



### **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. Buku

##### 2.1.1. Pengertian Buku

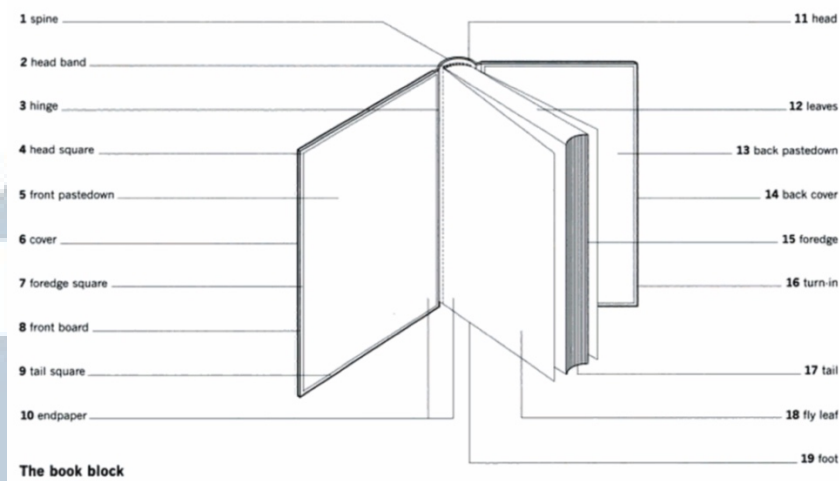
Dalam buku Haslam (2006), buku merupakan bentuk tertua dari dokumentasi yang berisi berbagai gagasan, kepercayaan dan pengetahuan di dunia. Haslam telah merumuskan definisi buku melalui berbagai teori dan mendapatkan bahwa buku adalah wadah yang isinya terdiri dari kumpulan jilid halaman yang bercetak tulisan dan fungsinya menjaga, memberitahukan, menjelaskan dan memindahkan pengetahuan yang telah ada kepada orang-orang, lintas tempat dan waktu.

##### 2.1.2. Anatomi Buku

Bagian-bagian dari buku memiliki nama atau istilah tersendiri yang dipakai dunia *publishing*. yang Jika dapat memahami bagian-bagian tersebut akan mempermudah pemahaman seseorang dalam merancang bab dalam buku. Haslam (2006) membagi komponen dasar dalam buku menjadi 3 kelompok yaitu *book block*, *page* dan *grid*.

##### 2.1.2.1. *Book Block*

*Book block* adalah salah satu kelompok komponen dasar dalam buku. *Book block* merupakan bagian-bagian fisik dari buku.



Gambar 2.1. Anatomi Buku *Book Block*  
(*Book Design, 2006*)

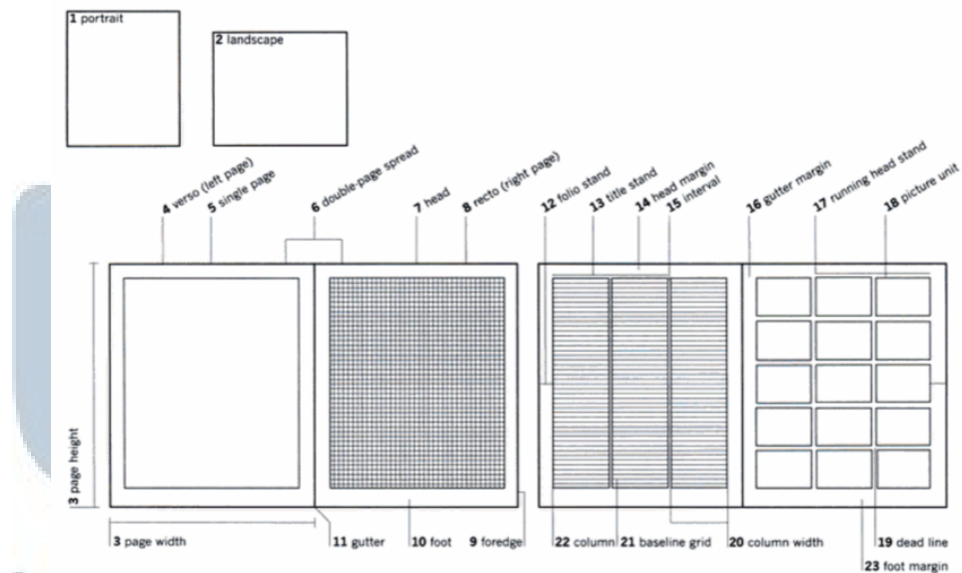
Tabel 2.1 Bagian *Book Block*

| No. | Nama Bagian            | Penjelasan                                                                                                   |
|-----|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <i>Spine</i>           | Bagian yang menutupi bagian jilid di <i>cover</i> buku                                                       |
| 2   | <i>Head Band</i>       | Rangkaian pita untuk menutupi bagian jilid buku yang biasanya berwarna                                       |
| 3   | <i>Hinge</i>           | Bagian lipatan pada kertas di antara <i>pastedown</i> dan <i>fly leaf</i>                                    |
| 4   | <i>Head Square</i>     | Bagian pelindung buku karena <i>cover</i> lebih besar ulurannya dibandingkan kertas dalamnya                 |
| 5   | <i>Front Pastedown</i> | <i>Endpaper</i> yang ditempel pada bagian dalam di <i>cover</i>                                              |
| 6   | <i>Cover</i>           | Kertas tebal atau papan untuk melindungi <i>book block</i>                                                   |
| 7   | <i>Foredge Square</i>  | Bagian pelindung pada sisi buku yang terbentuk dari <i>cover</i> dan bagian belakang                         |
| 8   | <i>Front Board</i>     | <i>Cover</i> yang ada di bagian depan buku                                                                   |
| 9   | <i>Tail Square</i>     | Bagian pelindung di bawah buku yang terbentuk karena bagian <i>cover</i> lebih besar dari kertas di baliknya |
| 10  | <i>Endpaper</i>        | Lembaran kertas tebal yang dipakai untuk melapisi bagian dalam <i>cover</i> dan mendukung <i>hinge</i>       |
| 11  | <i>Head</i>            | Bagian atas buku                                                                                             |

|    |                       |                                                                                             |
|----|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12 | <i>Leaves</i>         | Jilid kertas atau 2 sisi lembaran <i>velium</i> atau lembaran <i>recto</i> dan <i>verso</i> |
| 13 | <i>Back Pastedown</i> | <i>Endpaper</i> ditempel di bagian dalam papan belakang                                     |
| 14 | <i>Back Cover</i>     | <i>Cover</i> belakang                                                                       |
| 15 | <i>Foreedge</i>       | Ujung depan dari buku                                                                       |
| 16 | <i>Turn-in</i>        | Ujung kertas atau kain yang terlipat dari luar hingga dalam <i>cover</i>                    |
| 17 | <i>Tail</i>           | Bagian paling bawah dari buku                                                               |
| 18 | <i>Fly Leaf</i>       | Bagian lembar untuk membalik                                                                |
| 19 | <i>Foot</i>           | Bagian bawah buku                                                                           |

#### 2.1.2.2. Page & Grid

*Page & Grid* adalah salah satu kelompok komponen dasar dalam buku. *Page* adalah halaman yang ada dalam sebuah buku dan *Grid* adalah garis yang membagi bagian wilayah halaman menjadi baris dan kolom.



Gambar 2.2. Anatomi Buku *Page & Grid*

(*Book Design*, 2006)

Tabel 2.2. Bagian *Page & Grid*

| No. | Nama Bagian                           | Penjelasan                                                                                  |
|-----|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | <i>Potrait</i>                        | Formar dimana ukuran tinggi dari kertas lebih besar dari lebarnya                           |
| 2   | <i>Landscape</i>                      | Format dimana ukuran tinggi dari kertas lebih kecil dari lebarnya                           |
| 3   | <i>Page height and width</i>          | Ukuran kertas                                                                               |
| 4   | <i>Verso</i>                          | Bagian kiri dari buku (biasanya untuk nomor halaman genap)                                  |
| 5   | <i>Single page</i>                    | Kertas yang menempel pada bagian dalam <i>cover</i> depan buku                              |
| 6   | <i>Double-page spread</i>             | Dua lembar kertas yang menyambung seperti satu lembar kertas                                |
| 7   | <i>Head</i>                           | Bagian atas buku                                                                            |
| 8   | <i>Recto</i>                          | Bagian kanan dari buku (biasanya untuk nomor halaman ganjil)                                |
| 9   | <i>Foredge</i>                        | Ujung depan dari buku                                                                       |
| 10  | <i>Foot</i>                           | Bagian bawah dari buku                                                                      |
| 11  | <i>Gutter</i>                         | <i>Margin</i> untuk <i>binding</i> buku                                                     |
| 12  | <i>Folio stand</i>                    | Garis yang menentukan posisi dari nomor halaman                                             |
| 13  | <i>Title stand</i>                    | Garis ya yang menentukan posisi <i>grid</i> dari judul                                      |
| 14  | <i>Head margin</i>                    | <i>Margin</i> di bagian atas kertas                                                         |
| 15  | <i>Interval/column gutter</i>         | Ruang vertical yang membagi masing-masing kolom                                             |
| 16  | <i>Gutter margin / binding margin</i> | <i>Margin</i> dalam yang paling dekat dengan bagian jilid buku                              |
| 17  | <i>Running head stand</i>             | Garis yang menentukan posisi <i>grid</i> pada <i>running head</i>                           |
| 18  | <i>Picture Unit</i>                   | Kolom <i>grid</i> yang terbagi menjadi <i>baseline</i> dan dipisahkan oleh <i>dead line</i> |
| 19  | <i>Dead Line</i>                      | Ruang garis diantara unit gambar                                                            |
| 20  | <i>Column width/measure</i>           | Lebar kolom yang diputuskan dari panjang garis                                              |
| 21  | <i>Baseline</i>                       | Garis tulisan                                                                               |

|    |                    |                                                                   |
|----|--------------------|-------------------------------------------------------------------|
| 22 | <i>Column</i>      | Ruang kotak pada <i>grid</i> yang dipakai untuk menyusun paragraf |
| 23 | <i>Foot margin</i> | <i>margin</i> di bagian bawah kertas                              |

### 2.1.3. Fungsi Buku

Berdasarkan Haslam (2006) fungsi buku adalah alat yang isinya untuk menjaga, memberitahukan, menjelaskan dan memindahkan pengetahuan yang telah ada kepada orang-orang, lintas tempat dan waktu.

### 2.1.4. Jenis Buku

Menurut Campbell, Martin & Fabos (2014, hlm. 353-360) buku dibagi menjadi beberapa jenis dan berikut adalah beberapa jenis buku tersebut:

#### 1. *Trade Books*

*Trade books* adalah buku umum yang pada dasarnya dijual di toko-toko buku kecil dan besar. Buku *hardbound* (buku bercoveer tebal dan keras) dan *paperback* (buku dengan *cover* yang tipis) adalah jenis dari *trade books* dan target dari buku ini adalah semua pembaca buku atau masyarakat umum. Buku ini dibagi menjadi buku untuk dewasa, buku untuk remaja, komik dan *graphics novel*. *Trade books* ini merupakan buku yang paling menguntungkan di dalam industri *publishing* karena targetnya yang luas. Contoh dari buku dewasa adalah biografi, buku hobi, buku kesenian, buku *travel* dan lain-lain dan contoh dari buku remaja adalah seri Harry Potter.

#### 2. *Professional Books*

Target dari buku ini bukanlah masyarakat umum melainkan berbagai kelompok pekerjaan. Jenis buku ini memanfaatkan perkembangan di dunia profesional

dan spesialisasi. *Professional Books* dibagi ke dalam beberapa bidang seperti bidang hukum, bisnis, kedokteran, teknikal, akuntansi, dan lain-lain.

### 3. *Textbooks*

Buku yang termasuk *textbook* adalah buku-buku yang bertujuan untuk meningkatkan tingkat melek huruf dan edukasi secara umum. Contoh dari jenis buku ini adalah buku pelajaran untuk anak sekolah dasar dan remaja sekolah menengah serta buku teks perkuliahan.

### 4. *Mass Market Paperbacks*

Mass Market Paperbacks adalah jenis buku yang ditulis oleh figur terkenal dan telah menghasilkan karya-karya yang mengalami kesuksesan seperti Stephen King, Nora Roberts dan lain-lain. Buku ini biasanya dijual di toko obat, supermarket dan bandara. Toko buku juga menjual buku jenis ini, namun karena dijual dengan harga murah, toko buku lebih memilih untuk menjual buku jenis lain yang menghasilkan lebih banyak keuntungan. Inovasi terbesar dari penerbit jenis buku ini adalah *instant book*. *Instant book* adalah hasil dari strategi marketing yaitu menerbitkan buku dengan topik yang bersangkutan dengan kejadian terkenal yang sedang terjadi dan langsung memproduksinya dengan cepat dan berjumlah banyak.

### 5. *Religious Books*

Contoh buku jenis ini yang menjadi penjualan terbaik hingga sekarang adalah Alkitab. Setelah Perang Dunia II, penjualan *Religious Books* sangat meningkat sehingga para penerbit buku jenis ini memperluas penawaran untuk

membahas topik lain selain agama yaitu topik duniawi seperti perang dan kedamaian, ras, kemiskinan, gender, dan lain-lain.

#### 6. *Reference Books*

Buku yang termasuk dalam jenis ini adalah kamus, ensiklopedia, atlas, dan buku-buku yang berkaitan dengan profesi tertentu seperti *medical manual* dan lainnya. *Reference Books* adalah buku yang mendokumentasikan pengetahuan yang dimiliki manusia dan dicetuskan pertama kali oleh filsuf Yunani yaitu Aristotle. Sedangkan salah satu contoh dari jenis buku ini yaitu kamus, bertujuan untuk mendokumentasikan kata-kata langka dan spesial.

#### 7. *University Press Books*

Buku jenis ini adalah buku non-profit yang diterbitkan hanya untuk sekelompok kecil pembaca yang memiliki ketertarikan pada bidang spesifik tertentu seperti teori dan kritik mengenai literasi, sejarah pergerakan seni dan lain-lain. Buku ini merupakan pekerjaan atau sebuah karya ilmiah yang dihasilkan oleh sebuah universitas.

### 2.1.5. **Produksi Buku**

Menurut Bullock (2012, hlm. 10) bahwa dalam memproduksi buku terdapat langkah-langkah yang harus dilewati. Langkah awal adalah *input* yaitu membuat dan memproduksi teks atau naskah. Lalu proses selanjutnya adalah *activities* yaitu mengedit tulisan yang telah dibuat dan juga tahap mendesain buku tersebut. Selanjutnya adalah *processes* yaitu mencetak dan menjilid buku tersebut. Terakhir adalah *output* yaitu dimana buku telah selesai diproduksi.

### 2.1.6. Perancangan Buku

Menurut Baer (2009) dalam merancang buku diperlukan elemen grafis untuk membantu mengarahkan pembaca dalam membaca alur dari sebuah konten. Contohnya antara lain garis, pengaturan, *bullet*, penempatan dan lain-lain dan elemen ini bertujuan untuk menarik perhatian pembaca (hlm. 110).

#### 2.1.6.1. Ilustrasi

Ilustrasi menjadi salah satu elemen penting dalam merancang dan mendukung suatu buku. Menurut Zeegen (2009) tidak termasuk dalam *fine art* maupun desain grafis. Sehingga muncul beberapa istilah pada ilustrasi dan salah satunya adalah *commercial art*. Disebut demikian karena pada kenyataannya ilustrasi banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan klien dan bukan tentang menampilkan ekspresi dari pembuatnya seperti *fine art*. Ilustrasi harus bisa mengkomunikasikan, mempersuasi, menginformasikan, mengedukasi dan menghibur tapi tetap didukung oleh aspek kejelasan, visi, *style* dan tetap menurut sudut pandang pribadinya. Ilustrasi merupakan salah satu bentuk yang paling tepat dalam berkomunikasi secara visual karena bisa diaplikasikan di berbagai bidang dan media. Menurut Arntson (2012, hlm. 154) bahwa *cover* buku yang berilustrasi menjadi penting untuk promosi dan penjualan suatu buku.

##### 1. Tujuan Ilustrasi

Tujuan adanya ilustrasi adalah untuk membantu kita dalam mencatat, menjelaskan dan mengkomunikasikan seluk beluk kehidupan dan hal ilustrasi sudah dipakai sejak jaman dahulu (Zeegen, 2009).

## 2. Peran Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm. 85) ilustrasi memiliki peran untuk berkomunikasi secara visual kepada *audience*. Peran tersebut terbagi menjadi 4 yaitu sebagai berikut:

### a. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi

Peran ilustrasi dalam hal ini adalah memberikan informasi melalui visual yang muncul karena kebutuhan manusia akan pengetahuan. Seseorang dianggap benar-benar teredukasi jika mereka memiliki pengertian mendalam terhadap pengetahuan tersebut. Ilustrasi menjadi solusi untuk memberikan gambaran visual dari informasi dan pengetahuan yang tidak bisa hanya dijelaskan oleh kata-kata. Lalu informasi juga lebih mudah diolah melalui visual dan mempelajari sesuatu akan lebih bermakna jika mempelajari melalui pengalaman yang menyenangkan. Hal ini dapat diselesaikan dengan sisi kreatif dan inovatif dari ilustrasi.

### b. *Commentar*

Peran ilustrasi dalam hal ini adalah menyampaikan komentar melalui visual. Biasanya berhubungan dengan dunia jurnanisme. Ilustrasi yang dihasilkan biasanya memprovokasi. Topik yang dibahas dalam ilustrasi ini adalah politik dan kejadian yang sedang dibahas. Dalam hal ini ilustrasi berasal dari mereka subjeknya dan biasanya diproduksi di tempat kejadian secara langsung dan

### c. *Storytelling*

Peran ilustrasi dalam hal ini adalah menyediakan gambaran visual dari cerita atau literasi fiksi. Di jaman sekarang ilustrasi ini banyak ditemukan pada buku anak-anak, *graphic novels*, komik strip, dan kompilasi cerita bertema yang membahas mitos dan fantasi. Ilustrasi sebagai narasi mempertahankan perhatian pembaca pada buku karena dengan ilustrasi dapat mendeskripsikan secara jelas narasi pada suatu buku.

### d. Persuasi

Ilustrasi ini lebih berperan dalam bidang periklanan dan merupakan bentuk langsung dari latihan berilustrasi. Ilustrasi sebagai persuasi dapat membuat solusi visual yang inovatif dan patut dicontoh. Ilustrasi ini juga dapat diterapkan pada sebuah kampanye. Kampanye ini memakai *style* yang yang dapat menimbulkan apapun yang dibutuhkan untuk menyampaikan pesan sebenarnya.

## 3. Jenis Ilustrasi

### a. Ilustrasi Editorial

Menurut Male (2007, hlm. 118) Esensi dari ilustrasi editorial adalah penyampaian komentar secara visual. Biasanya berhubungan dengan jurnalisme dan dapat ditemukan pada koran atau majalah untuk mendukung suatu artikel. Ilustrasi yang dihasilkan biasanya berkonsep dan memprovokasi untuk menyampaikan emosi serta

pesan yang serius namun dikemas dengan lebih santai dan menghibur.

b. Ilustrasi Naratif

Menurut Heller & Arisman (2004, hlm. 73) ilustrasi naratif adalah ilustrasi yang dipakai untuk menyampaikan suatu cerita dan biasanya diberikan dengan *storyline* atau *graphic novels*.

4. Gaya Ilustrasi

Menurut Crum & Turner (2008) biasanya memiliki gaya atau "*style*" gambarnya tersendiri dengan pemakaian teknik, *style* dan media yang berbeda-beda. Dengan suatu gaya ilustrasi dapat membantu menciptakan suasana keseluruhan dalam suatu desain. Berikut adalah kategori umum pada gaya ilustrasi:

a. *Photo realism*

Gambar yang terlihat hampir mirip seperti foto asli.

b. *Scratchboard*

Teknik gambar yang memakai papan clay hitam, dimana si seniman menggores-goreskan beberapa bagian untuk menciptakan suatu gambar.

c. *Cartoon*

*Line art* yang biasanya diwarnai didalam garisnya, seperti kartun pada televisi. Menurut McCloud, Kartun adalah penegasan melalui penyederhanaan. Sebuah kata adalah sesuatu yang abstrak karena pemahaman tiap orang yang mendengarkannya akan berbeda-beda.

Tapi jika ditampilkan dengan gambar, tingkat abstraksinya akan berkurang. Pada kartun dengan menyederhanakan karakter atau gambar untuk tujuan tertentu dapat menjadi alat cerita yang efektif dalam media apapun. Kekuatan lain dari kartun adalah sifatnya yang universal karena semakin sederhana gambar tersebut semakin banyak yang bisa digambarkan.

d. *Line art*

Gambar menggunakan bolpoin atau pensil tanpa penambahan warna.

e. *Stylizes realism*

Gaya ini mirip dengan *Photo realism*, perbedaannya adalah bahwa *Stylizes realism* ini lebih ilustratif dan tidak terlalu seperti foto. Gambar-gambar yang dipakai biasanya adalah kejadian pada kehidupan sehari-hari.

f. *Digital*

Desain yang semuanya dilakukan secara digital menggunakan komputer

g. *Technical.*

Ilustrasi biasanya diselesaikan dengan bolpoin, tinta atau komputer.

Membuat garis pada gambar memperlihatkan aspek teknis. Dipakai biasanya untuk menunjukkan instruksi untuk berkumpul atau alasan lain.

## 5. Teknik Ilustrasi

Menurut Zeegen (2009, hlm. 50) bahwa terdapat beberapa teknik ilustrasi yaitu sebagai berikut:

### a. Ilustrasi Manual (*Traditional Hand Drawing / Odd Media*)

Ilustrasi secara manual sangat berpengaruh pada keahlian menggambar seseorang dan memanfaatkan material. Ilustrasi yang baik harus bisa memvisualisasikan suatu pesan yang ingin disampaikan. Dengan ilustrasi manual, ilustrasi yang dibuat dapat merefleksikan sebuah momen atau suasana hati dengan tekanan dan guratan dari medium yang dibuat. Penggunaan dan pemakaian material secara artistik juga mempengaruhi hasil akhir sebuah karya.

### b. Ilustrasi Fotografi

Ilustrasi telah menggunakan fotografi sebagai salah satu alat referensi sejak lama. Entah untuk referensi dalam menggambar suatu karya atau bahkan memakai hasil fotografi itu sendiri sebagai proses dalam membuat karya seperti *men-tracing*. Penggunaan ilustrasi dengan foto bertujuan untuk memberi gambaran konkrit kepada pembaca dan memberikan kesan realistis.

### c. Ilustrasi *Mix Media*

Ilustrasi *Mix Media* dibuat dengan melakukan eksplorasi dan bereksperimen dengan media. Ilustrasi ini dilakukan dengan benda apapun dan dimanapun yang terlihat sesuai. Dengan menggambar

tetap menjadi metode utama, ilustrasi ini menggabungkannya dengan metode *mix and match*. Walaupun hasilnya berupa seni eksplorasi, ilustrasi yang dihasilkan tetap berkonsep dan memiliki pesan yang ingin disampaikan.

d. Ilustrasi Digital (*Using Computer*)

Di jaman modern ini komputer adalah alat yang paling berpengaruh pada metode membuat suatu ilustrasi. Ilustrasi dapat memanfaatkan dan menggabungkan keahlian dalam menggambar dan pemanipulasian gambar lewat digital.

#### **2.1.6.2. Layout**

Menurut Ambrose & Harris (2005, hlm. 10) bahwa *layout* adalah susunan elemen-elemen desain yang memiliki hubungan dengan ruang dan sesuai dengan skema estetika. Tujuan utama dari *layout* adalah mempermudah dan meminimalisir usaha pembaca dalam memahami makna dari suatu pesan yang ingin disampaikan lewat elemen visual dan elemen tulisan. Bahkan *layout* yang baik dapat mengarahkan penulis memahami informasi yang kompleks, baik secara cetak maupun digital. Berdasarkan Graver & Jura (2012, hlm. 10) *layout* dan *grid* merupakan alat dasar yang paling penting untuk dimanfaatkan dalam memenuhi peran seorang desainer grafis yaitu berkomunikasi secara efektif.

Sedangkan menurut Rustan (2009, hlm. 1) *layout* merupakan salah satu tahapan dalam mendesain, termasuk mendesain suatu buku. *Layout* sendiri dijabarkan sebagai tata letak elemen-elemen desain pada suatu

bidang untuk mendukung konsep/ide yang ingin dibuat dalam sebuah media tertentu. Namun dalam perkembangannya definisi mendesain dan *me-layout* melebur menjadi satu sehingga banyak orang mengatakan bahwa *me-layout* itu berarti mendesain. Oleh karena itu *layout* juga menjadi salah satu elemen penting untuk merancang suatu buku.

#### 1. Elemen *Layout*

*Layout* di dalam sebuah halaman memiliki banyak elemen-elemen seperti judul, isi, foto, nomor halaman dan objek lain. Setiap elemen tersebut memiliki peran-peran yang berbeda agar pembuatan *layout* dapat dilakukan secara optimal. Selain itu elemen-elemen pada *layout* juga memiliki beberapa tujuan yaitu dapat menyampaikan informasi secara lengkap dan tepat, memberikan kenyamanan dalam membaca baik secara alur membaca maupun secara estetika dan mempermudah dalam mencari informasi yang diperlukan. Menurut Rustan (2009) elemen *layout* dibagi menjadi 3 yaitu elemen teks, elemen visual, dan *invisible element*.

##### a. Elemen Teks

Teks akan selalu ada untuk menjelaskan dan menyampaikan konten maupun isi yang ingin disampaikan oleh penulis. Pemilihan huruf yang tepat adalah salah satu hal penting agar dapat disesuaikan dengan konsep dan isi keseluruhan pada *layout*. Contohnya seperti menentukan ukuran sebagai pembeda seperti antara judul dan *body text*. Lalu bisa juga dengan pemilihan jenis

huruf untuk menyesuaikan dengan sifat yang diinginkan. Jenis huruf yang dapat dipilih seperti huruf-huruf dekoratif atau formal serta serif atau non-serif. Terdapat pulan elemen-elemen teks yaitu judul, *deck*, *byline*, *body text*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *callouts*, *kickers*, *initial caps*, *indent*, *lead line*, spasi, *header & footer*, *running head*, catatan kaki, nomor halaman, *jumps*, *signature*, *nameplate* dan *masthead*.

b. Elemen Visual

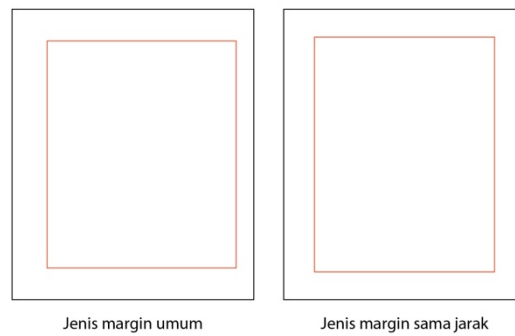
Elemen visual terdiri dari foto, *artworks*, *infographics*, garis, kotak, inset dan poin. Tiap elemen visual tersebut memiliki keunggulan masing-masing. Seperti foto memiliki keunggulan pada pemberian kesan dapat dipercaya atau kredibilitasnya. Lalu keunggulan *artworks* adalah dapat memberi informasi yang lebih akurat. *Artworks* sendiri adalah segala jenis karya seni bukan fotografi seperti ilustrasi dan lainnya. *Infographic* memberikan data-data statistik dalam bentuk grafik, tabel dll. Garis memiliki sifat fungsional yaitu membagi suatu area dan menjaga kesatuan/*unity*. Kotak biasanya berisi artikel tambahan dari artikel utama. Inset adalah elemen berukuran kecil yang diletakan di dalam elemen visual yang lebih besar dan berfungsi sebagai informasi pendukung. Sedangkan poin dapat memberikan kemudahan untuk membuat sebuah *list* vertikal.

### c. *Invisible Element*

Elemen yang termasuk *invisible elements* merupakan sebuah fondasi dasar yang berfungsi sebagai acuan penempatan elemen *layout* lain. Apalagi jika *layout* butuh menggunakan elemen teks yang banyak atau banyak halaman. Manfaat *invisible element* ini adlaah sebagai salah satu pembentuk *unity*. Yang termasuk dalam *invisible elements* ini adalah *margin* dan *grid*.

#### (1) *Margin*

*Margin* adalah jarak pembatas dari pinggir kertas dan bagian yang akan diisi dengan elemen-elemen *layout*. Fungsi *margin* adalah untuk menjaga agar elemen-elemen *layout* tidak ditempatkan terlalu ke pinggir halaman dan mencegah elemen *layout* terpotong saat dicetak. Tapi lain hal jika memang elemen yang terpotong tersebut sudah sesuai dengan konsep design yang telah direncanakan dan telah melalui suatu pertimbangan estetis sebelumnya. Jenis *margin* yang umum dipakai adalah *margin* yang memiliki jarak yang tidak sama di setiap sisinya. Keuntungannya adalah memberikan ruang untuk *header* & *footer* di bagian atas dan bawah, lalu ada ruang di sebelah kiri untuk penjilidan agar elemen tidak terpotong. Selain itu ada pula *margin* yang berjarak sama di setiap sisinya dan memberi kesan kaku.



Gambar 2.3. Jenis *Margin*  
(*Book Design*, 2006)

## (2) *Grid*

*Grid* adalah alat bantu dalam *me-layout* dengan membagi halaman menjadi kolom-kolom. Tujuannya untuk mempermudah dan mengarahkan kita dalam menentukan penempatan elemen *layout* agar konsistensi dan kesatuan *layout* dapat dipertahankan. Faktor yang harus dipertimbangkan dalam menentukan *grid* adalah ukuran bentuk bidang, konsep dan *style* desain, ukuran huruf yang akan dipakai dan banyak informasi yang ingin dicantumkan

## 2. *Grid*

Menurut Haslam (2009) fungsi dari *grid* yaitu memberikan kekonsistenan dan kesinambungan membuat pembaca lebih fokus pada konten daripada bentuknya.

a. Komponen *Grid*

Menurut Samara (2002, hlm. 15) bahwa *grid* memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut:

(1) *Margins*

Batas area yang menentukan dimana teks dan gambar akan diletakkan.

(2) *Flowlines*

Garis pemisah yang merupakan garis horizontal

(3) *Spatial Zones*

Kolom yang dibentuk oleh sekelompok *modules*.

(4) *Markers*

Tempat untuk komponen subordinate.

(5) *Modules*

Ruang yang terpisah-pisah dan jika diulang akan membentuk baris dan kolom.

(6) *Columns*

Ruang vertikal di dalam *margin* yang dapat memuat huruf dan gambar.

b. Jenis *Grid*

Menurut Graver & Jura (2012, hlm. 26-47) *Grid* memiliki beberapa jenis yaitu sebagai berikut:

### (1) *Single-Coloumn / Manuscript Grids*

Bentuk *grid* ini paling sederhana dengan menggunakan satu kolom. *Grid* jenis ini cocok diaplikasikan untuk buku yang menjadikan teks sebagai elemen utama seperti *textbook* atau esai. Bagian informasi sekunder seperti *header & footer*, nomor halaman harus diposisikan secara tepat karena jika tidak, penggunaan *grid* ini dapat membuat daya tarik visual menjadi tidak menarik, membosankan dan membuat mata pembaca lelah dan tidak fokus. Untuk mengatasi hal ini, dapat dilakukan penyesuaian pada ukuran, proporsi dan jenis huruf.



Gambar 2.4. Contoh *Single-Coloumn / Manuscript Grids*

(<https://i.pinimg.com/564x/fe/d1/47/fed1471379e11559138f7a7a1214255d.jpg>, 2018)

### (2) *Multicolumn Grids*

*Multicolumn Grids* terdiri dari beberapa kolom yang dapat digunakan secara fleksibel. Lebar dari kolom yang dipakai dalam *grid* dapat disesuaikan dengan penggunaan dan penempatan pada *layout*. Seperti penggabungan 2 kolom pun dapat menjadi salah

satu alternatif untuk melebarkan ruang penyimpanan konten. *Grid* ini dapat berguna untuk *layout* yang memiliki konten dengan banyak material dengan mengatur dan menstandarisasi komunikasi.



Gambar 2.5. Contoh *Multicolumn Grids*

(<https://i.pinimg.com/564x/9d/2e/86/9d2e86affc9c6f78d9b11ec8f6260a10.jpg>, 2018)

### (3) *Modular Grids*

*Modular Grids* adalah gabungan *grid* yang terdiri dari *columns* dan *rows*. Kombinasi ini membuat beberapa ruang kecil yang disebut *modules* yang dapat digabungkan baik secara horizontal dan vertikal. *Grid* ini berguna untuk material yang kompleks yang memiliki beragam komponen seperti koran. Jenis *grid* ini cocok untuk meletakkan tabel dan grafik.



Gambar 2.6. Contoh *Modular Grids*  
(*Grids and Pages Layouts*, 2012)

#### (4) *Hierarchical Grids*

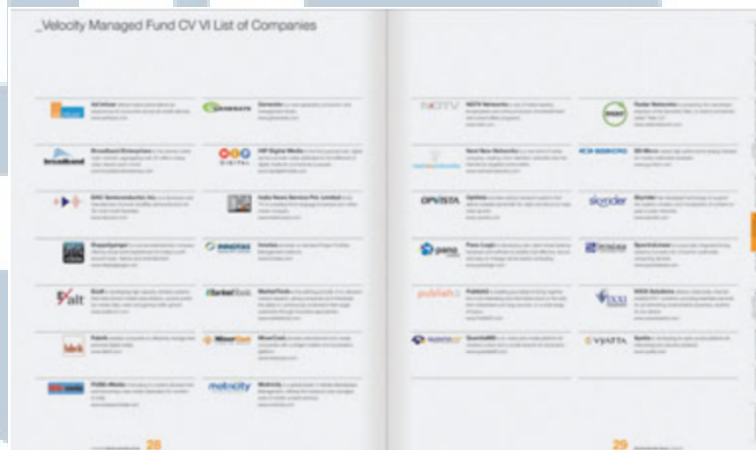
*Hierarchical Grids* berguna untuk material yang tidak bisa menggunakan struktur *grid* biasa. *Grid* ini dipakai untuk membuat informasi secara terstruktur. biasanya cocok digunakan untuk *packaging*, poster dan situs web. *Grid* jenis ini dapat memberikan kesan rapih atau susunan yang sesuai dan dapat membantu mengantar pembaca dalam mengolah informasi secara lebih teratur dibandingkan *modular grids*.



Gambar 2.7. Contoh *Hierarchical Grids*  
(*Grids and Pages Layouts*, 2012)

#### (5) *Baseline Grids*

*Grid* ini membantu dalam baris yang konsisten pada elemen typografi dengan membuat rangkaian baris dan bergantung pada jenis huruf yang digunakan. *Baseline Grids* memastikan konsistensi *typeface* dan ukuran *font*.



Gambar 2.8. Contoh *Baseline Grid*  
(*Grids and Pages Layouts*, 2012)

#### (6) *Compound Grids*

*Compound Grids* adalah penggabungan beberapa jenis *grid* menjadi sebuah *layout* yang sistematis dan terorganisir. *Grid* ini membantu pembaca agar tidak kebingungan dalam mengolah informasi.

### 2.1.6.3. Tipografi

Menurut Landa (2017, hlm. 44) bahwa huruf tidak hanya sekedar konten literasi tapi seharusnya dievaluasi dari sisi estetika seperti bentuk dan proporsi. Namun adapula hal yang harus diperhatikan selain sisi estetika dari

huruf yaitu keterbacaan huruf *margin*, transisi antara huruf, kata dan paragraf, serta *spacing*. Menurut Rustan (2009, hlm.27) bahwa tipografi merupakan salah satu elemen penting untuk memberi segala informasi kepada target pembaca.

### 1. Tipe Tipografi

Tipe tipografi menurut Strizver (2006, hlm. 42-49) memiliki beberapa tipe yang telah diklasifikasikan untuk memberi pemahaman mengenai apa yang membuat perbedaan antar tipografi. Hal ini berguna untuk para desainer dalam memilih tipografi yang benar dan tepat untuk dipakai dalam karyanya. Berikut adalah tipe tipografi menurut Strizver yaitu:

#### a. *Serif*

Tipografi tipe *serif* adalah huruf yang memiliki garis kecil lebih di bagian akhir hurufnya dan garis tersebut disebut *serif*. *Serif* sendiri terbagi lagi menjadi *Oldstyle*, *Transitional*, *Modern*, *Glyphic or Slab Serif*. Walaupun huruf *serif* merupakan huruf dekoratif dan *stylistic*, serif menambah keterbacaan dan membedakan huruf-huruf yang memiliki bentuk yang mirip.

#### b. *Sans Serif*

*Sans serif* mempresentasikan estetika modern karena huruf ini lahir saat jaman revolusi industri. Karakteristiknya adalah tidak ada serif,

simpel dan halus. *Sans serif* terbagi lagi menjadi *19<sup>th</sup> Century Grotesque*, *20<sup>th</sup> Century Grotesque*, *Geometric*, dan *Humanistic*.

c. *Scripts*

Desain dari tipe huruf *scripts* mewakili jenis *typefaces* yang mengimitasi dari tulisan tangan atau kaligrafi. Karakteristik dari tipe huruf ini adalah berubah-ubah atau tidak pasti dan bukan merupakan jenis huruf tradisional. Tipografi *scripts* terbagi menjadi formal, *casual and brush scripts*, dan *calligraphic*. Tipe tipografi ini dapat memberi kesan elegan, formal, berkelas, individualistik, unik dan *humanistic*.

d. *Handwriting*

Tipe ini merupakan interpretasi dari tulisan tangan yang sebenarnya atau *hand printing*. Desainnya pun memiliki keluasaan gaya dan beragam sehingga bisa berbentuk apa saja. Seperti tulisan tangan unik yang berantakan hingga *hand printing* yang tidak beraturan.

e. *Blackletter*

Gaya tipe tipografi ini berkembang dari bentuk tulisan tangan pada penulisan liturgical dan *illuminated manuscripts*. Karakteristik dari tipografi ini adalah padat, tekstur hitam dan huruf capital yang didekorasikan. Huruf kecil terdiri dari bentuk yang sempit dan kaku dengan garis *stroke* dan *serif* dari tebal ke tipis yang mmberi kesan dramatis.

*f. Titling Fonts*

Desain dari tipe tipografi ini secara khusus sudah ditentukan untuk headline atau *display settings*. Huruf ini sudah diubah sehingga terlihat baik untuk ukuran yang besar. Huruf ini bisa digunakan sebagai sekelompok huruf maupun desain yang berdiri sendiri.

*g. Decorative & Display*

Kategori tipe tipografi ini sangatlah luas dan mencakup berbagai dan ratusan gaya huruf yang tidak termasuk dalam kategori apapun. Tujuan utama huruf ini dibuat agar berbeda, original dan menarik perhatian.

**2.1.6.4. Warna**

Menurut Morioka dan Stone (2006) warna dapat menjadi salah satu alat yang penting dalam mengkomunikasikan pesan dari klien. Dalam sekejap warna akan membuat target memikirkan sesuatu terlebih dahulu sebelum mengintrepetasikan suatu gambar dengan kata-kata. Warna juga dapat mengubah pandangan seseorang terhadap suatu pesan pada gambar yang dilihatnya. Menurut Sherin (2012, hlm. 7-10) warna dapat menyimbolkan suatu ide, memberikan kesan atau arti tertentu dan memiliki relevansi budaya. Warna juga dapat membantu dalam menarik perhatian dari para target dan mengkomunikasikan informasi bahkan pada lingkungan yang membi. Dengan memakai kombinasi warna yang tepat dapat mempengaruhi para target atau klien sehingga mengetahui kombinasi warna merupakan hal yang penting. Salah satu tujuan seorang desainer mempelajari teori warna

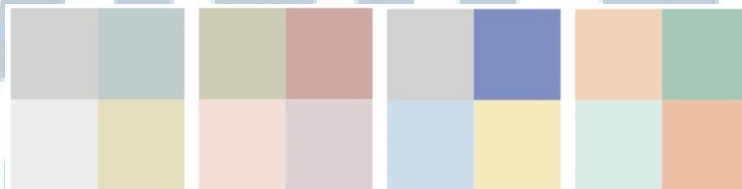
agar dapat menemukan kombinasi dan komposisi warna yang tepat, harmonis, dan menyenangkan.

## 1. Kombinasi Warna

Pemilihan warna yang dilakukan seseorang biasanya 80-90 persen berdasarkan alasan rasional dan 10-20 persen sisanya dapat berdasarkan eksperimen *trial and error* atau inspirasi. (Sherin, 2012, hlm.93). Berikut ini adalah beberapa kombinasi warna menurut Sherin (2012, hlm. 96-102):

### a. *Light Colors*

*Light colors* terdiri dari warna-warna pucat dan bahkan kadang terlihat hampir transparan. Warna ini dapat menjadi pendukung dan menyeimbangkan warna muda atau terang sekalipun. Warna ini juga dapat memberi aksen yang baik dan menjadi warna *background*. Ketika digabungkan dengan warna hitam, *light colors* dapat membuat kesan *simple*.



Gambar 2.9. *Light Colors*  
(Design Elements: Color Fundamental, 2012)

### b. *Dark Colors*

*Dark colors* mengandung warna hitam. Warna ini dapat membentuk mood dan menambahkan drama. Warna ini memiliki sedikit kontras dan dapat dijadikan warna penetral dalam suatu komposisi warna. Warna ini juga dapat dijadikan warna *background* dengan dikombinasikan dengan warna putih.

|                              |  |                              |                              |  |                              |
|------------------------------|--|------------------------------|------------------------------|--|------------------------------|
| C 80<br>M 49<br>Y 74<br>K 50 |  | C 52<br>M 52<br>Y 91<br>K 37 | C 64<br>M 50<br>Y 99<br>K 49 |  | C 55<br>M 67<br>Y 63<br>K 54 |
| C 89<br>M 91<br>Y 41<br>K 43 |  | C 68<br>M 68<br>Y 32<br>K 13 | C 45<br>M 75<br>Y 83<br>K 65 |  | C 36<br>M 54<br>Y 63<br>K 13 |
| C 94<br>M 84<br>Y 46<br>K 53 |  | C 59<br>M 54<br>Y 99<br>K 50 | C 43<br>M 84<br>Y 66<br>K 59 |  | C 73<br>M 33<br>Y 95<br>K 20 |
| C 70<br>M 63<br>Y 00<br>K 00 |  | C 76<br>M 69<br>Y 63<br>K 83 | C 75<br>M 67<br>Y 67<br>K 90 |  | C 19<br>M 48<br>Y 76<br>K 02 |

Gambar 2.10 *Dark Colors*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

### c. *Bright Colors*

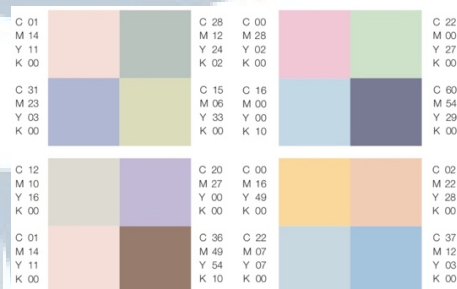
*Bright colors* terbuat dari pigmen warna dasar tanpa penambahan warna abu-abu ataupun hitam. Warna ini sangat cocok untuk menarik perhatian dan biasanya dipakai untuk mempromosikan sebuah produk. Namun jika sebuah komposisi warna memiliki terlalu banyak *bright colors* akan mengurangi keterbacaan, kemampuan dalam memahami informasi dan mengganggu mata.



Gambar 2.11. *Bright Colors*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

#### d. *Pale Colors*

*Pale colors* adalah mengandung 65 persen warna putih dan sering disebut dengan warna pastel. Warna memiliki kesan feminim dan kekanak-kanakan sehingga biasanya sering diasosiasikan dengan kelahiran dan pernikahan.



Gambar 2.12. *Pale Colors*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

#### e. *Hot Colors*

*Hot colors* terdiri dari temperatur warna hangat yang mengandung warna merah. Karakteristik dari warna ini adalah cerah dan hangat. Warna ini dapat mehidupkan suatu komposisi warna dan berguna untuk mempromosikan suatu produk.



Gambar 2.13. *Hot Colors*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

f. *Cold Colors*

*Cold colors* terdiri dari temperatur warna dingin yang mengandung warna biru. Warna ini cocok untuk mendukung warna lain dan membuat suatu pesan lebih mencolok. Warna ini juga dapat menyampaikan kepercayaan dan kekonservatifan.



Gambar 2.14. *Cold Colors*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

g. *Neutrals*

*Neutrals* adalah warna yang memiliki persentase besar pada warna coklat atau abu-abu. warna ini dapat menambahkan emphasis dan membantu *audience* dalam melihat konten tanpa suatu gangguan. Kombinasi warna *neutrals* cocok jika konten ingin menampilkan perasaan damai dan tenang seperti kolateral untuk kafe. Pada komposisi warna, warna netral dapat dijadikan warna pendukung

maupun *background* diimbangi dengan warna yang lebih terang dan berpigmen.

|                              |  |                              |                              |  |                              |                              |  |                              |
|------------------------------|--|------------------------------|------------------------------|--|------------------------------|------------------------------|--|------------------------------|
| C 60<br>M 50<br>Y 51<br>K 19 |  | C 14<br>M 15<br>Y 18<br>K 00 | C 74<br>M 64<br>Y 58<br>K 54 |  | C 45<br>M 41<br>Y 50<br>K 07 | C 23<br>M 17<br>Y 33<br>K 00 |  | C 61<br>M 61<br>Y 73<br>K 63 |
| C 40<br>M 54<br>Y 74<br>K 21 |  | C 36<br>M 32<br>Y 40<br>K 00 | C 40<br>M 30<br>Y 30<br>K 00 |  | C 67<br>M 52<br>Y 55<br>K 29 | C 30<br>M 25<br>Y 31<br>K 00 |  | C 26<br>M 31<br>Y 59<br>K 18 |

Gambar 2.15. *Neutrals*  
(*Design Elements: Color Fundamental*, 2012)

## 2. Psikologi Warna

Menurut Morioka (2006, hlm. 24) bahwa setiap warna memiliki arti atau makna tertentu karena mata dan otak manusia merasakan warna secara fisik, mental dan emosi. Sehingga penggunaan warna sangatlah penting untuk menarik perhatian *audience*.

- Merah: semangat, cinta, energy, antusias, kekuatan, panas, kemarahan
- Kuning: kebijaksanaan, kecerdasan, optimis, kebahagiaan, terang, ideal, cemburu, ketakutan, peringatan
- Biru: pengetahuan, ketenangan, kedamaian, maskulin, setia, adil, kepintaran, depresi, dingin, apati
- Hijau: kesuburan, uang, pertumbuhan, kesembuhan, sukses, alam, harmoni, kejujuran, jiwa muda, keserakahan, iri hati, racun, tidak berpengalaman

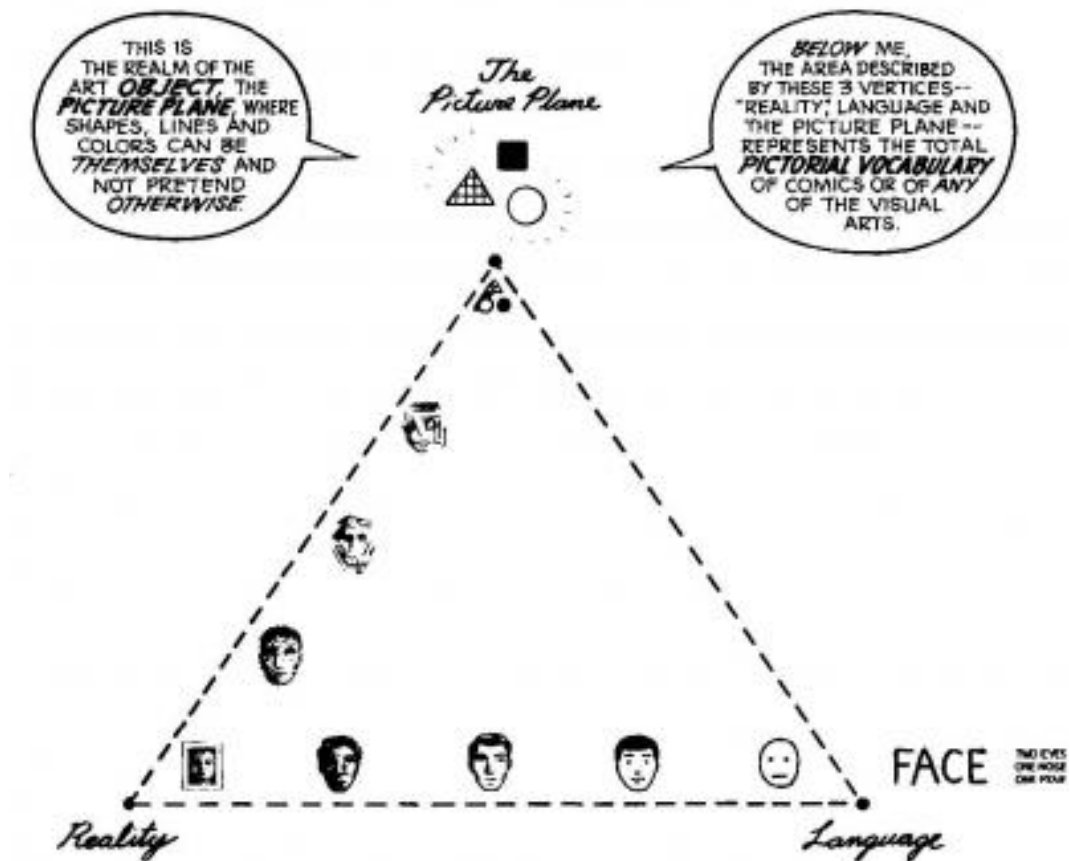
- e. Ungu: Kemewahan, kebijaksanaan, imajinasi, inspirasi, kekayaan, hal mistik, kecanggihan, pangkat, berlebihan, kemarahan, kekejaman, wawasan
- f. Oranye: kreativitas, unik, energy, stimulasi, social, kesehatan, aktivitas, fantasi, kasar, suara keras
- g. Hitam: kekuatan, kekuasaan, berat, kecanggihan, elegan, formal, serius, kehormatan, misteri, *stylish*, ketakutan, negatif, kejahatan, kedukaan, dan kekosongan.
- h. Putih: sempurna, perkawinan, kebersihan, polos, terang, lembut, sederhana, kebenaran, kebajikan, lemah dan isolasi
- i. Abu-abu: keseimbangan, keamanan, dapat diandalkan, klasik, kesopanan, kepintaran, kebijaksanaan kedewasaan, tidak berkomitmen, ketidakpastian, tua, kebosanan kesedihan

#### **2.1.7. Komik**

Berdasarkan buku McCloud (2001) menurut Will Einser komik adalah seni berurutan yaitu 2 gambar atau lebih yang disusun sebagai turutan. Menurutnya komik juga memiliki pengertian gambar-gambar yang ditempatkan secara berdampingan dan membentuk turutan tertentu dan memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Menurut Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan & Kebudayaan Republik Indonesia (1998) Komik banyak diminati pembaca karena dengan komik

bahasa gambar cerita dan pesan yang disajikan dalam komik lebih mudah dicerna dibandingkan dengan cerita bersambung atau lainnya

#### 2.1.7.1. Gaya Visual Komik



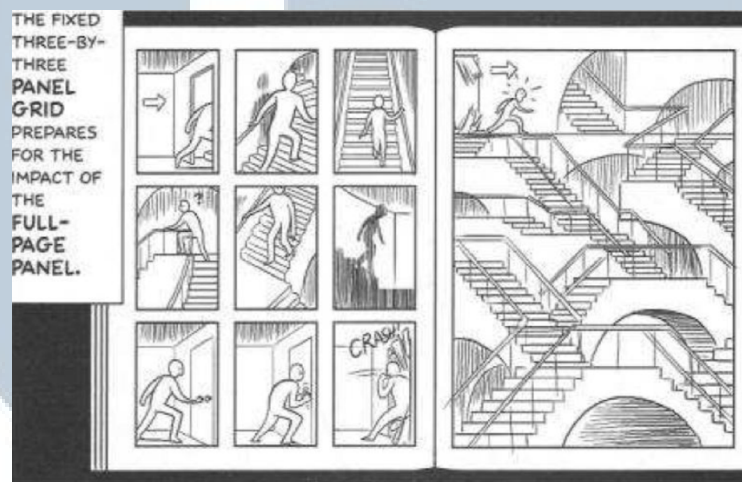
Gambar 2.16. Piramida Perbendaharaan Gambar  
(Understanding Comics, 2001)

Menurut McCloud (2001) seni visual memiliki 3 aspek penting yaitu puncak gambar, realita dan bahasa. Ketiga aspek ini memunculkan gaya visual realis yang hampir mirip dengan realitanya, kartun yang merupakan hasil penyederhanaan gambar dan disebut ikon lalu terakhir abstraksi non-gambar (hlm.29-46). Seniman yang memakai gaya visual realis biasanya tertarik dengan keindahan alam, lalu

gaya visual pada abstraksi non-gambar tertarik dengan keindahan seni dan pada gaya visual kartun tertarik pada keindahan gagasan (hlm. 57).

#### 2.1.7.2. Elemen Komik

##### 1. Panel



Gambar 2.17. Contoh Panel  
(Understanding Comics, 2001)

Menurut McCloud (2001) setiap panel komik menunjukkan 1 momen dan pikiran seseoranglah yang menghubungkan momen-momen atau panel-panel itu sehingga tercipta ilusi gerakan. Panel berfungsi sebagai petunjuk umum untuk waktu atau ruang yang terpisah. Rentang waktu dan dimensi ruang lebih dijelaskan oleh isi panel tersebut dan bukan panel itu sendiri. Panel dapat mempengaruhi pengalaman membaca seseorang walaupun tidak mempengaruhi makna tentang waktu karena terdapat perbedaan antara waktu yang dilukiskan dalam komik dan waktu yang dirasakan pembaca. Sisi panel hanyalah panduan melintasi waktu dan ruang. (hlm. 94,99,102)



Gambar 2.18. Waktu dalam Panel  
(Understanding Comics, 2001)

#### a. Panel Tunggal

Gambar yang berada pada panel tunggal dapat disebut sebagai komik ataupun kartun. Jika panel tunggal tersebut adalah kartun, kartun bisa didefinisikan sebagai ikon dan dengan menyederhanakan karakter dan gambar dan kartun dapat menjadi alat bercerita yang efektif dalam media apapun. Sedangkan jika panel tunggal dikategorikan sebagai komik, dapat dilihat dari jukstaposisi antara kata-kata dan gambar (hlm. 20).

#### b. Peralihan Panel

McCloud (2001) mengatakan peralihan dari panel ke panel lain merupakan seni dalam penceritaan komik. Terdapat beberapa jenis peralihan dalam komik yaitu *moment to moment*, *action to action*, *subject to subject*, *scene to scene*, *aspect to aspect* dan *non-sequitur* (hlm. 70-74).

(1) *Moment to Moment*



Gambar 2.19. *Moment to Moment*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Peralihan panel yang berisi kegiatan yang digambarkan dalam serial momen atau waktu yang berurutan. Fungsi dari jenis ini adalah memperlambat sebuah aksi, meningkatkan *suspense*, menangkap perubahan-perubahan kecil dan menciptakan pergerakan seperti layaknya film dalam sebuah halaman komik.

(2) *Action to Action*



Gambar 2.20. *Action to Action*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Pada tipe ini memperlihatkan subjek yang sama yang melakukan proses pergerakan dari aksi satu ke aksi lain yang berbeda. Subjek dalam hal ini tidak selalu manusia melainkan bisa berupa benda, hewan dan lainnya. Tipe ini dikenal dengan aspek efesiensinya.

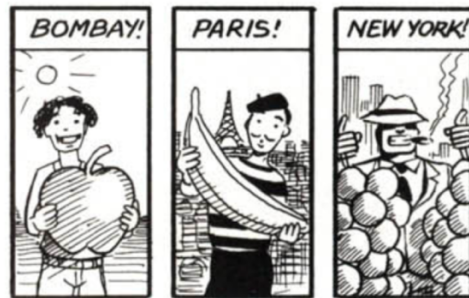
(3) *Subject to Subject*



Gambar 2.21. *Subject to Subject*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Pada tipe ini memperlihatkan adegan dimana dalam sebuah *scene* dibawa oleh subjek atau tokoh yang berbeda-beda. Tipe ini berguna untuk mempercepat alur cerita, dengan merubah sudut pandang untuk mengarahkan perhatian pembaca. Tingkat keterlibatan pembaca menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk menjadikan peralihan panel tersebut memiliki arti.

#### (4) *Scene to Scene*



Gambar 2.22. *Scene to Scene*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Pada tipe ini memperlihatkan adegan dimana dalam sebuah *scene* dibawa pada subjek atau tokoh yang berbeda-beda. Lalu tingkat keterlibatan pembaca menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk menjadikan peralihan panel tersebut memiliki arti. Tipe ini berguna untuk mempercepat alur cerita, degan merubah sudut pandang untuk mengarahkan perhatian pembaca.

#### (5) *Aspect to Aspect*



Gambar 2.23. *Aspect to Aspect*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Peralihan panel Pada tipe ini memperlihatkan adegan dimana dalam sebuah *scene* dibawa oleh subjek atau tokoh yang berbeda-beda. Lalu tingkat keterlibatan pembaca menjadi salah satu hal yang dibutuhkan untuk menjadikan peralihan panel tersebut memiliki arti. Tipe ini berguna untuk mempercepat alur cerita, degan merubah sudut pandang untuk mengarahkan perhatian pembaca.

(6) *Non-sequitur*



Gambar 2.24. *Non-sequiter*  
(*Understanding Comics*, 2001)

Peralihan panel pada tipe ini berisi gambar atau teks yang tidak memiliki keterkaitan yang logis atau tidak ada hubungan antar panel. Tipe ini banyak digunakan oleh *Experimental Comic*.

c. Pemilihan *Frame*

Menurut McCloud (2006) pemilihan frame penting untuk memberitahu pembaca bagian penting mana dalam sebuah *moment* atau *scene* yang

dibuat. Selain itu menentukan bagaimana mengemas peristiwa dalam sebuah momen dan memperlihatkan keseluruhan rincian penting di dalamnya. Pemilihan frame adalah tahap dimana pembuat komik menentukan seberapa besar faktor komposisi seperti *cropping*, *balance* dan *tilt* mempengaruhi impresi pembaca terhadap gambar pada sebuah panel. Pengemasan momen dalam komik ini sama seperti memilih sudut pandang dalam film (hlm.19,24).

## 2. *Story*

Menurut Tomaszewsky (2005), Aristotle mengatakan bahwa alur cerita adalah bagian dari peristiwa sebenarnya yang diikuti secara menyeluruh dan memiliki bagian awal, tengah dan akhir. Bagian-bagian yang dimaksud adalah:

### a. *Introduction*

Penjelasan karakter dan latar tempat bercerita.

### b. *Exciting Force / Complication*

Peristiwa dimana karakter dan masalah bertemu yang akan menuntun pembaca pada inti masalah.

### c. *Rising Movement*

Kemunculan seluruh karakter dan penjelasan pada pembaca.

### d. *Climax*

Puncak permasalahan dalam cerita.

### e. *Tragic Force*

Terjadi pada saat *climax* mulai menurun dan terjadi dekat dengan *climax*.

*f. Falling Movement*

Lanjutan *tragic Force*, namun sudah melewati *climax* dan masih tertinggal emosi saat terjadi *climax*.

*g. Force of Final Suspense*

Akibat dari masalah muncul dan tidak dapat dihindari.

*h. Catastrophe*

Bagian akhir cerita dengan penutupan dari karakter utama.

3. Karakter

*a. Character Design*

Menurut McCloud (2006) bagaimana seseorang mendesain sebuah karakter sangat berpengaruh pada *style* dan preferensi pribadi seseorang dan tidak ada hal yang benar atau salah yang membatasi hal ini. Terdapat 3 kualitas yang tidak dapat lepas dari sebuah karakter komik yang baik yaitu:

*(1) An Inner Life*

Aspek ini memberikan latar belakang pada sebuah karakter seperti masa lalu, keinginan, pengalaman unik, pandangannya terhadap dunia dan lainnya adalah hal yang paling penting dalam mendesain sebuah karakter. Aspek ini menjelaskan faktor yang mewarnai sebuah karakter dan alasan yang mendasari sebuah karakter dalam melakukan atau mengatakan sesuatu (hlm. 64-67).

## *(2) Visual Distinction*

Aspek ini berhubungan dengan membuat sebuah karakter yang memiliki figur tubuh, wajah, pakaian dan asesoris yang unik dan tidak terlupakan. Hal ini berguna untuk membantu pembaca untuk membedakan karakter karena jika karakternya terlihat sama akan membuat pembaca bingung. Bahkan hal kecil seperti *facial hair* dan baju dapat membedakan sebuah karakter dengan karakter lainnya. Selain itu dapat jika pembaca sudah lebih jauh mengenai suatu karakter, hal ini dapat memberikan suatu simbolisasi masing-masing karakter pada diri masing-masing pembaca.

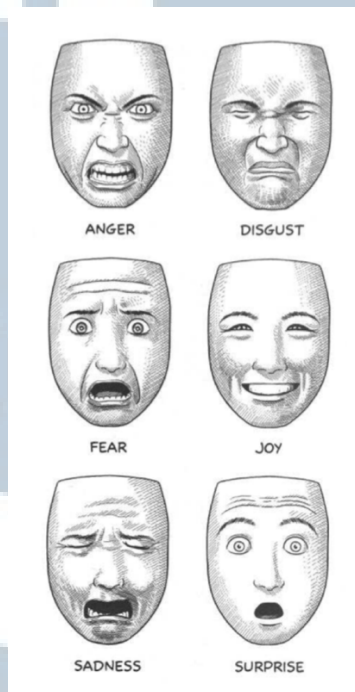
## *(3) Expressive Trait*

Aspek ini berhubungan dengan kepribadian dan gaya karakter seperti bahasa tubuh, cara berbicara, ekspresi wajah dan kebiasaan lain yang terasosiasi dengan sebuah karakter. Hal ini menjelaskan bagaimana pembuat komik dapat memunculkan karakternya sebagai karakter yang unik dan menonjolkan hal unik tersebut pada karakternya.

### b. Ekspresi Wajah

Menurut McCloud (2006) ekspresi adalah hal yang wajib ada dalam penggunaan komunikasi visual. Pembuat komik sangat memerlukan hal ini untuk menunjukkan dan mengeluarkan emosi dari karakter dalam sebuah cerita komik. Salah satu kemampuan sebuah cerita adalah

memancing perasaan pembaca saat membaca cerita. Hal yang paling kuat dalam memancing emosi pembaca dalam sebuah komik adalah emosi yang dikeluarkan dari karakter komik itu sendiri. Ada 6 emosi dasar yang dimiliki manusia yaitu kemarahan, ketakutan, kesedihan, kemuakan, kebahagiaan dan kaget (hlm. 83).



Gambar 2.25. 6 Emosi Dasar Manusia  
(*Understanding Comics*, 2006)

Ekspresi memiliki lebih banyak jenis dari 6 dasar emosi tersebut.

Ekspresi dapat dimodifikasi sama halnya dengan warna. Modifikasi tersebut dibuat dengan menggabungkan keenam emosi dasar dengan intensitas yang berbeda-beda. Berikut adalah jenis emosi lainnya yang masing-masing ekspresi memiliki arti spesifik dan sebutannya tersendiri:



#### 4. *Background*

McCloud (2006) mengatakan bahwa salah satu elemen dalam komik adalah *background* sebagai lingkungan dan tempat di sekitar karakter serta karakter berada. *Background* juga memberi pengalaman pada pembaca mengenai dunia yang ada pada pikiran pembuat komik. Salah satu pengambilan sudut pandang yang ada pada komik adalah Establishing Shot yang merupakan penggambaran latar belakang tempat pada awal cerita. Penggambaran latar belakang ini biasanya dibuat rinci dan hal inilah yang *dsense* mengenai suasana pada komik kepada pembaca. Penambahan tekstur pada detail gambar juga penting untuk memancing pengalaman dan memori pembaca terhadap suatu komik.

#### 5. Teks

##### a. Kata-kata dan gambar

McCloud (2001) menjelaskan bahwa kata-kata dan gambar sangat mampu menceritakan sebuah kisah jika dapat dimanfaatkan secara maksimal. Cara komik dalam menggabungkan kata-kata dan gambar digolongkan menjadi:

##### (1) *Word Specific*

Gambar hanya ilustrasi dan tidak banyak menambah makna teks yang telah komplit .



Gambar 2.27. *Word Specific Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

## (2) *Picture Specific*

Kata-kata hanya memberi efek suara bagi gambar.



Gambar 2.28. *Picture Specific Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

### (3) *Duo-specific*

Kata-kata dan gambar menyampaikan pesan yang sama dan penting.



Gambar 2.29. *Duo-specific* Combination  
(*Understanding Comics*, 2001)

### (4) *Additive*

Ini adalah gabungan yang saling menguatkan. Kata-kata memperkuat atau memperdalam makna gambar dan juga sebaliknya.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.30. *Additive Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

#### (5) *Parallel*

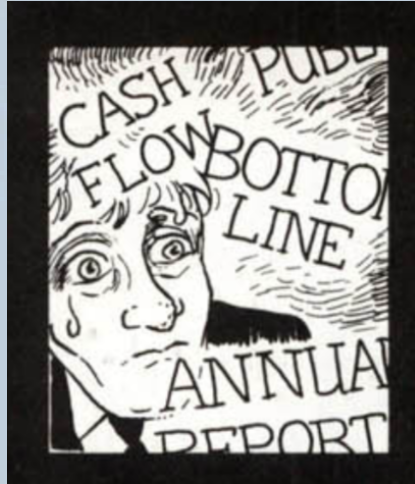
Kata-kata dan gambar mengikuti alur yang berbeda, tanpa saling bersimpangan.



Gambar 2.31. *Parallel Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

*(6) Montage*

Kata-kata diperlakukan sebagai bagian penting dalam gambar



Gambar 2.32. *Montage Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

*(7) Interdependent*

Kombinasi ini adalah yang sering banyak dipakai di dalam komik.

Kata-kata dan gambar sama-sama berperan dalam menyampaikan gagasan yang tidak dapat dilakukan oleh hanya salah satu dari keduanya.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.33. *Interdependent Combination*  
(*Understanding Comics*, 2001)

#### b. Balon Kata

Berdasarkan buku McCloud (2001), menurut Will Eisner balon kata adalah alat yang digunakan karena terpaksa untuk menggambarkan elemen yang tidak terlihat yaitu suara. Sejauh ini balon kata merupakan ikon sinestetis yang paling rumit dan paling serbaguna. Balon kata dibuat bervariasi untuk menggambarkan suara ke dalam media visual. Dalam balon tersebut pun muncul berbagai simbol yang selalu disesuaikan dan diciptakan untuk menyuarakan bunyi non-verbal. Pemilihan balon kata juga harus memperhatikan ekspresi dan gerak tubuh dari karakter (hlm.134).

c. Efek Suara

McCloud (2006) menjelaskan bahwa kata-kata berperan penting dalam memvisualkan suara dalam komik yang tidak dapat terdengar. Kata-kata memberi pengalaman kepada pembaca dalam mendengar suara lewat indera penglihatan. Berikut adalah variasi suara yang dapat diimprovisasikan:

(1) *Loudness*

Biasanya diindikasikan melalui ketebalan, kemiringan teks dan tanda seru.



Gambar 2.34. Efek Suara Berdasarkan *Loudness*

(2) *Timbre*

Menggambarkan kualitas suara dari segi kekasaran, gelombang suara, ketajaman, kejelasan suara dan lainnya.



Gambar 2.35. Efek Suara Berdasarkan *Timbre*

### (3) *Association*

Berkaitan dengan *font style* dan bentuk yang menggambarkan sumber suara yang datang.



Gambar 2.36. Efek Suara berdasarkan *Association*

#### (4) *Graphic Integration*

Pertimbangan desain yang memperhatikan dari sisi bentuk, garis, warna dan komposisi teks dengan gambar yang ada.



Gambar 2.37. Efek Suara Berdasarkan *Graphic Integration*

#### 2.1.7.3. **Warna Pada Komik**

Menurut McCloud (2001) bahwa warna menjadi daya tarik utama dan menyita perhatian banyak seniman dimanapun namun agak berbeda dengan hubungan warna dan komik. Semua bidang dalam sejarah komik dipengaruhi oleh bisnis dan warna pada komik sangat peka terhadap perubahan teknologi. Komik sempat mengguncang industri surat kabar dan mendongkrak penjualan koran sekaligus biaya. Pemakaian warna mencolok pada komik saat itu juga untuk menutupi kelemahan kertas koran dan agar unggul dalam persaingan dagang. Sehingga komik berwarna memiliki kekuatan sebagai ikonis yang baru. Pemakaian warna yang sama pada satu karakter membuat timbulnya dalam benak pembaca warna sebagai simbol.

Warna juga mengungkapkan subjek secara objektif sehingga seseorang lebih menyadari bentuk fisik objek yang berwarna daripada hitam putih.

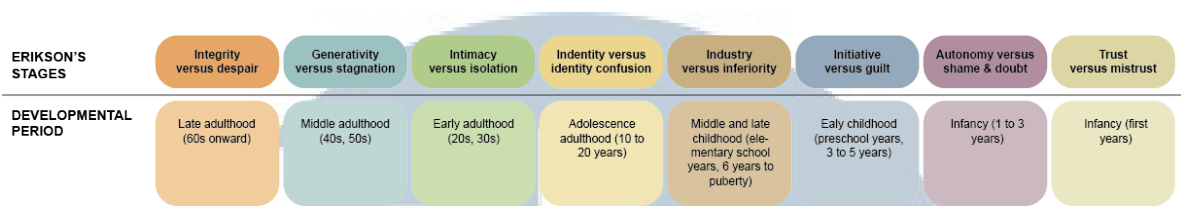
#### **2.1.7.4. *Flow* dalam Komik**

Menurut McCloud (2006) cara yang paling mudah agar pembaca tidak bingung dan salah dalam membaca *flow* panel adalah membuatnya dengan sederhana. Komposisi dan pergerakan di dalam *frame* dapat membantu mengarahkan mata pembaca tapi tetap harus memastikan pengarahannya tersebut adalah benar. Hal yang harus dihindari agar tidak menimbulkan kebingungan adalah terlalu banyaknya gambar yang melewati *frame* atau gambar tanpa *frame*.

Pemilihan *flow* dalam komik memiliki tujuan yaitu mengarahkan pembaca terhadap *flow* perpindahan panel dan memberikan pengalaman membaca yang intuitif kepada pembaca. Hal ini dapat tercapai dengan mengatur komposisi panel dalam sebuah halaman atau *scene* serta komposisi elemen di dalam sebuah panel.

#### **2.1.8. Teori Perkembangan Manusia**

Menurut Erikson (seperti dikutip dalam Santrock, 2011, hlm. 23) bahwa manusia berkembang melalui tahap psikososial yaitu keinginan untuk berhubungan dengan orang lain. Pada setiap tahap perkembangan, manusia menemukan krisis yang harus diselesaikan yang mempengaruhi kesehatan dalam perkembangan tersebut. Berdasarkan teori Erikson terdapat 8 tahap dalam pertumbuhan selama manusia hidup yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.38. Teori Perkembangan Manusia  
(*Life-span Development*, 2011)

1. *Trust versus mistrust* adalah dimana manusia berada pada tahap awal kehidupan seseorang. Tahap ini berisi ekspektasi manusia terhadap dunia.
2. *Autonomy versus shame & doubt* adalah tahap dimana manusia berada pada fase kedua dimana mereka telah mengetahui dirinya sebagai individual dan sudah memiliki keinginan pribadi. Jika pada tahap ini anak diperlakukan dengan kekerasan, mereka akan cenderung bertumbuh dengan perasaan malu dan keraguan.
3. *Initiative versus guilt* adalah tahap pada masa anak *preschool* dan anak sudah mulai melebarkan kehidupan sosialnya. Pada tahap ini anak mengalami pengalaman dan tantangan baru yang membutuhkan sikap tanggung jawab.
4. *Industry versus inferiority* adalah tahap dimana anak berada pada masa Sekolah Dasar. Pada tahap ini anak-anak sedang menguasai berbagai pengetahuan dan kemampuan intelektual. Hal negatif yang dapat berkembang pada masa ini adalah inferioritas.

5. *Identity versus identity confusion* terjadi pada masa remaja. Pada tahap ini remaja telah menemukan identitas diri dan apa yang ingin dilakukan dalam hidupnya. Apa yang mereka pelajari hingga menjajaki masa remaja mempengaruhi jalan hidup yang akan dipilihnya, apakah akan positif atau negatif.
6. *Intimacy versus Isolation* adalah saat seseorang telah berada pada masa dewasa awal atau dewasa muda. Tugas setiap individu pada tahap ini adalah membangun hubungan dengan orang lain yang dapat menghasilkan hasil seperti hubungan intim dengan orang lain atau isolasi.
7. *Generativity versus stagnation* adalah pada saat seseorang telah dewasa. Pada tahap ini para orang dewasa memiliki kewajiban untuk membantu generasi muda dalam menjalani kehidupan yang berguna.
8. *Integrity versus despair* adalah fase terakhir dalam perkembangan seseorang. Pada tahap ini seseorang merefleksikan kehidupan yang telah dialaminya apakah telah menghabiskan waktunya dengan hal baik yang menghasilkan integritas atau hal buruk yang menghasilkan keputusasaan.

#### **2.1.9. Teori Perkembangan Dewasa Awal**

Menurut para ilmuwan perkembangan yang diambil dari buku Feldman (116-117) berpendapat bahwa masa dari remaja akhir ke pertengahan dan akhir 20-an adalah dimulai masa dewasa. Suatu masa ketika seseorang tidak lagi remaja tapi belum

sepenuhnya dewasa. Orang dewasa awal memiliki ketajaman visual yang paling menonjol tepatnya yaitu pada usia 20-40 tahun.

#### **2.1.10. *Golden Age* atau Masa Emas**

Menurut Uce (2017) bahwa setiap manusia memiliki *golden age* atau masa emas pada masa hidupnya. Masa emas *yaitu* masa efektif dimana orang dewasa dapat merancang kualitas anak. Berdasarkan penelitian bahwa tahun awal proses manusia terbentuk yaitu janin, pertumbuhan otak manusia berlangsung dengan kecepatan yang sangat tinggi. Kemudian proses pematangan otak berlangsung hingga 4 -5 tahun. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tahun awal dalam kehidupan manusia merupakan periode yang sangat berperan dalam menentukan kualitas diri manusia. Periode ini adalah masa emas dimana perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial berlangsung dengan cepat. Saat usia 0-2 tahun perkembangan manusia lebih terfokus pada perkembangan fisik atau motorik dan kesehatannya. Pada usia 3 tahun anak mulai membentuk pola pikir dan pengetahuan mereka. Pada usia 6 tahun adalah masa dimana anak mulai peka atau sensitif dalam menerima rangsangan. Menurut para ahli bahwa sel otak manusia sudah terbentuk sebanyak 70%-80% pada anak usia 3 tahun dan pertumbuhan otak berlangsung sangat cepat. Informasi positif yang diterima memberi reaksi yang sangat baik pada proses pertumbuhan anak.

Menurut Snowman yang dikutip Padmonodewo pada jurnal uce (2017) menjelaskan ciri-ciri anak-anak 3-6 tahun berdasarkan aspek social dan emosi. Pada aspek social anak, terdapat unsur dari perkembangan social yaitu perkembangan karakter. Peran orang tua dalam hal ini sangat penting yaitu saling membangun

kepercayaan dengan anak dengan memberikan anak kesempatan memilih dan merasakan sukses dari pilihannya tersebut. Sedangkan pada aspek emosi anak, anak usia tersebut cenderung dapat mengekspresikan perasaan mereka dengan terbuka seperti kemarahan, iri hati dan lain-lain.

#### **2.1.11. Teori Komunikasi Orang Tua dan Anak**

Menurut Sobur (1991, hlm. 7) bahwa syarat utama terciptanya komunikasi antara orang tua dan anak adalah meluangkan waktu bersama yang cukup untuk membangun keintiman dan keakraban antara anggota keluarga. Jika orang tua sering meluangkan waktu bersama dengan anak, maka anak tidak akan merasa asing. Apalagi jika telah terjalin kedekatan dan pada suasana akrab, orang tua dapat melakukan pendekatan pribadi dengan anaknya mengenai masalah-masalah mereka. Tujuan dari memiliki komunikasi yang baik dengan anak adalah menciptakan iklim persahabatan yang hangat sehingga anak merasa aman bersama orang tuanya.

