mempengaruhi susunan hierarki dalam desain. Pemilihan jenis huruf harus disesuaikan dengan karakter produk yang ingin ditonjolkan dan karakter segmen pasarnya (hlm. 53).

Dalam penggunaannya, tipografi yang khusus dapat digunakan sebagai cara untuk membedakan *caption* yang membantu pembaca untuk menjelaskan suatu gambar, *pull quotes* yang digunakan untuk membuat visualisasi *text* menjadi menarik dengan memanfaatkan ruang dalam halaman dan warna yang berbeda, *folios* dan *wayfinding* adalah pemanfaatan tipografi dalam penulisan halaman buku, *footer* dan sebagainya yang secara berulang ada dalam buku (Graver dan Jura, 2012, hlm. 159-163).



Gambar 2.4. Contoh tulisan serif dan sans serif

(Sumber: www.scimathmn.org)

Menurut Nathalia dan Aggraini (2014), klasifikasi huruf terbagi menjadi empat yaitu, *serif*, *sans serif*, *script*, dan dekoratif. Dalam huruf serif, tidak ada sirip/serif yang terdapat pada huruf. Biasanya huruf sans serif digunakan untuk

memunculkan kesan masa kini atau modern, lugas, sederhana, dan futuristik. Selain klasifikasi huruf, dalam tipografi juga harus diperhatikan legibility yaitu tingkat kemudahan mata mengenal karakter huruf dan readability yaitu hubungan antar huruf yang jelas dari huruf yang dipergunakan (hlm 58-66).

Nathalia dan Aggraini (2014) menambahkan bahwa terdapat hal lain yang harus diperhatikan selain pemilihan jenis huruf yaitu (hlm. 67-72):

a. Ukuran huruf

Ukuran atau besar kecilnya huruf dapat disesuaikan dengan hierarki atau urutan informasi yang ingin disampaikan. Untuk ukuran ideal *body text* berkisar dari 8-12 *point* (pt) tergantung kebutuhan dan target pembacanya.

b. Hierarki dalam tipografi

Saat membuat suatu karya seni dan desain kita harus memperhatikan mana bagian yang penting sehingga harus lebih ditonjolkan, seperti contohnya judul yang dibuat lebih besar dari pada *body text*.

c. Jumlah jenis huruf

Penggunaan jenis huruf yang terlalu banyak bisa mengakibatkan pembaca kurang fokus. Gunakan maksimum 3 jenis huruf, atau satu huruf saja dengan perbedaan tebal dan tipis dari huruf tersebut.

d. Variasi huruf

Perbedaan variasi huruf yang dimaksud adalah tipis (*light*), tebal (*bold*), miring (*italic*), ramping (*condensed*), dan lebar (*expanded*). Masing-masing memiliki efek tersendiri, misalnya huruf tebal yang membuat suatu

informasi menjadi lebih mencolok dan huruf *italic* yang memberi kesan dinamis.

e. Penggunaan warna

Penggunaan warna yang kontras antara *background* dan tulisan akan memudahkan pembaca.

f. Pengaturan spasi baris (*leading*) dan spasi huruf (*kerning* dan *tracking*)

Jarak antar baris atau *leading*, *kerning* dan *tracking* sangat penting karena mempengaruhi daya baca. Semua jenis huruf akan lebih mudah terbaca apabila jarak antar barisnya sekitar 2 *point* lebih besar dari tinggi hurufnya. *Tracking* adalah penyesuaian jarak antar grup huruf, sementara *kerning* merupakan penyesuaian jarak antar huruf secara individual.

g. Panjang baris teks

Jika membaca teks dengan baris yang panjang maka mata manusia akan lebih cepat lelah, jadi baris teks yang lebih pendek akan lebih memudahkan proses membaca.

h. Penataan baris (*alignment*)

Penataan baris terbagi menjadi 4 jenis yaitu,

- rata kiri, dimana bagian kiri rata dan bagian kanan tidak teratur.
- *Justified*, dimana teks kanan maupun kiri sama rata.
- rata kanan, dimana teks kanan rata dan kiri tidak beraturan, waktu membaca akan lebih lama, karena lebih sulit dibaca.
- rata tengah/*center*, dimana teks kanan maupun kiri tidak beraturan tapi bisa menghasilkan siluet yang menarik.