



### **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. Kecerdasan Spasial

Dalam buku *Visual Communication: Integrating Media, Art, and Science*, (2009, hlm. 114-115) kecerdasan spasial diartikan sebagai kapasitas seseorang untuk memahami dalam pengamatan visual dan pencitraan mental. Kecerdasan spasial meliputi kemampuan untuk membayangkan dan memanipulasi gambaran visual; memahami hubungan antara ruang dan letak objek, posisi diri terhadap sebuah benda, pemahaman akan perspektif atau hal lain yang berhubungan dengan keruangan, serta pengamatan dan bayangan mendetail mengenai sebuah objek.

Setiap orang memiliki kapasitas individu untuk merasakan lingkungan di sekitarnya. Bagaimana lingkungan dialami oleh setiap orang berbeda-beda, tergantung pengalaman, jenis kelamin, dan kemampuan spasial masing masing (Spatial Cognition VII, 2010, hlm. 7). Kemampuan spasial merupakan salah satu kemampuan kognitif yang sangat penting. Orang yang memiliki kecerdasan spasial yang kuat cenderung berprestasi dalam berbagai variasi bidang seperti matematika, *science*, *engineering*, arsitektural, dan seni. Dalam kehidupan sehari-hari, kecerdasan spasial diterapkan dalam berbagai kegiatan sederhana, seperti membaca peta, mengepak barang, menyusun perabotan, dan hal lainnya yang berkaitan dengan arah dan *positioning*.

## **2.2. Psikologi Perkembangan Anak**

Menurut Aristoteles (384-322 S.M.), masa perkembangan anak terbagi dalam 3 kelompok:

- 0-7 tahun, yaitu masa anak-anak bermain
- 7-14 tahun, yaitu masa anak-anak belajar
- 14-21 tahun, yaitu masa peralihan menjadi dewasa

Fase bermain, yaitu usia dua hingga empat tahun diartikan oleh Charlotte Buhler sebagai masa pengenalan anak-anak terhadap dunia luar. Pada masa ini, anak-anak mengenal dunia dengan menempatkan dirinya pada benda-benda di sekitarnya.

### **2.2.1. Permainan Sebagai Sarana Pembelajaran Anak**

Hingga abad ke-18, permainan dianggap sebagai kegiatan yang tidak berguna. Mulai abad ke-18, permainan mulai digunakan sebagai sebuah alat pembelajaran, contohnya sarjana Francke yang mengajarkan ilmu alam dan sejarah melalui jam rekreasi. Dr. Kartini Kartono dalam buku *Psikologi Anak* (1990, hlm. 116-117) menyebutkan bahwa dalam pertumbuhannya, permainan merupakan hal yang amat penting dalam mensosialisasikan anak. Dengan permainan, anak dapat mempelajari potensi diri sendiri. Maria Montessori menekankan pentingnya kegiatan melatih panca indera dan fungsi dalam kegiatan bermain.

## **2.3. Buku**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, buku diartikan sebagai lembar kertas yang berjilid, dapat berisi tulisan atau kosong. Menurut Suriyanto Rustan dalam bukunya yang berjudul *Layout, Dasar, dan Penerapannya* (2008, hlm. 122),

terdapat berbagai jenis buku, baik yang bersifat fiksi maupun non-fiksi, di antaranya adalah buku cerita, ensiklopedi, biografi, karya ilmiah, kamus, dan sebagainya.

### **2.3.1. Anatomi Buku**

Berdasarkan fungsinya, buku dapat dibagi ke dalam tiga bagian menurut Rustan (2008, hlm. 123) yaitu:

a. **Bagian depan**

Bagian depan terdiri dari bagian sampul dari buku dan pembuka buku tersebut. Sampul buku merupakan sebuah indikasi besar identitas buku tersebut. Sampul buku memuat informasi seperti judul, nama pengarang, nama penerbit, dan elemen lainnya. Bagian pembuka dari buku umumnya berisi kata pengantar, informasi lebih lanjut tentang penerbitan dan tahun publikasi.

b. **Bagian isi**

Bagian isi buku adalah bagian paling inti dari buku tersebut. Bagian ini berisi topik dan penjelasan yang dibahas di dalam buku.

c. **Bagian belakang**

Bagian belakang buku terdiri dari bagian penutup buku tersebut dan sampul belakang. Penutup buku dapat meliputi ringkasan buku, riwayat pengarang, pesan, testimoni, dan elemen lainnya.

## **2.4. Layout**

Layout, dalam bahasa Indonesia disebut tata letak, dalam buku *Layout, Dasar & Penerapannya* (Suriyanto Rustan, 2008, hlm. 6) adalah:

“Tata letak elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk sebuah susunan untuk mendukung konsep atau pesan yang dibawanya.”

Menurut Gavin Amborse dan Paul Harris, Layout adalah penyusunan elemen-elemen desain yang berhubungan satu sama lain ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Layout bertujuan untuk menampilkan elemen visual dan teks secara komunikatif dan memudahkan pembaca dalam menerima informasi yang disajikan.

Menurut Gavin Amborse & Paul Harris dalam buku *Basic Design 02: Layout* (2005, hlm. 5), layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan.

Layout memiliki elemen-elemen yang membangun keseluruhan tubuhnya dengan peran masing-masing. Secara dasar, elemen layout dibagi menjadi tiga (2005, hlm. 66), yaitu:

#### 1. Elemen teks

Teks merupakan salah satu elemen penting dalam layout. Teks berfungsi membawakan informasi inti yang dibutuhkan pembaca. Sebuah layout bisa saja hanya berisi teks.

## 2. Elemen visual

Elemen visual adalah elemen berupa gambar atau elemen bukan teks yang berada dalam sebuah layout. Bila dalam suatu layout ditemukan elemen teks dan elemen visual, maka elemen visual ini berperan sebagai pendukung yang memperkuat teks serta menggambarkan apa yang tidak mungkin dijelaskan hanya dengan teks.

## 3. Elemen tidak terlihat (invisible element)

Elemen *invisible* merupakan kerangka dasar yang digunakan untuk menempatkan elemen-elemen lainnya. Elemen ini berfungsi membentuk kesinambungan dari keseluruhan elemen.

Syarat-syarat membuat layout yang baik menurut Advertising: Made Simple (Frank F. Jefkins, 2016, hlm. 260) adalah sebagai berikut:

- Kesatuan komposisi yang baik dan menyenangkan untuk dilihat
- Adanya variasi sehingga layout tidak membosankan
- Keseimbangan agar layout terlihat serasi dan selaras
- Irama; yaitu pengulangan unsur-unsur dalam layout dan warna
- Harmoni; adanya keserasian hubungan antara elemen-elemen yang memberikan kesan yang memuaskan secara estetik
- Proporsi atau perbandingan

- Kontras untuk menyajikan perpaduan warna gelap dan terang.

### 2.4.1. Sistem Grid

Buku *Graphic Design Basics* (2011, hlm. 119) mendefinisikan grid sebagai:

“Struktur tidak terlihat yang menjadi dasar bagi sebuah halaman dan berfungsi sebagai *guide* untuk penempatan elemen-elemen layout.”

Sistem grid bertujuan untuk menciptakan sebuah rancangan yang komunikatif dan memuaskan secara estetik. Dengan adanya sistem grid, seseorang dapat membuat sebuah sistematika untuk menjaga konsistensi dalam sebuah komposisi yang telah diciptakan. Sistem grid berguna sebagai perangkat bagi perancang grafis untuk mempermudah dalam menciptakan komposisi visual.

Jenis-jenis grid sesuai dalam *Basic Design: Layout* (2005, hlm. 26, 40) adalah sebagai berikut:

- Symmetrical Grid: Grid yang bagian kanan dan kiri halamannya seimbang.
- Asymmetrical Grid: Grid yang kanan dan kirinya tidak seimbang tetapi masih dalam satu kesatuan.
- Modular Grid: Grid berbentuk kotak. Model grid ini bersifat lebih dinamis dan fleksibel, memungkinkan perancang untuk bereksperimen dengan penempatan elemen-elemen desain.

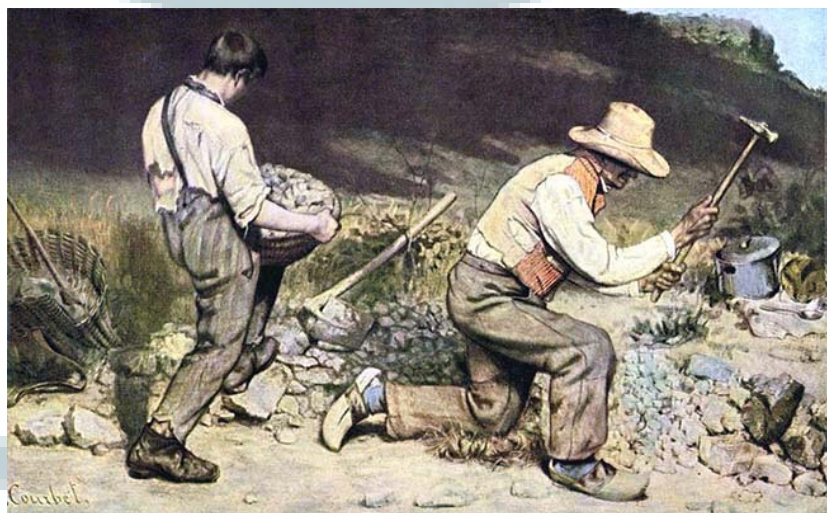
## 2.5. Ilustrasi

Ilustrasi adalah sebuah bentuk seni berupa penggambaran menggunakan representasi grafis untuk menciptakan komunikasi secara visual (Amy E. Arntson, 2011, hlm. 152). Ilustrasi diciptakan untuk kepentingan komersial dalam bentuk cetak maupun digital. Ilustrasi berasal dari kata latin, *illustra'tio* yang berarti menerangkan, menyinari.

Fungsi dari ilustrasi di antaranya adalah untuk memperjelas konteks bacaan, mendekorasi, memberikan arahan, memberikan daya tarik terhadap suatu bacaan dan menyediakan representasi visual dari suatu teks (Amy E. Arntson, 2011, hlm. 153-154). Secara garis besar, ada dua gaya ilustrasi, yaitu realis dan non-realis.

### 1) Ilustrasi realis

Ilustrasi realis adalah bentuk gambar ilustrasi yang sesuai dengan obyek sebenarnya baik dalam bentuk visual, maupun proporsi.



Gambar 2.1. Contoh Ilustrasi Realis  
([http://www.theartstory.org/images20/works/realism\\_3.jpg](http://www.theartstory.org/images20/works/realism_3.jpg))



## 2) Ilustrasi non-realis

Ilustrasi non-realis tidak sepenuhnya mengikuti bentuk obyek aslinya, namun secara konsep tidak menyimpang dari bentuk sesungguhnya.



Gambar 2.2. Contoh Ilustrasi Non-realis

(<http://image.tmbd.org/t/p/original/5BHXWHQ6hjJmvWZ5jS6nwV9myFo.jpg>)

Dalam buku *Graphic Design Basics* (2011, hlm. 152) disebutkan bahwa sebagai ganti dari fotografi, ilustrasi lebih bersifat fleksibel dan efektif digunakan untuk menunjukkan subjek yang rumit dan spesifik, yang tidak dapat digambarkan atau didemonstrasikan secara jelas melalui fotografi.

### 2.5.1. Ilustrasi Buku Anak

Sebelum ditemukannya fotografi, ilustrasi menjadi satu-satunya bentuk gambar yang dicetak (*What is Illustration?*, hlm. 114). Lawrence Zeegen menyebutkan bahwa ilustrasi yang digunakan pada buku anak-anak harus disesuaikan dengan budaya, konteks, serta emosi yang ingin diungkapkan. Ilustrasi dalam buku anak berfungsi untuk menjembatani ide dan pikiran penulis cerita pada pembacanya.



Gambar 2.3. Contoh Ilustrasi Anak-Anak  
(*What is Illustration?*, 2009)

## 2.6. Warna

Warna merupakan elemen penting pendukung desain. Dalam buku *Universal Principles of Design* (2010, hlm. 48), warna digunakan dalam desain untuk menarik perhatian, meningkatkan unsur estetika, dan memperkuat makna dari suatu elemen desain. Menurut Russel (1992, hlm. 56) warna adalah salah satu unsur yang paling serba guna dalam sebuah desain.

Warna dapat memberikan keuntungan dalam sebuah desain, sebagai berikut:

- Menarik perhatian
- Menyoroti unsur-unsur khusus secara realistis
- Membangun *mood* dari desain tersebut

### 2.6.1. Psikologi Warna pada Usia

Berdasarkan studi dan penelitian yang dilakukan oleh University of California, anak-anak memberikan respon dan perasaan positif terhadap warna-warna yang cerah dan sebaliknya, perasaan dan emosi negatif terhadap warna-warna gelap. Buku *Color & Emotion* (2015, hlm. 52) menyebutkan preferensi warna seiring bertumbuhnya usia adalah sebagai berikut:

- Bayi menyukai warna merah dan kuning
- Anak usia empat hingga sembilan tahun lebih menyukai merah
- Anak usia sembilan tahun menyukai hijau
- Anak usia tujuh hingga lima belas tahun menyukai variasi warna hijau, merah, *turquoise*, kuning, putih, dan hitam
- Orang dewasa cenderung menyukai warna hitam dan putih

Penelitian menemukan bahwa semakin dewasa seseorang, preferensi warna akan makin menjauh dari warna-warna tersier dan warna cerah. Seiring bertambahnya usia, struktur psikologi seseorang akan mengalami perubahan, yang menyebabkan efek yang ditimbulkan oleh warna juga berubah. Dalam buku *Light, Color, and Environment* oleh Faber Birren (1988, hlm. 29), disebutkan bahwa anak-anak lebih merespon positif terhadap warna hangat sedangkan orang dewasa yang lebih bereaksi positif terhadap warna dingin. Misalnya, jika warna merah memancing emosi marah pada orang dewasa, sedangkan bagi anak-anak dapat bersifat menenangkan.

### 2.6.1.1. Warna Dingin

Dalam buku Color Harmony Workbook (2005, hlm. 6) Dibandingkan dengan warna hangat yang bersifat aktif, warna dingin dapat memancing perasaan nyaman, tenang, dan relaks. Warna-warna dingin terbagi menjadi 3, yaitu:

#### 1. Biru



Royal HEX #111E9C RGB 17 30 158	Space HEX #1D2951 RGB 29 41 81	Prussian HEX #003152 RGB 0 49 82
Navy HEX #000080 RGB 0 0 128	Yale HEX #0E4D92 RGB 14 77 146	Egyptian HEX #1034A6 RGB 16 52 166
Azure HEX #00B0F0 RGB 0 176 255	Sapphire HEX #0F52BA RGB 15 82 186	Olympic HEX #00B0CC RGB 0 176 204
Cornflower HEX #663399 RGB 102 51 153	Independence HEX #4C516D RGB 76 81 109	Teal HEX #008080 RGB 0 128 128
Maya HEX #73C2F8 RGB 115 194 251	Pigeon HEX #7285A5 RGB 114 133 165	Turkish Blue HEX #4F97A3 RGB 79 151 163
Carolina HEX #57A0D3 RGB 87 160 211	Steel HEX #4682B4 RGB 70 130 180	Tiffany HEX #4DC0C5 RGB 120 216 206
Baby Blue HEX #90CFF0 RGB 144 207 240	Air Force HEX #5B9BD5 RGB 91 157 214	Electric HEX #7FF9FF RGB 126 249 255
Sky HEX #95C8D8 RGB 149 200 216	Powder HEX #B0D4E8 RGB 176 223 229	Turquoise HEX #7FFFD0 RGB 127 255 206

Gambar 2.4. Variasi Warna Biru

(<http://graf1x.com/wp-content/uploads/2017/01/shades-of-blue-color-pattern-chart.jpg>)

Warna biru memberi efek damai dan menenangkan. Warna biru mengindikasikan kesetiaan, integritas, otoritas, dan keagungan. Warna ini banyak digunakan pada bendera negara untuk melambangkan pengabdian.

## 2. Hijau



Gambar 2.5. Variasi Warna Hijau

(<http://graf1x.com/wp-content/uploads/2017/01/shades-of-green-color-palette-chart.jpg>)

Warna hijau merupakan warna yang paling menenangkan bagi mata. Warna ini sering diasosiasikan dengan alam dan tumbuhan. Warna hijau memberikan atmosfer yang segar, menyembuhkan serta harmonis. Selain itu, warna ini juga melambangkan keseimbangan, pertumbuhan, kemakmuran dan kelahiran. Warna ini sering digunakan untuk mengindikasikan keamanan dalam kemasan obat.

### 3. Ungu



Gambar 2.6. Variasi Warna Ungu

(<http://monstermathclub.com/wp-content/uploads/2017/02/shades-of-purple-shades-of-purple.jpg>)

Warna ungu merepresentasikan kehormatan, kemuliaan, dan kemegahan. Warna ungu sering diasosiasikan dengan pemerintahan atau otoritas. Karena variasi warnanya cenderung lebih sulit ditangkap oleh mata dibandingkan warna lainnya, warna ungu memberikan kesan misterius.

#### 2.6.1.2. Warna Gelap



Gambar 2.7. Warna Gelap

(*Color Harmony Workbook, 2005*)

Warna gelap banyak digunakan dalam desain dan seni untuk membangun mood yang kuat dan meningkatkan kontras (*Color Harmony Workbook,*

2005, hlm. 23). Warna-warna gelap cenderung bersifat mempersempit ruang pada gambar.

### 2.6.1.3. Kombinasi Warna

Dalam bukunya *Fearless Design for Every Quilter* (2010, hlm. 2), Lorraine Torrance membagi skema warna menjadi 8 jenis, yaitu: monochromatic, complementary, split-complementary, triadic, analogous, double split-complementary, polychromatic, dan tetradic.



Gambar 2.8. Skema Warna Tetradic

(<http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm>)

Skema warna tetradic adalah harmoni warna yang menggunakan 4 warna dalam *color wheel* di mana terdapat 2 pasang warna komplementer yang masih berdekatan.

## 2.7. Tipografi

Tipografi menurut Rustan (2001, hlm. 16) didefinisikan sebagai segala disiplin yang berkenaan dengan huruf. Tipografi yang tepat akan mendukung suasana dan

konsep yang akan digambarkan dalam buku tersebut. Menurut Danton Sihombing (2003, hlm. 2) dalam bukunya *Tipografi dalam Desain Grafis*, rangkaian huruf dalam kata atau kalimat bukan hanya mengacu pada sebuah obyek atau gagasan sebagai bentuk komunikasi verbal, namun juga merepresentasikan secara visual citra ataupun kesan dari sebuah bentuk dengan efektif. Secara umum, terdapat dua macam *type*, yaitu *display type* yang biasa digunakan sebagai heading dan *body type* yang biasa digunakan sebagai jenis *type* isi pokok bacaan (2003, hlm. 63). Dibandingkan dengan *display type* yang diaplikasikan agar menarik perhatian, *body type* dipilih berdasarkan *readability* atau nilai keterbacaan huruf tersebut.

Dalam memilih jenis huruf atau *type* yang akan digunakan ada dua hal penting yang harus diperhatikan:

1. *Legibility*: Fungsi dari desain huruf. Merupakan ukuran tidak formal mengenai seberapa mudah sebuah typeface dapat dibedakan oleh mata antara satu huruf dengan huruf lainnya. Hal ini dapat dipengaruhi oleh faktor kerumitan desain huruf, kontras, penggunaan warna, dan sebagainya
2. *Readability*: Tingkat kenyamanan dari susunan huruf ketika dibaca. Diukur dari seberapa mudahnya kata-kata, frasa dapat dibedakan. Faktor ini dipengaruhi oleh jenis huruf, ukuran, pengaturan, dan kontras dengan elemen lainnya seperti latar belakang.

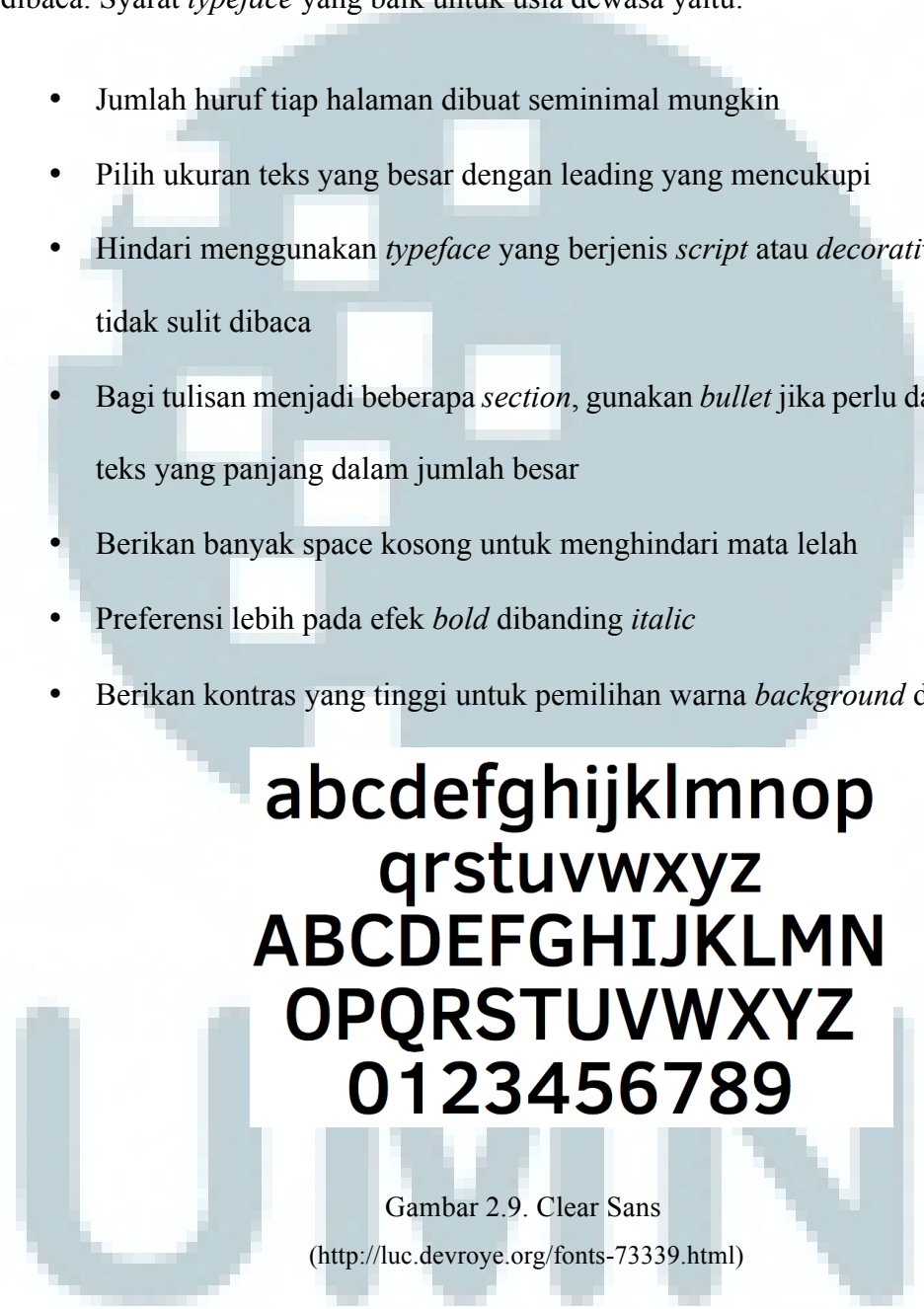
### **2.7.1. Typeface untuk Orang Dewasa**

Menurut Ilene Strizver dalam *Type Rules: The Designer's Guide to Professional Typography* (2014) , memilih typeface yang tepat untuk pada rentang usia dewasa



didasarkan pada keterbacaan. Dalam tulisannya yang berjudul *Designing for Seniors*, orang tua lebih memilih *typeface* yang sederhana, minimal, dan mudah dibaca. Syarat *typeface* yang baik untuk usia dewasa yaitu:

- Jumlah huruf tiap halaman dibuat seminimal mungkin
- Pilih ukuran teks yang besar dengan leading yang mencukupi
- Hindari menggunakan *typeface* yang berjenis *script* atau *decorative* supaya tidak sulit dibaca
- Bagi tulisan menjadi beberapa *section*, gunakan *bullet* jika perlu dan hindari teks yang panjang dalam jumlah besar
- Berikan banyak space kosong untuk menghindari mata lelah
- Preferensi lebih pada efek *bold* dibanding *italic*
- Berikan kontras yang tinggi untuk pemilihan warna *background* dan teks



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
OPQRSTUVWXYZ  
0123456789

Gambar 2.9. Clear Sans  
(<http://luc.devroye.org/fonts-73339.html>)

## 2.8. Desain

Menurut Lawrence Zeegen, desain adalah komunikasi dalam bentuk teks dan grafis untuk memecahkan suatu masalah (What is Illustration, 2009, hlm. 38). Dalam

buku *Principles of Form and Design* (1993, hlm. 16) menurut Wucius Wong, desain adalah proses dalam visual yang memiliki tujuan tertentu. Suyanto dalam bukunya *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan* (2004, hlm. 8) mendefinisikan desain grafis sebagai ketentuan dari bagan-bagan dalam bentuk sebuah kesatuan yang menyeluruh. Aplikasi ini dapat berupa periklanan produk atau merek, penciptaan identitas visual sebuah institusi atau produk, dan menyempurnakan pesan dalam publikasi. Desain grafis ditempatkan di depan publik untuk menyampaikan pesan yang telah ditentukan.

Menurut Wucius Wong, ada empat elemen dalam desain:

1. Elemen konseptual

Elemen konseptual adalah elemen yang tidak terlihat mata tetapi sebenarnya ada. Yang termasuk elemen ini adalah titik, garis, bidang, dan volume.

2. Elemen visual

Elemen visual adalah elemen konseptual yang sudah terlihat mata. Elemen ini merupakan bagian paling penting dalam desain grafis. Elemen visual memiliki bentuk, ukuran, warna, dan tekstur.

3. Elemen berhubungan

Elemen berhubungan melibatkan penempatan bentuk dalam desain. Elemen ini terdiri dari arah, posisi, ruang, dan gravitasi.

4. Elemen praktis

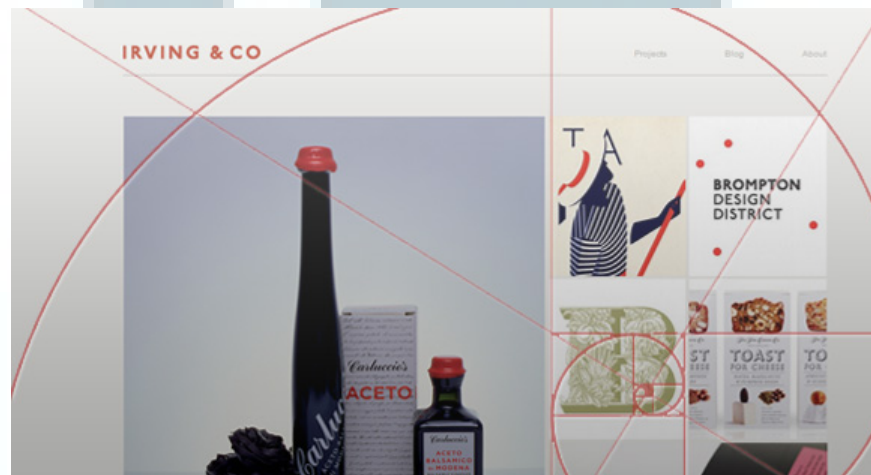
Elemen praktis memuat isi dan maksud dari suatu desain. Yang termasuk elemen ini adalah representasi, makna, dan fungsi.

### 2.8.1. Prinsip Desain

Prinsip desain berlaku pada semua bidang yang berhubungan dengan desain, termasuk di dalamnya adalah layout dan ilustrasi. Menurut buku *Design Basics: 2D and 3D* (Stephen Pentak, Richard Roth, David A. Lauer, 2012), desain memiliki enam prinsip dasar:

#### 1. Skala dan Proporsi

Proporsi adalah kesesuaian antara ukuran halaman dengan isi atau elemen-elemen yang berada di dalamnya (2012, hlm. 26). Ukuran dan skala yang sesuai menciptakan sebuah proporsi yang harmonis.

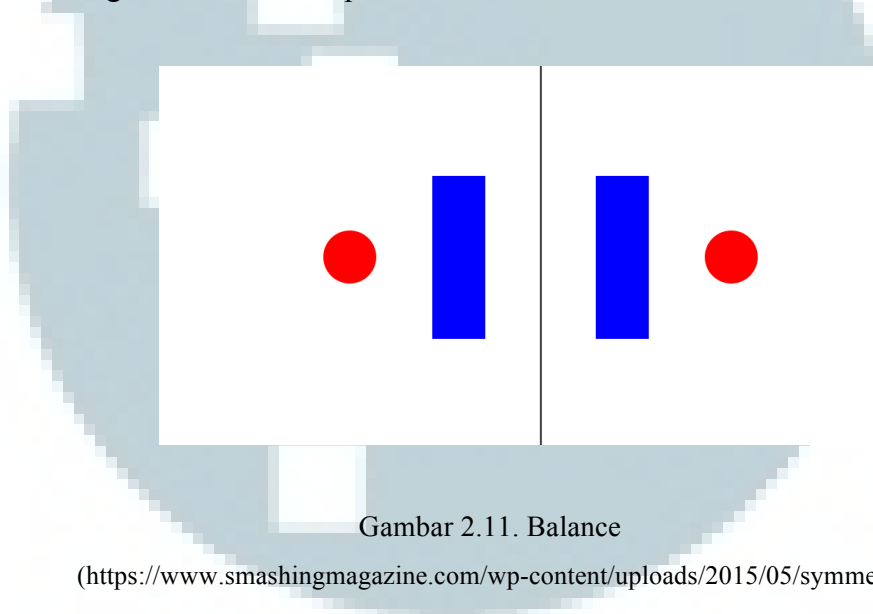


Gambar 2.10. Proporsi

(<https://visscom.files.wordpress.com/2013/04/divineproportionweb-design.jpg>)

## 2. Balance (keseimbangan)

Prinsip keseimbangan merupakan pengaturan penempatan elemen pada halaman agar memiliki efek seimbang (2012, hlm. 54). Stabilitas tercipta dari kesetaraan bobot visual pada desain. Walaupun demikian, sebuah desain dapat bersifat simetris dan asimetris, tergantung dengan pesan yang diinginkan dalam komposisi desain tersebut.

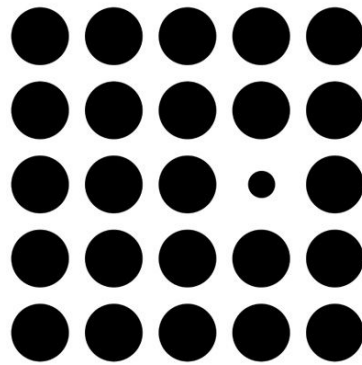


Gambar 2.11. Balance

(<https://www.smashingmagazine.com/wp-content/uploads/2015/05/symmetry-opt.png>)

## 3. Empasis

Dalam desain diperlukan suatu fokus atau empasis agar memiliki penekanan (2012, hlm. 68). Titik fokal ini menjadi pusat ketertarikan di mana mata pertama kali melihat. Kontras dapat diraih dengan memberikan elemen yang dominan atau lebih menonjol daripada elemen lainnya.



Gambar 2.12. Emphasis

(<https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/b3/12/23/b31223e97ca794e6c8380ae8.jpg>)

#### 4. Ritme (irama)

Ritme adalah pengulangan elemen visual pada desain (2012, hlm. 86).

Ritme memiliki makna yang sama dengan repetisi di mana pola perulangan menimbulkan irama, yaitu gerak yang teratur dan terus-menerus. Irama dapat diperlambat, dipercepat, dan dibentuk.

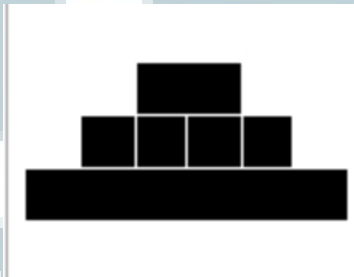


Gambar 2.13. Ritme

(<http://www.designdeeper.com/wp-content/uploads/2013/01/PostHeader1.jpg>)

## 5. Unity (kesatuan)

Merupakan hubungan antara elemen-elemen visual dalam suatu desain yang mendirikan keseluruhan visual tersebut sehingga menjadi sebuah kesatuan yang utuh (2012, hlm. 86).



Gambar 2.14. Unity

(<http://www.designdeeper.com/wp-content/uploads/2013/01/PostHeader1.jpg>)

## 6. Kedalaman dan Perspektif

Kedalaman dan perspektif digunakan dalam desain untuk menambahkan efek pada objek sehingga tampak nyata (2012, hlm. 110). Kedalaman menambahkan efek realisme pada elemen desain.



Gambar 2.15. Perspective

(<http://image.slidesharecdn.com/lesson1-elementsprinciplesofdesign-150326110635-conversion-gate01/95>)