



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. Wayang

Sedyawati (2009) dalam bukunya Sejarah Kebudayaan Indonesia menyatakan bahwa wayang merupakan salah satu kesenian teater khas Indonesia yang hidup dan berkembang di berbagai daerah Indonesia, seperti Jawa, Palembang, Bali, Sasak, Sunda, dan Banjar. Pertunjukan wayang dilakukan dengan menggunakan alat peraga berupa boneka pipih (2D) atau boneka tiga dimensi yang diperagakan oleh para dalang. Selain menggunakan alat peraga boneka, juga terdapat peraga manusia pada beberapa pertunjukan wayang, yang disebut dengan wayang wong atau wayang wwang. Kata wayang sendiri berasal dari bahasa Jawa yang memiliki arti bayangan, yang merujuk pada teknik pementasan wayang yang memanfaatkan bayangan dari alat peraga.

Sedyawati (2009) menyatakan bahwa pada awal abad ke-10 Masehi, ditemukan kalimat “*mawayang bwat hyang*” pada prasasti peninggalan Raja Balitung yang memiliki arti sebagai pertunjukan wayang untuk hyang (dewata). Hal ini menunjukkan bahwa dalam sejarahnya, wayang memiliki kaitan yang erat dengan upacara atau penyembahan roh spiritual. Selain itu, dalam sejarahnya juga ditemukan karya sastra Jawa Kuno yang berjudul *Arjunawiwaha* yang didalamnya terdapat kalimat “bagai orang menonton *ringgit*, pikirannya menjadi kacau, padahal tahu bahwa (sebenarnya) itu hanyalah belulang yang ditatah dan diwarnai, dan dibuat bergerak dan berucap (oleh dalang)”. Kalimat ini menunjukkan bahwa meskipun pertunjukan wayang hanya dilakukan dengan menggunakan alat

peraga yang digerakkan oleh manusia, namun terdapat kisah dan cerita dramatik di dalamnya yang mampu menyentuh hati penonton. Selain itu, juga ditemukan karya susastra yaitu kakawin *Parthayajna* pada masa yang lebih muda di zaman Majapahit yang menyampaikan bahwa pohon-pohon di lereng gunung di waktu senja dapat diumpakan bagai wayang yang diproyeksikan di depan kelir (layar). Berbagai pernyataan ini menunjukkan fungsi dari pertunjukan wayang, yaitu wayang dapat digunakan sebagai upacara ritual dan sebagai fungsi estetis untuk menghibur masyarakat.

Sedyawati (2009) menyatakan bahwa alat peraga wayang dibuat berdasarkan tokoh-tokoh dalam cerita yang kemudian divisualisasikan menjadi berbagai macam sosok penampilan. Unsur-unsur visual berbagai tokoh memiliki banyak perbedaan, yaitu terdapat pada besar-kecilnya dan gemuk-kurusnya tubuh, serta dandanan dan hiasan kepalanya. Selain itu, penokohan para tokoh juga dibedakan berdasarkan cara berbicara dan intonasinya. Dalam sejarahnya, sosok tokoh-tokoh wayang yang ditemukan pada relief candi Jawa Timur masih memiliki proporsi tubuh yang sama dengan tubuh manusia yang sebenarnya. Namun, seiring berkembangnya kesenian wayang, proporsi tokoh-tokoh wayang mulai mengalami modifikasi dan terdistorsi, misalnya hidung yang menjadi sangat panjang, tangan yang menjadi sangat panjang, leher yang sangat condong, dan berbagai bentuk mata, mulut, dan lainnya yang menjadi pembeda antar tokoh.

Penyebab dari adanya perkembangan visual wayang ini disebabkan karena adanya dorongan murni untuk menghasilkan tokoh-tokoh yang lebih menarik dan

simbolik, serta untuk mentaati larangan Islam untuk membentuk sesuatu yang menyerupai makhluk bernyawa.

Sedyawati (2009) menyatakan bahwa beberapa kesenian wayang juga turut lahir dan berkembang di Indonesia. Wayang Suluh atau Wayang Pancasila merupakan kesenian wayang yang lahir dan berkembang pada masa awal kemerdekaan Indonesia. Wayang Suluh menceritakan tentang cerita-cerita perjuangan kemerdekaan Republik Indonesia. Tokoh-tokoh dari wayang ini juga merupakan gambaran dari pejuang kemerdekaan Republik Indonesia, yaitu Bung Karno, Bung Hatta, dan lain-lain. Selain Wayang Suluh, juga lahir Wayang Wahyu yang dikembangkan oleh kalangan gereja Katholik yang bertujuan untuk menyampaikan ajaran-ajaran suci dari Al Kitab / Injil. Tokoh-tokoh dari Wayang Wahyu merupakan tokoh-tokoh khusus keagamaan yang bersangkutan. Selain itu, juga lahir Wayang Kancil yang bertujuan sebagai sarana pendidikan anak. Tokoh utama dari Wayang Kancil ini adalah Si Kancil.

2.1.1. Jenis – Jenis Wayang

Fang (2011) dalam bukunya Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis wayang, antara lain:

2. Wayang Purwa. Wayang ini merupakan jenis wayang tertua dan wayang yang memberikan pengaruh paling besar. Cerita dari wayang ini berasal dari India dan berisikan tentang mitos.
3. Wayang Gedog. Wayang ini diciptakan pada tahun 1553 oleh Sunan Giri dan mengisahkan tentang cerita Panji.

4. Wayang Klitik atau Krucil. Wayang ini mengisahkan tentang Damar Wulan dan sejarah Majapahit. Wayang Klitik ditampilkan dalam bentuk boneka pipih.
5. Wayang Golek. Wayang ini diciptakan pada tahun 1584 oleh Sunan Kudus. Wayang Golek mengisahkan tentang cerita Amir Hamzah yang diterjemahkan dalam bahasa Jawa. Wayang ini ditampilkan dalam bentuk boneka panjang bulat yang menggunakan jubah, serban, dan kasut (hlm.112).

2.1.2. Proses Pembuatan Wayang

Andry (2015) menyatakan bahwa proses pembuatan wayang kulit meliputi beberapa tahapan, yaitu tahap penatahan (pengukiran) dan tahap penyungghian (pewarnaan dan tahap melukis wajah wayang). Penatahan merupakan proses awal yang dilakukan dengan membuat pola wayang pada helai kulit sapi, kerbau, atau kambing yang telah dibersihkan dan diolah sebelumnya. Pola tersebut diukir secara detail dan tahap ini merupakan tahap yang tersulit dalam proses pembuatan wayang. Hal ini dikarenakan setiap tokoh wayang memiliki karakteristik dan rupa yang berbeda, sehingga diperlukan keahlian dan pengalaman dalam melakukan tahap pengukiran. Setelah pola wayang selesai diukir, tahap yang selanjutnya dilakukan adalah penyungghian atau pewarnaan pada wajah wayang. Tahap ini juga termasuk sulit untuk dilakukan karena setiap wayang memiliki rupa dan detail warna yang berbeda. Keseluruhan proses pembuatan wayang dimulai dari tahap penatahan hingga tahap penyungghian memerlukan waktu sekitar 20 hari.

2.1.3. Wayang Palembang

Kartomi (2012) menyatakan bahwa wayang Palembang merupakan salah satu kebudayaan Palembang yang sudah ada sejak abad ke-19. Wayang Palembang lahir pada masa kekuasaan Arya Damar yang merupakan seseorang yang terpengaruh oleh budaya Jawa. Wayang kulit Palembang memiliki kemiripan dengan wayang kulit Jawa, namun sudah diadaptasi dengan lingkungan masyarakat Palembang sehingga dapat lebih diterima dan menyatu dengan masyarakat Palembang. Alur cerita dari wayang kulit Palembang juga sama dengan wayang kulit Jawa, yaitu mengisahkan tentang Ramayana dan Bharata Yudha.

Perbedaan dari wayang kulit Palembang dengan wayang kulit Jawa terdapat dalam beberapa aspek, yaitu penokohan, bahasa yang digunakan, rupa wayang, dan tata cara pementasan. Wayang kulit Palembang ditampilkan dengan menggunakan bahasa Palembang. Selain itu, penokohan pada wayang Palembang juga lebih bebas dan tidak seketat wayang Jawa. Margono, Sumardi, Astono, & Murtono (2007) menyatakan bahwa wayang Palembang juga memiliki perbedaan dengan wayang Jawa dalam aspek pewarnaan wayang. Wayang Jawa memiliki warna yang keemasan, sementara wayang Palembang memiliki warna kuning tembaga. Perbedaan lainnya juga terdapat dalam aspek tata cara pementasan. Musik yang digunakan dalam pementasan wayang Palembang menggunakan gamelan yang pukulannya bergerak dari kiri ke kanan sehingga menghasilkan bunyi yang berbeda dengan musik wayang jawa yang pukulan pada gamelannya bergerak dari kanan ke kiri. Waktu pementasan wayang kulit Palembang juga

hanya memakan waktu sekitar satu sampai tiga jam, sementara pementasan wayang Jawa bisa berlangsung hingga semalaman.

Margono, Sumardi, Astono, & Murtono (2007) menyatakan bahwa cerita wayang Palembang juga diubah dan disesuaikan dengan lingkungan masyarakat Palembang. Salah satu contoh cerita yang turut diangkat dalam pementasan wayang Palembang adalah mengenai Prabu Indro Puro. Selain itu, tokoh-tokoh dalam wayang Palembang juga mendapatkan gelar yang disesuaikan dengan nama daerah, misalnya Wak (paman) dan Raden.

2.2. Buku

Utama (2015) menyatakan bahwa buku merupakan salah satu media untuk menyebarkan dan mewariskan ilmu kepada masyarakat khususnya generasi yang akan mendatang. Utama menyatakan bahwa buku merupakan cara untuk mengabadikan ilmu yang dimiliki dalam bentuk fisik yang dapat memberikan manfaat bagi banyak orang. Kadafi (2016) menyatakan bahwa buku terbagi menjadi dua jenis, yaitu buku fiksi dan non fiksi. Beliau menjelaskan bahwa tulisan fiksi merupakan tulisan yang didasari imajinasi dan hal-hal yang tidak pasti, sementara tulisan non fiksi merupakan tulisan yang didasari dari hasil dari kajian pemikiran. Kadafi (2016) menyatakan bahwa tulisan fiksi terbagi lagi menjadi beberapa jenis, yaitu novel, cerita pendek, komik, dongeng, dan puisi. Kadafi (2016) menjelaskan bahwa tulisan non fiksi juga terbagi menjadi dua jenis, yaitu ilmiah dan non ilmiah (hlm. 8). Jenis buku yang termasuk ke dalam tulisan ilmiah antara lain:

1. Buku Monograf. Buku monograf adalah buku yang konten isinya hanya berisikan satu topik dalam bidang ilmu tertentu yang dibahas secara mendalam dan menyeluruh. Contoh dari buku monograf adalah buku tentang kain songket.
2. Buku Referensi. Buku referensi merupakan buku yang konten isinya terbatas pada satu bidang ilmu tertentu. Contoh dari buku referensi adalah ensiklopedia.
3. Buku Ajar. Buku ajar merupakan buku yang membantu proses belajar mengajar. Buku ajar ditulis oleh orang yang sudah ahli atau pakar di bidangnya.
4. *Trade Book*. *Trade book* merupakan buku yang dibuat dengan tujuan untuk menyebarkan informasi kepada masyarakat awam. Buku ini dibuat oleh ahli dan menggunakan bahasa awam yang mudah dimengerti masyarakat.

2.2.1. Komponen Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa komponen suatu buku terdiri dari tiga kelompok, yaitu *the book block*, *the page*, dan *the grid* (hlm.20).

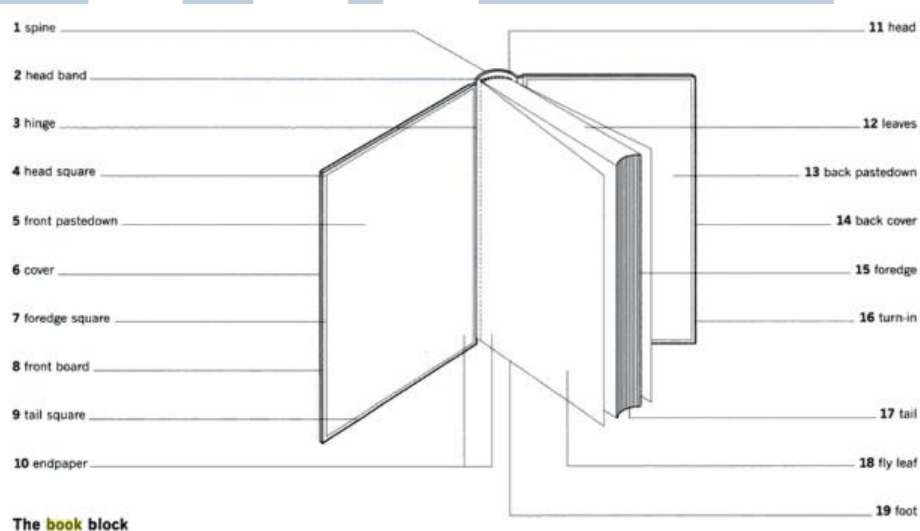
1. Komponen Isi Buku

Komponen isi buku terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

- *Spine* atau punggung buku, merupakan tempat melekatnya kertas yang melapisi bagian punggung buku.
- *Head Band*, merupakan lengkungan pada bagian ujung punggung buku yang berfungsi untuk menyatukan *cover* depan dan *cover* belakang.

- *Hinge*, merupakan lekukan kertas diantara *pastedown* dan *fly leaf*.
- *Front pastedown*, merupakan kertas yang merekat pada bagian dalam *cover* depan.
- *Cover*, merupakan kertas berukuran tebal yang berfungsi untuk melapisi dan melindungi keseluruhan isi buku dari bagian depan.
- *Foreedge Square*, merupakan area samping yang terbentuk diantara *cover* depan dan bagian belakang *cover* tersebut.
- *Front Board*, merupakan bagian depan area *cover*.
- *Tail Square*, merupakan area bawah yang terbentuk diantara *cover* depan dan bagian belakang *cover*.
- *Endpaper*, merupakan kertas tebal yang dilipat dan direkatkan pada bagian dalam *cover* dan *pastedown* (menyatu dengan *fly leaf*).
- *Head*, merupakan bagian teratas buku.
- *Leaves*, merupakan selembarnya kertas yang menghasilkan dua halaman.
- *Back Pastedown*, merupakan kertas yang merekat pada bagian dalam *cover* belakang.
- *Back Cover*, merupakan kertas berukuran tebal yang berfungsi untuk melapisi dan melindungi keseluruhan isi buku dari bagian belakang.
- *Foreedge*, merupakan bagian depan buku.
- *Turn-in*, merupakan kertas atau kain yang dilipat dan direkatkan dari bagian luar hingga ke dalam *cover*.
- *Tail*, merupakan bagian bawah dari buku.

- *Fly Leaf*, merupakan lembaran yang terbentuk dari lipatan gabungan *endpaper* dan *pastedown*.
- *Foot*, merupakan bagian bawah halaman kertas.
- *Signature*, merupakan bagian yang menyatukan keseluruhan jahitan isi buku.



Gambar 2.1 Komponen Isi Buku

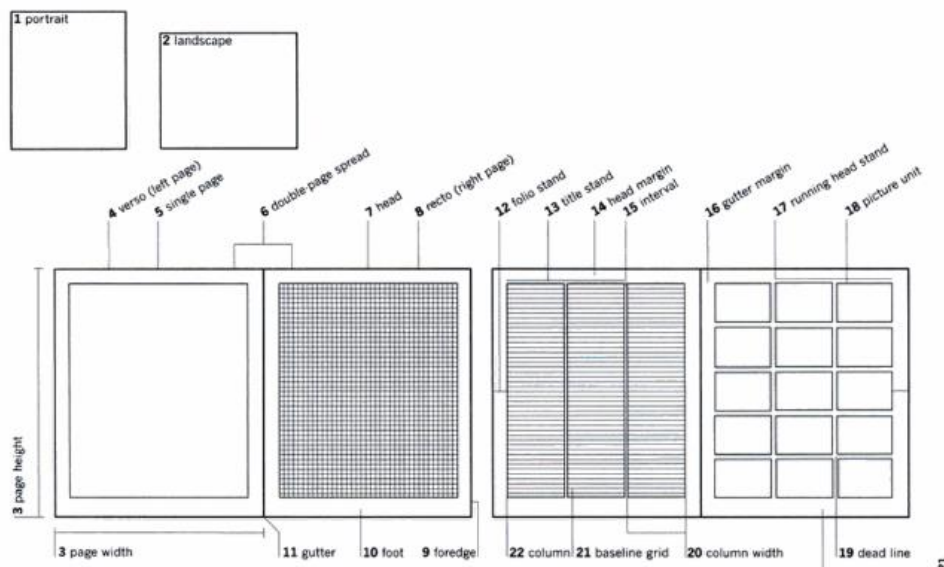
(Book Design / Haslam / 2006)

2. Halaman

Komponen isi halaman terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

- *Portrait*, merupakan format dimana ukuran tinggi halaman lebih besar dibandingkan lebar halaman.
- *Landscape*, merupakan format dimana ukuran tinggi halaman lebih kecil dibandingkan lebar halaman.
- *Page Height and Width*, merupakan ukuran dari suatu halaman.
- *Verso*, merupakan penomoran halaman yang diletakan di sebelah kiri.
- *Single Page*, merupakan lembaran yang terdapat di sebelah kiri.

- *Double-page Spread*, merupakan dua halaman yang saling berhadapan dan membentuk satu halaman besar.
- *Head*, merupakan bagian atas dari halaman.
- *Recto*, merupakan penomoran halaman yang diletakkan di sebelah kanan.
- *Foredge*, merupakan bagian depan buku.
- *Foot*, merupakan bagian bawah buku.
- *Gutter*, merupakan area *binding* buku.



Gambar 2.2 Komponen Halaman Buku

(Book Design / Haslam / 2006)

3. *Grid*

Komponen isi *grid* terdiri dari beberapa bagian, antara lain:

- *Folio Stand*, merupakan area tempat memposisikan penomoran halaman.
- *Title Stand*, merupakan area tempat memposisikan judul halaman.
- *Head Margin*, merupakan area di atas halaman.

- *Interval / Column Gutter*, merupakan area yang membagi kolom halaman secara vertical (atas - bawah).
- *Gutter Margin / Binding Margin*, merupakan area tempat penjilidan.
- *Running Head Stand*, merupakan garis yang menegaskan area grid pada bagian atas.
- *Picture Unit*, merupakan area kolom yang terbentuk dari pertemuan garis – garis *grid* yang tidak terlihat.
- *Dead Line*, merupakan garis – garis yang membentuk *picture unit*.
- *Column Width / Measure*, merupakan lebar dari masing – masing kolom.
- *Baseline*, merupakan garis area untuk meletakkan teks atau tulisan.
- *Column*, merupakan area persegi untuk merangkai teks atau tulisan.
- *Foot Margin*, merupakan area yang terdapat pada bagian bawah halaman.
- *Shoulder / Foreedge*, merupakan area *margin* pada bagian depan halaman.
- *Column Depth*, merupakan ukuran dari suatu kolom dalam milimeter atau satuan lainnya.
- *Characters Per Line*, merupakan jumlah karakter rata-rata.
- *Gatefold / Throwout*, merupakan halaman tambahan yang berukuran lebih panjang dan dilipat ke dalam buku.

2.2.2 Produksi Buku

Niir (2017) menyatakan bahwa terdapat empat macam metode *printing*, antara lain:

1. *Relief*, contoh dari metode ini adalah jenis *printing letterpress* dan *flexography*. Teknik cetak ini menghasilkan gambar yang timbul dan area yang kosong tidak timbul.
2. *Intaglio*, contoh dari metode ini adalah jenis *printing gravure*. Teknik cetak ini menghasilkan gambar yang dibentuk dari plat atau silinder yang mengandung tinta, sementara area yang tidak bergambar tidak tersentuh tinta.
3. *Planographic*, contoh dari metode ini adalah jenis *printing lithography*. Pada teknik cetak ini, area bergambar dan area yang kosong berada dalam satu lembaran yang sama namun masing - masing memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyerap tinta.
4. *Stencil* atau *Porous*, contoh dari metode ini adalah jenis *screen printing*. Pada teknik ini, area yang kosong dengan sengaja dihalangi agar tinta hanya menyerap dan masuk ke area bergambar (hlm. 2).

2.2.3. Masa Depan Buku

Haslam (2006) menyatakan bahwa buku merupakan salah satu media yang dapat menyimpan, menyampaikan, dan menyebarluaskan informasi dan pengetahuan kepada pembaca tanpa mengenal ruang dan waktu. Meskipun jaman semakin berkembang dan teknologi semakin maju, buku tetap merupakan suatu hal yang sangat penting dan diperlukan oleh dunia sebagai media informasi. Hal ini

terbukti dari jumlah ribuan buku yang terus diproduksi secara berkala meskipun dunia sudah semakin dikendalikan oleh teknologi yang canggih. Haslam (2006) menyatakan bahwa membaca buku memberikan kepuasan dan pemahaman yang lebih dibandingkan dengan membaca secara digital atau melalui internet. Oleh karena itu, meskipun jaman terus berkembang, buku akan tetap memberikan pengaruh yang besar dalam penyebaran pengetahuan dan informasi di dunia (hlm.12).

2.3. Elemen Desain

Poulin (2012) menyatakan bahwa elemen desain terdiri dari *point*, garis, *shape*, warna, *balance*, *light*, *contrast*, dan proporsi (hlm. 10).

1. *Point*, merupakan bentuk geometri dasar dari semua bentuk elemen visual. *Point* merupakan geometri yang paling sederhana dan merupakan elemen yang selalu ditemui dalam setiap bentuk geometri, *vector graphics*, dan bentuk-bentuk lainnya.
2. Garis, merupakan bentuk yang paling mendasar dari semua elemen desain. Fungsi garis sangat banyak banyak dan tidak terbatas. Garis merupakan elemen yang menyatukan, membagi, memimpin, menyusun, dan membentuk objek lainnya.
3. *Shape*, merupakan elemen desain yang berrbentuk dua dimensi dan berwujud rata. *Shape* tersusun dari panjang dan tinggi, namun tidak memiliki kedalaman. *Shape* digunakan untuk menegaskan *layout*, membentuk pola, dan menyusun elemen - elemen lainnya menjadi suatu komposisi.

4. Warna, merupakan elemen terkuat dan komunikatif dalam dunia desain grafis. Warna mengandung energi visual yang kuat dan bervariasi yang dapat mempengaruhi pemikiran seseorang. Warna digunakan untuk menarik perhatian, membedakan kelompok elemen, menyampaikan makna, dan menonjolkan komposisi visual.
5. *Light*, merupakan elemen desain yang memberikan pencahayaan.
6. *Contrast*, merupakan elemen desain yang membantu mata agar dapat melihat adanya perbedaan antara dua objek.

2.3.1. Prinsip Desain

Poulin (2012) menyatakan bahwa prinsip desain terdiri dari *balance*, proporsi, *symmetry*, *asymmetry*, dan *tension* (hlm. 10).

1. *Balance*, merupakan keseimbangan yang terjadi ketika sejumlah elemen visual disusun sedemikian rupa hingga mencapai stabilitas dan harmoni. Terdapat tiga jenis keseimbangan, yaitu *formal balance*, *dynamic balance*, dan *radial balance*.
2. Proporsi, merupakan prinsip desain mendasar yang diperlukan dalam menyusun suatu komposisi. Tujuan dari proporsi adalah untuk menghasilkan komposisi yang koheren, harmoni, dan menyatu dengan elemen lainnya.
3. *Symmetry*, merupakan prinsip dasar dari persepsi visual. Dalam dunia visual, *symmetry* mencakup keseimbangan, kestabilan, dan harmoni.
4. *Asymmetry*, merupakan prinsip desain yang berkebalikan dengan *symmetry*. *Asymmetry* merupakan prinsip desain yang terjadi ketika

elemen – elemen desain dalam suatu komposisi tersusun secara tidak seimbang dan harmoni. Prinsip *asymmetry* memberikan *tension* yang lebih kuat daripada prinsip *symmetry*.

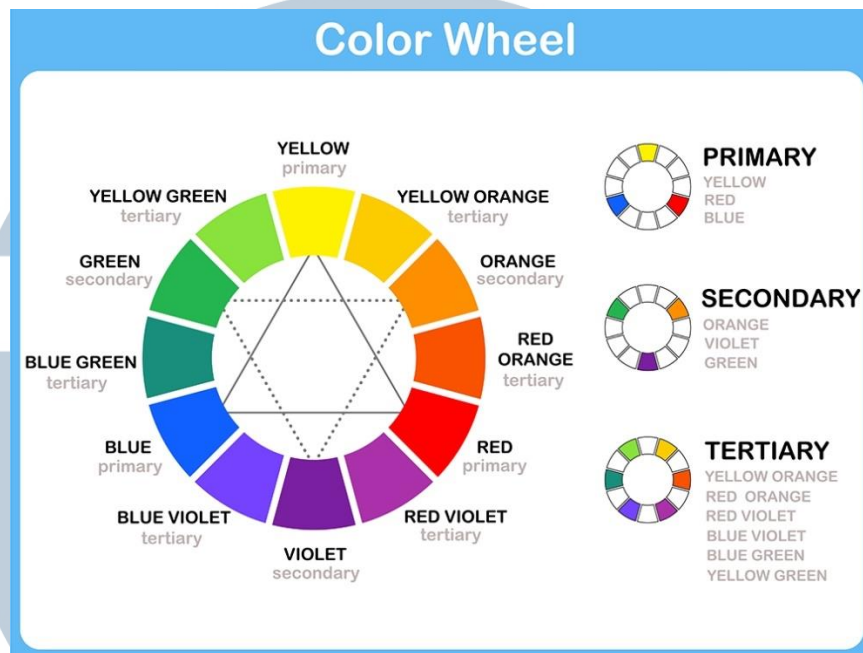
5. *Tension*, merupakan prinsip desain yang memberikan tekanan psikologi yang disampaikan dalam bentuk visual.

2.3.2. Teori Warna

Samara (2014) menyatakan bahwa warna adalah salah satu elemen desain yang memiliki kekuatan dalam mempengaruhi persepsi manusia yang dikomunikasikan dalam bentuk visual (hlm. 88). Teori warna terdiri dari *hue*, *saturation*, *temperature*, dan *value*.

1. *Hue*, merupakan identitas dari suatu warna, seperti merah, ungu, jingga, dan warna – warna lainnya. Identitas warna ini merupakan hasil gelombang cahaya pada frekuensi tertentu yang diterima oleh mata kita, sehingga setiap orang dapat memiliki persepsi warna yang berbeda tergantung pada mata masing – masing. Namun, terdapat jenis warna yang sudah pasti diterima dan dimengerti oleh semua orang, yaitu *primary colour*. *Primary colour* mencakup warna merah, biru, dan kuning.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.3 The Colour Wheel

(<https://www.creativeboom.com/resources/essential-colour-guide-for-designers-understanding-colour-theory/> 2015)

2. *Saturation*, merupakan intensitas dari suatu warna. *Saturated colour* adalah warna yang *intense* dan *vibrant*, sementara *desaturated colour* adalah warna yang pucat dan memiliki kandungan *hue* yang kurang.

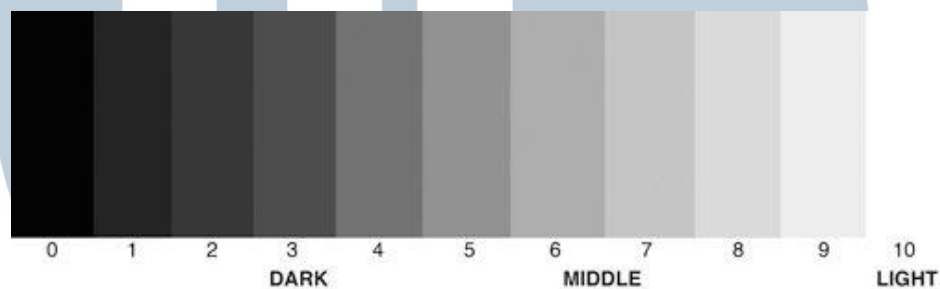


Gambar 2.4 Saturate and Desaturate Colour

(<http://www.dreamhomedecorating.com/color-theory-in-art.html>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

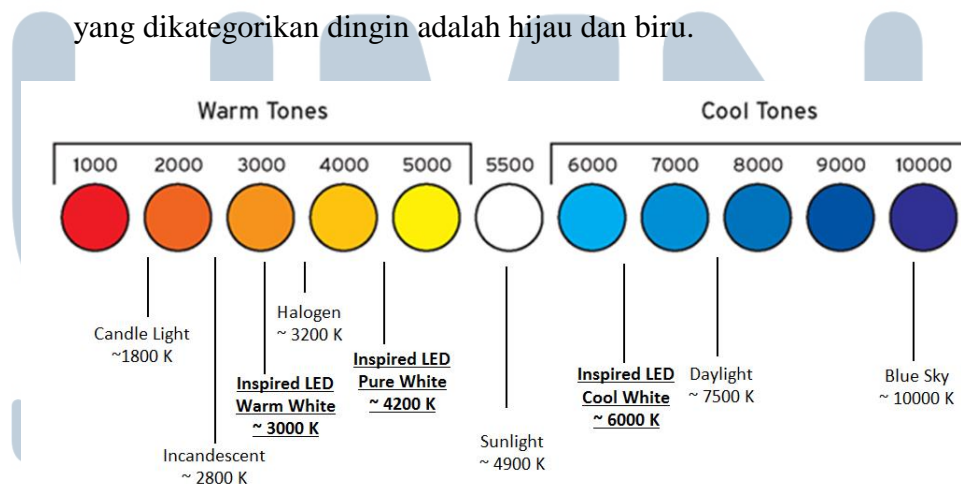
3. *Value*, merupakan kadar terang atau gelap suatu warna, misalnya kuning merupakan warna yang terang dan violet merupakan warna yang gelap. Terang gelapnya suatu warna dapat ditentukan ketika dua warna saling dibandingkan antara satu sama lain, misalnya kuning lebih gelap dibandingkan putih.



Gambar 2.5 Colour Value Scale

(<https://feltmagnet.com/painting/Value-does-all-the-work-Color-gets-the-credit>)

4. *Temperature*, merupakan temperatur dari suatu warna, misalnya warna yang dikategorikan hangat adalah merah dan jingga, sementara warna yang dikategorikan dingin adalah hijau dan biru.



Gambar 2.6 Colour Temperature Scale

(<http://blog.inspiredled.com/3-easy-steps-to-determining-color-temperature/> 2015)

2.4. Layout

Ambrose & Harris (2011) menyatakan bahwa *layout* adalah serangkaian elemen elemen desain yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu komposisi yang harmoni. *Layout* berfungsi untuk menyusun konten dalam bentuk teks dan gambar menjadi sedemikian rupa hingga membentuk suatu komposisi yang mudah dimengerti oleh pembaca. Dengan menggunakan *layout* yang baik, maka informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh pembaca, baik melalui media cetak maupun elektronik. Penggunaan *layout* dapat berlaku di berbagai macam media, seperti buku, koran, majalah, *website*, televisi, dan desain kemasan (hlm. 10).

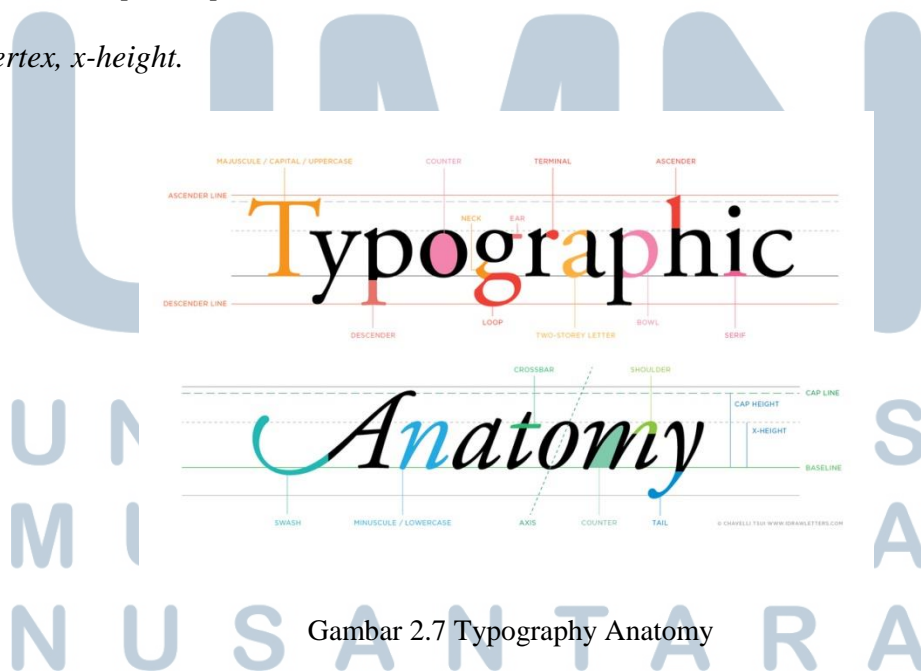
2.4.1. Elemen Tipografi

Poulin (2011) menyatakan bahwa tipografi merupakan teknik desain yang dilakukan dengan menggunakan media huruf, angka, dan tulisan. Tipografi sebagai media desain memiliki dua fungsi, yaitu untuk menyampaikan informasi secara verbal dan tipografi juga berfungsi murni sebagai elemen desain seperti titik, garis, bentuk, dan tekstur. Dalam penggunaan tipografi, ada banyak hal yang harus diperhatikan, yaitu jenis, ukuran, *alignment*, warna, dan *spacing*. Anatomi tipografi memiliki beragam variasi berdasarkan lebar, postur, *case*, berat, dan *contrast* (hlm. 250).

1. *Width*, merupakan ukuran lebar dari suatu huruf. Standar lebar suatu huruf diukur berdasarkan bentuk persegi.

2. *Posture*, merupakan postur huruf yang diukur berdasarkan sudut garis vertikal. Huruf yang tegak lurus disebut dengan *roman*, sementara huruf yang tegak miring disebut dengan *italic*.
3. *Case*, setiap huruf memiliki dua jenis *case*, yaitu *uppercase* dan *lowercase*.
4. *Weight*, merupakan berat dari suatu huruf yang ditentukan dari ketebalan garis huruf. Jenis *weight* pada huruf antara lain *light*, *book*, *medium*, *bold*, dan *black*.
5. *Contrast*, ukuran *contrast* dari suatu huruf ditentukan dari derajat perubahan berat garis pada huruf.

Poulin (2011) menyatakan bahwa anatomi huruf terdiri dari beberapa bagian, yaitu *apex*, *arm*, *ascender*, *baseline*, *bowl*, *bracket*, *cap height*, *cicero*, *counter*, *crossbar*, *descender*, *ear*, *joint*, *leg*, *ligature*, *link*, *loop*, *pica*, *point*, *serif*, *shoulder*, *spine*, *spur*, *stem (stroke)*, *stress (axis)*, *swash*, *tail*, *terminal (fintal)*, *vertex*, *x-height*.



Gambar 2.7 Typography Anatomy
(<https://chavelli.com/blog/the-anatomy-of-letterforms>)

Poulin (2011) menyatakan bahwa tipografi memiliki banyak jenis *style*, yaitu *old style*, *transitional*, *modern*, *sans serif*, *slab serif*, dan *graphic* (hlm. 253).

1. *Old Style*, merupakan *style* tipografi yang didasari pada proporsi huruf *roman*. Contoh dari huruf *old style* adalah Bembo, Centaur, Garamond, Jenson, dan Goudy.
2. *Transitional*, merupakan *style* tipografi yang *contrast* garis pada hurufnya tampak lebih jelas dibandingkan *old style*. Contoh dari huruf *transitional* adalah Baskerville, Bell, Bulmer, Fournier, dan Perpetua.
3. *Modern*, merupakan *style* tipografi yang *contrast* pada garisnya sangat ekstrim. Contoh dari huruf *modern* adalah Bodoni, Didot, Melior, dan Walbaum.
4. *Sans Serif*, merupakan tipografi yang tidak memiliki kait. Contoh dari huruf *sans serifi* adalah Akzidenz Grotesk, Franklin Gothic, Futura, Meta, dan Univers.
5. *Slab Serif*, merupakan tipografi yang juga dikenal dengan nama *Egyptian*. Contoh dari huruf *slab serif* adalah Cheltenham, Clarendon, Egyptienne, Lubalin Graph, Memphis, Rockwell, Serifa, dan Stymie.
6. *Graphic*, merupakan tipografi yang unik dan memiliki karakteristik ilustratif seperti *script*, *cursive*, *brush*, *display*, *decorative*, dan *blackletter*.

Poulin (2011) menyatakan bahwa terdapat beberapa jenis format *alignment* pada tipografi, yaitu *left*, *center*, *right*, dan *justify* (hlm. 256).

1. *Left*, merupakan format *alignment* rata kiri.
2. *Center*, merupakan format *alignment* rata tengah.

3. *Right*, merupakan format *alignment* rata kanan.
4. *Justify*, merupakan format *alignment* rata kiri - kanan.

2.4.2. Elemen Visual

Samara (2014) menyatakan bahwa media elemen visual terdiri dari ilustrasi, fotografi, gambar, lukisan, *graphic translation*, kolase, dan *type as image* (hlm. 204).

2.4.2.1. Ilustrasi

Zeegen (2009) menyatakan bahwa ilustrasi merupakan salah satu cara komunikasi visual yang dilakukan melalui media gambar (hlm. 6). Male (2017) menyatakan bahwa fungsi dari ilustrasi adalah untuk dokumentasi, referensi, menyampaikan instruksi, menyampaikan cerita, kegiatan promosi, dan menyampaikan identitas (hlm. 113).

Zeegen & Rush (2005) menyatakan bahwa ilustrasi terdiri dari beberapa jenis, antara lain:

1. *Editorial Illustration*, merupakan jenis ilustrasi yang digunakan pada majalah atau koran. Jenis ilustrasi ini biasanya dikombinasikan dengan menggunakan foto atau murni ilustrasi saja.

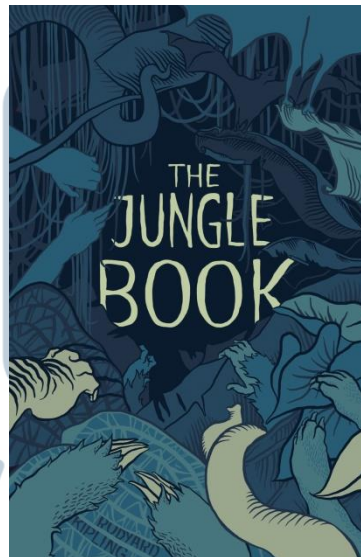
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.8 Contoh Editorial Illustration

(<https://medium.com/@modernthrive/25-editorial-illustrators-we-love-eeb7eb1368fc>)

2. *Book Publishing Illustration*, merupakan jenis ilustrasi yang digunakan pada media buku. Jenis ilustrasi ini biasanya digunakan pada buku cerita anak, buku fiksi, dan buku informasi atau referensi.



Gambar 2.9 Contoh Book Publishing Illustration

(<https://brettwilliamillustration.wordpress.com/2013/04/16/cover-illustration-the-jungle-book/>)

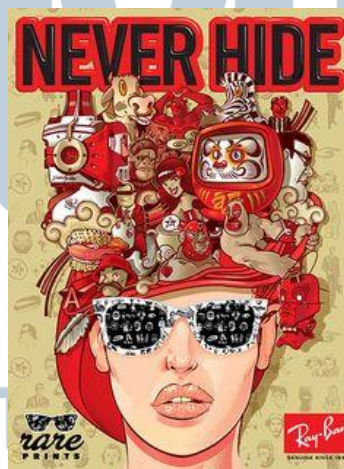
3. *Fashion Illustration*, merupakan jenis ilustrasi yang digunakan pada media pakaian.



Gambar 2.10 Contoh Fashion Illustration

(<https://fashionmakerspace.com/product/intro-to-fashion-illustration-101-womenswear-series-of-6/>)

4. *Advertising Illustration*, merupakan jenis ilustrasi yang digunakan pada media promosi dan periklanan.



Gambar 2.11 Contoh Advertising Illustration

(<https://artresearch2016.wordpress.com/2016/05/09/how-to-use-illustrations-in-advertising/>)

5. *Music Industry Illustration*, merupakan jenis ilustrasi yang digunakan pada media produksi musik. Ilustrasi ini biasanya digunakan pada bagian *cover* CD atau poster musik.



Gambar 2.12 Contoh Music Industry Illustration

(<https://www.joshuanava.biz/illustration/music-industry-illustration.html>)

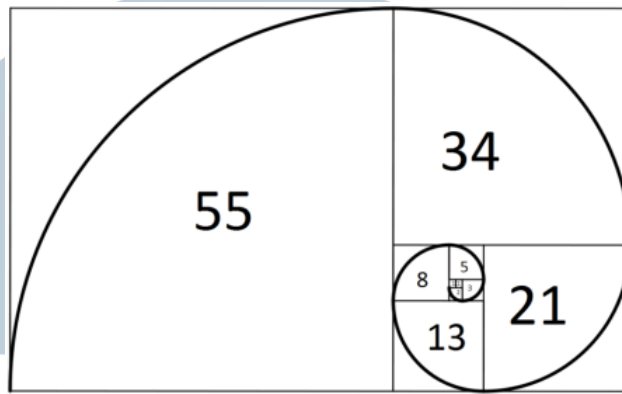
6. *Graphic Design Studio Collaboration*, merupakan jenis ilustrasi hasil kolaborasi dari dua atau lebih ilustrator.
7. *Self – Initiated Illustration*, merupakan jenis ilustrasi hasil karya ilustrator untuk konsumsi dan kebutuhan pribadi.

2.4.2.2. Fotografi

Samara (2014) menyatakan bahwa fotografi merupakan salah satu elemen dasar desain yang digunakan untuk melakukan komunikasi secara visual melalui pengambilan gambar dengan menggunakan kamera. Foto merupakan salah satu media penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian dan kepercayaan orang lain karena foto diambil secara langsung melalui realita yang ada (hlm. 204).

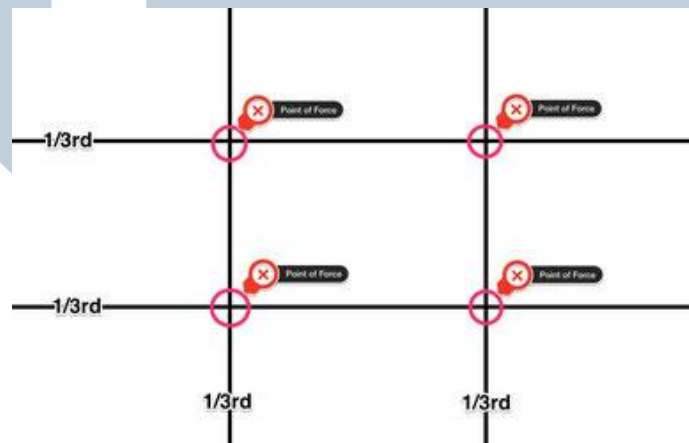
London, Stone, & Upton (2009) menyatakan bahwa ada beberapa hal yang harus diperhatikan untuk menghasilkan fotografi yang baik, antara lain:

1. **Konsep**, merupakan hal mendasar yang harus dirancang sebelum menciptakan suatu fotografi. Untuk menghasilkan suatu foto yang baik, hal yang harus ditentukan adalah konsep yang akan ditampilkan dalam foto, pesan yang ingin disampaikan, dan bagaimana visualisasi dari konsep foto tersebut.
2. **Framing**, merupakan teknik yang harus diperhatikan dalam proses pengambilan foto. Teknik *framing* mencakup seberapa luas area yang ingin difoto, komposisi objek dalam foto, dan sudut pengambilan foto yang terdiri dari horizontal dan vertikal.
3. **Background**, merupakan bagian latar dari sebuah foto.
4. **Shape / Pattern**, merupakan elemen desain yang memiliki pengaruh besar dalam fotografi. Objek – objek kecil seperti *spot*, *line*, *shape*, *pattern* atau bentuk lainnya dapat berperan menjadi titik pusat perhatian dalam suatu fotografi.
5. **White Balance**, merupakan keseimbangan warna dari keseluruhan isi foto.
6. **Contrast**, merupakan terang gelapnya suatu fotografi.
7. **Composition**, merupakan teknik penataan objek – objek dalam suatu foto agar tampak seimbang. Komposisi yang umumnya digunakan dalam fotografi adalah *The Golden Ratio* dan *Rule of Thirds*.



Gambar 2.13 The Golden Ratio

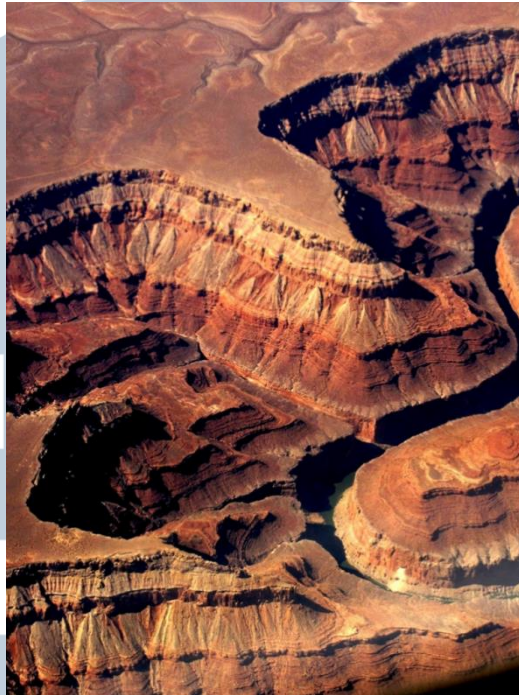
(<https://www.theifod.com/the-golden-ratio/>)



Gambar 2.14 Rule of Thirds

(<https://patricelaborda.jimdo.com/photography-tips/photography-rules-of-composition/the-rule-of-third/>)

8. *Perspective & Point of View*, merupakan teknik sudut pengambilan fotografi yang terdiri dari tiga macam, yaitu *bird's eye view* (pengambilan foto dari atas), *eye level* (pengambilan foto sejajar dengan arah mata manusia), dan *worm's eye view* (pengambilan foto dari bawah) (hlm. 320).



Gambar 2.15 Contoh Foto Bird's Eye View

(<https://www.nyfa.edu/student-resources/point-view-photography/>)



Gambar 2.16 Contoh Foto Eye Level

(<https://www.nyfa.edu/student-resources/point-view-photography/>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.17 Contoh Foto Worm's Eye View
(<https://www.nyfa.edu/student-resources/point-view-photography/>)

2.4.3. Margin dan Grid

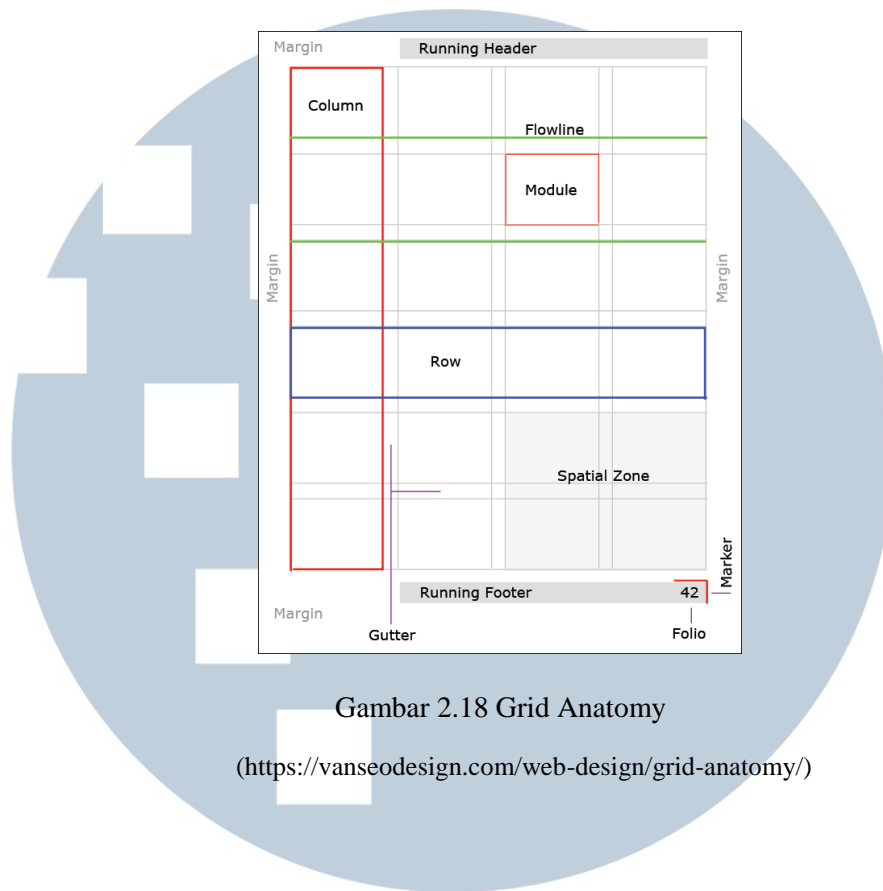
Tondreau (2009) menyatakan bahwa *grid* merupakan suatu elemen yang digunakan untuk mengatur dan mengorganisir informasi yang akan disampaikan kepada pembaca (hlm. 8). Poulin (2011) menyatakan bahwa *grid* tersusun dari garis – garis vertikal dan horizontal yang membagi area desain untuk membantu desainer dalam menyusun komposisi elemen desain (hlm. 261). *Grid* berfungsi agar elemen – elemen desain dapat tersusun dengan baik sehingga membentuk komposisi yang seimbang, harmoni, dan terorganisir. *Grid* dapat membantu desainer dalam menyusun komposisi yang *static*, *symmetry*, maupun *asymmetry*. Konstruksi dari suatu *grid* dapat tersusun secara *orthogonal*, *angular*, *irregular*, dan *circular*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Poulin (2011) menyatakan bahwa anatomi *grid* terdiri dari beberapa bagian, yaitu *margin*, *flow lines*, *modules*, *columns*, *spatial zones*, *markers*, dan *gutters* (hlm. 268).

1. *Margin*, merupakan area negative yang terdapat di sekeliling halaman. Fungsi dari *margin* adalah untuk membatasi area yang akan diisi dengan gambar dan tulisan, serta membawa fokus pembaca kepada isi konten.
2. *Flow Lines*, merupakan garis horizontal yang menjadi acuan tempat awal dan akhir dari tulisan atau gambar.
3. *Modules*, merupakan area – area individual yang membentuk kolom dan baris.
4. *Columns*, merupakan kumpulan *modules* yang membentuk suatu area yang tersusun secara vertikal.
5. *Spatial Zones*, merupakan sekelompok *modules* yang membentuk suatu area untuk meletakkan isi konten yang sama.
6. *Markers*, merupakan indicator yang berisikan konten informasi halaman, seperti *header*, *footer*, dan nomor halaman.
7. *Gutters*, merupakan area vertikal yang terletak di antara kolom.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.18 Grid Anatomy

(<https://vanseodesign.com/web-design/grid-anatomy/>)

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA