



### **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. Teori Desain Komunikasi Visual

Landa dalam bukunya *Graphic Design Solution's* (2013) menyatakan desain grafis adalah format atau bentuk dari desain komunikasi visual dimana digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada audiens. Desain grafis juga merupakan hasil representasi visual dari ide yang penciptaannya mengandalkan pemilihan dan pengaturan elemen visual. Desain grafis dapat membujuk, menginformasikan, memotivasi, menggugah, membawa atau menyampaikan banyak tingkatan makna (hlm. 1).

Menurut Poulin (2011) Prinsip dari desain grafis adalah dengan kerangka yang menggunakan elemen dengan cara yang paling tepat dan efektif untuk menciptakan komunikasi visual yang bermakna dan mudah dipahami. Elemen dan prinsip desain adalah kosa kata yang dimiliki dan digunakan oleh desainer grafis. Jika tidak menggunakan elemen dan prinsip, maka akan menjadi tidak efektif dan tidak komunikatif dan tidak sampai kepada audiens. (hlm. 9)

##### 2.1.1. Prinsip Desain

Landa menambahkan bahwa dalam mendesain, terdapat prinsip-prinsip yang dapat menjadi acuan dalam membuat sebuah *project* desain. Prinsip-prinsip tersebut ialah (hlm. 30) :

## 1. *Balance* / Keseimbangan

Menurut Landa (2013), keseimbangan adalah stabilitas yang diciptakan oleh pemerataan berat visual pada setiap sisi dengan sumbu pusat, serta oleh distribusi berat yang merata di antara semua elemen komposisi. Ketika suatu desain seimbang, ia cenderung menuju keselarasan dengan tingkat perasaan audiens. Keseimbangan hanya satu prinsip komposisi dan harus bekerja bersama dengan prinsip-prinsip lain. Dalam desain dua dimensi, berat tidak didefinisikan sebagai gaya gravitasi aktual atau fisik melainkan sebagai kekuatan visual atau sebagai berat visual. Bobot visual ini mengacu pada jumlah relatif dari daya tarik visual, kepentingan, atau penekanan elemen yang dibawa dalam suatu komposisi. Setiap elemen dalam komposisi membawa energi, kesan kekuatan, atau berat.

Keseimbangan dapat dibagi menjadi 3 kategori yaitu:

- a. Keseimbangan simetri : Keseimbangan simetri adalah distribusi bobot visual yang setara dan sama pada kedua sisi sumbu pusat.
- b. Keseimbangan asimetri : Keseimbangan asimetri adalah distribusi bobot visual yang berbeda pada masing-masing sisi namun tetap terkesan seimbang.
- c. Keseimbangan radial : Keseimbangan radial adalah keseimbangan yang dicapai dengan kombinasi simetri yang berorientasi horisontal dan vertikal dan terpusat pada titik tengah (hlm. 30-33).



Gambar 2.1. Keseimbangan  
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

## 2. *Emphasis* / Penekanan

Penekanan adalah pengaturan elemen visual yang sesuai dengan kepentingan. Dimana beberapa elemen akan lebih menonjol dibanding elemen-elemen lainnya sehingga membuat elemen tersebut menjadi dominan. Pada dasarnya, penekanan digunakan perancang untuk menentukan elemen grafis mana yang akan dilihat pertama kali oleh audeins baru kemudian elemen kedua, ketiga, dan seterusnya. Penekanan kemudian dibagi menjadi :

### a. *Emphasis by Isolation*

Penekanan berdasarkan pembagian berat visual untuk membantu mengarahkan kepada pembaca menuju bagian yang menjadi pusat penekanan.

### b. *Emphasis by Placement*

Penekanan dengan meletakkan atau menempatkan elemen visual pada posisi tertentu dalam komposisi seperti sudut halaman atau tengah-tengah halaman untuk menarik perhatian pembaca.

c. *Emphasis through Scale*

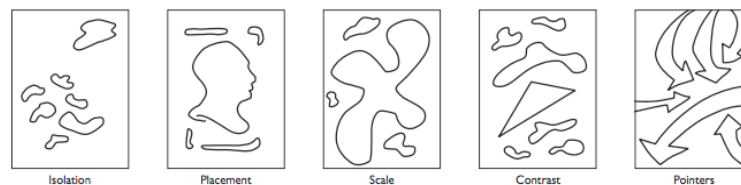
Penekanan dengan mengolah ukuran dan skala elemen visual pada komposisi.

d. *Emphasis through Contrast*

Penekanan dengan menunjukkan perbandingan dan perbedaan seperti terang dan gelap, halus dan kasar, dan lainnya. Kontras juga tergantung dan dibantu oleh ukuran, skala, lokasi, bentuk, dan atau posisi.

e. *Emphasis through Direction and Pointers*

Elemen yang bekerja seperti panah dan arah untuk mengarahkan mata pembaca.



Gambar 2.2. Penekanan

(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

3. *Rhythm / Ritme*

Ritme diatur dengan pengulangan yang kuat dan konsisten. Urutan elemen visual pada interval yang ditentukan sangat penting untuk mengembangkan aliran visual yang koheren dari satu halaman ke halaman

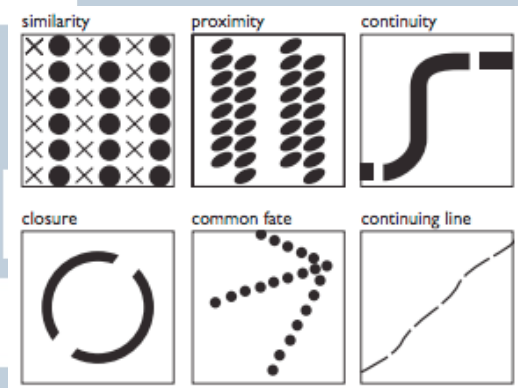
lainnya. Banyak faktor yang memengaruhi ritme diantaranya warna, tekstur, hubungan *figure and ground*, penekanan dan keseimbangan.

#### 4. *Unity* / Kesatuan

Elemen-elemen visual yang ada dalam desain saling terkait satu sama lain dan membentuk keseluruhan yang lebih besar dan ketika semuanya disatukan, akan terlihat seperti satu kesatuan dan membuat pembaca memahami dan mengingat komposisi yang ada menjadi satu. Dari gestalt, kemudian kita dapat mengacu pada hukum dari persepsi organisasi yang mengatur pemikiran visual, serta sangat mempengaruhi bagaimana membangun kesatuan dalam sebuah komposisi. Hukum persepsi tersebut antara lain :

- a. *Similarity* : Elemen dengan bentuk, warna dan tekstur yang memiliki kesamaan.
- b. *Proximity* : Elemen yang berdekatan sehingga terlihat seperti suatu kesatuan.
- c. *Continuity* : Elemen yang muncul sebagai kelanjutan setelah elemen sebelumnya yang dianggap terkait dan terkesan menciptakan gerakan.
- d. *Closure* : kecenderungan untuk menghubungkan elemen-elemen individu untuk menghasilkan bentuk, unit, atau pola yang lengkap.
- e. *Common fate* : Elemen yang bergerak ke arah yang sama yang secara tidak langsung membentuk kesatuan.

- f. *Continuing line* : Garis putus-putus yang jika dilihat, cenderung akan mengarahkan mata dan pikiran bahwa garis tersebut merupakan suatu kesatuan.



Gambar 2.3. Teori Persepsi Organisasi  
(*Graphic Design Solutions/Robin Landa/2013*)

## 2.2. Teori Belajar

Belajar adalah aktivitas yang dilakukan oleh semua orang, aktivitas yang vital dan dilaksanakan seumur hidupnya. Thobroni dalam bukunya Belajar dan Pembelajaran mengatakan bahwa, manusia akan menjadi manusia seutuhnya jika ia menerima pengajaran dan pendidikan dari manusia lainnya karena manusia merupakan makhluk sosial budaya. Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang prosesnya bersifat internal dan tidak dapat dilihat dengan nyata. Dalam artian bahwa hal ini akan dialami atau dirasakan oleh orang yang mengalami proses belajar tersebut (hlm.15-16).

### **2.2.1. Prinsip Belajar**

Menurut Suprijono dalam Thobroni (2015), ada 3 hal yang menjadi prinsip belajar. Yang pertama yaitu perubahan perilaku sebagai hasil belajar dimana perubahan tersebut ditunjukkan dengan ciri-ciri seperti fungsional atau bermanfaat bagi bekal hidup, positif, permanen atau tetap, dan sebagai hasil dari tindakan rasional dan dilakukan dengan kesadaran. Prinsip yang kedua yaitu, belajar merupakan proses yang terjadi dikarenakan oleh adanya kebutuhan dan untuk mencapai tujuan tertentu. Prinsip yang ketiga yaitu, belajar merupakan bentuk pengalaman yang merupakan hasil interaksi dengan individu lain (hlm. 19-20).

### **2.2.2. Tujuan Belajar**

Dalam buku Belajar dan Pembelajaran oleh Thobroni (2015), belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Selain itu, Kemampuan untuk berpikir kritis dan kreatif, kemampuan untuk menerima orang lain, demokratis, dan bersikap terbuka juga merupakan tujuan dari aktivitas belajar (hlm. 20).

### **2.2.3. Hasil Belajar**

Merujuk pada pemikiran Gagne, maka hasil belajar dapat diuraikan sebagai berikut (hlm.20-21) :

1. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan baik secara lisan maupun tulisan.
2. Keterampilan Intelektual, yaitu kemampuan untuk menganalisa dan mempresentasikan lambang dan konsep. Dimana bisa menganalisa konsep yang besar kemudian dijabarkan dalam bentuk yang lebih sederhana.



3. Strategi kognitif, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan kemampuan kognitif. Berhubungan dengan konsep kemudian menemukan masalah dan memecahkan masalah tersebut.
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melakukan gerak jasmani.
5. Sikap, yaitu kemampuan untuk menilai suatu hal atau objek kemudian memutuskan untuk bisa menerima atau menolak hal atau objek tersebut.

#### **2.2.4. Ragam Teori Belajar**

Thobroni juga menjelaskan ragam teori belajar yang dapat digunakan dan diterapkan dalam proses pembelajaran. Ragam teori pembelajaran tersebut ialah sebagai berikut (hlm. 49) :

##### **2.2.4.1. Teori Belajar Behavioristik**

Teori belajar behavioristik merupakan teori tentang perubahan perilaku seseorang sebagai hasil dari proses belajar. Seseorang dianggap telah belajar jika dalam dirinya mengalami perubahan perilaku. Perubahan tersebut dikarenakan adanya stimulus dari luar sehingga memunculkan respon. Stimulus diperoleh dari lingkungan pelajar baik internal maupun eksternal, sedangkan respon merupakan tanggapan atau pemikiran dari siswa. Melalui teori ini, disebutkan bahwa perubahan perilaku tersebut dapat diukur, diamati dan dinilai secara konkret.

##### **1. Kelebihan Teori Behavioristik**

Mampu membentuk suatu perilaku yang ingin dibentuk, cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan spontanitas dan tepat diterapkan bagi anak-anak yang masih membutuhkan dominasi orang

dewasa, suka meniru dan senang dengan penghargaan langsung. Stimulus juga dapat menyesuaikan untuk memperoleh respon yang diharapkan.

## 2. Kekurangan Teori Behavioristik

Tidak semua pelajaran cocok dengan metode ini. Selain itu siswa dianggap pasif dalam proses belajar. Pemberian hukuman juga dianggap salah dalam mendidik siswa. Teori belajar ini cenderung mengarahkan siswa untuk berpikir secara linier, tidak kreatif, dan tidak produktif (hlm. 55-56,73-72).

### 2.2.4.2. Teori Belajar Kognitif

Teori ini merupakan teori yang paling banyak dipakai di bidang pendidikan (hlm.79). Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman menurut teori ini. Poin yang lebih ditekankan yaitu proses belajar daripada hasil belajarnya. Dimana cara berpikir dan penalaran yang menjadi fokus utama. Berdasarkan teori ini, seseorang akan lebih mudah menyerap materi jika disusun berdasarkan pola dan logika tertentu dan dari bentuk yang sederhana hingga kompleks. Dengan demikian belajar akan jauh lebih efektif dibanding menghafal.

#### 1. Kelebihan Teori Kognitif

Siswa akan lebih mandiri dan kreatif karena materi yang diperoleh diolah berdasarkan penalaran dan pengalaman mereka serta akan membantu memahami materi ajar dengan lebih cepat.

#### 2. Kekurangan Teori Kognitif

Teori ini tidak bisa diterapkan pada semua tingkatan khususnya pada tingkat lanjut (hlm. 79, 88).

#### **2.2.4.3. Teori Belajar Konstruktivistik**

Teori ini mengatakan bahwa proses belajar yang dibentuk berdasarkan pengalaman dan skema yang dimiliki oleh pribadi. Teori konstruktivistik memberikan kebebasan kepada individu atau siswa yang belajar untuk merumuskan pertanyaan dan menemukan sendiri jawaban atas pertanyaan tersebut.

##### **1. Kelebihan Teori Konstruktivistik**

Siswa dididik untuk menemukan sendiri jalan keluar atau masalah yang dialaminya. Karena teori ini mengedepankan pengalaman dan pemahaman pribadi, maka ingatan akan konsep yang terbentuk akan bertahan lama.

##### **2. Kekurangan Teori Konstruktivistik**

Peran pengajar minim dalam mengajar dan mendidik serta karena dibebaskan menganalisa menggunakan pengalaman pribadi, cakupan materi akan lebih luas dan lebih sulit untuk dipahami (hlm. 91, 102).

#### **2.2.4.4. Teori Belajar Humanistik**

Perspektif perkembangan kepribadian lebih ditekankan oleh teori belajar humanistik. Bagaimana seseorang bertindak positif dan membangun dirinya sendiri. Tindakan positif ini dikaitkan dengan emosi yang kemudian menjadi dasar dari belajar dengan teori ini. Pengajar akan fokus untuk membangun emosi dan tindakan positif tersebut.

#### 1. Kelebihan Teori Humanistik

Teori humanistik ini akan sangat cocok dan efektif bila diterapkan pada materi atau pelajaran yang bersifat pengembangan kepribadian, sikap, dan fenomena sosial. Para siswa juga menjadi pribadi yang bebas untuk mengutarakan pendapat secara bertanggung jawab tanpa tidak merasa terikat oleh pendapat orang lain dan tidak merugikan orang lain.

#### 2. Kekurangan Teori Humanistik

Siswa akan terlambat dalam mengikuti materi ajar jika tidak mau atau kesulitan dalam menemukan dan memahami potensi dalam dirinya (hlm. 133, 147-148).

#### **2.2.4.5. Teori Belajar Sibernetik**

Teori ini merupakan teori paling baru diantara teori belajar yang ada.

Belajar jika dilihat dari teori ini berarti pengolahan informasi. Sistem informasi menentukan bagaimana sebaiknya pola belajar yang cocok. Seorang siswa yang mengolah sistem informasi yang diperoleh dengan satu macam pola belajar belum tentu sama dengan siswa yang lain dengan sistem informasi yang sama.

#### 1. Kelebihan Teori Sibernetik

Proses belajar berisi sistem informasi yang diperoleh berdasarkan pengalaman yang kemudian dianalisa menjadi konsep dan teori maupun informasi-informasi lainnya. Hasil belajar dari teori ini

merupakan perubahan baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.

## 2. Kekurangan Teori Sibernetik

Teori sibernetik dinilai tidak membahas proses belajar secara langsung dan cenderung menyulitkan karena pengetahuan akan mekanisme ini terbatas.

### 2.2.4.6. Teori Belajar Revolusi Sosiokultural

Teori belajar ini ingin mengajak siswa untuk menerima dan terbuka dengan keberagaman yang ada dalam kehidupan belajar dan sosial. Hal ini karena ingin melawan teori yang selama ini berkembang dengan pola untuk mengejar pemerataan dan keseragaman. Siswa diajak untuk mengenal perbedaan yang ada di sekitar mereka sehingga dinilai siap untuk memasuki masa demokratisasi yang juga penuh dengan keberagaman.

#### 1. Kelebihan Teori Revolusi Sosiokultural

Pandangan siswa akan lebih terbuka pada hal-hal yang terkait dengan keberagaman, dan perbedaan. Sumber daya manusia yang dihasilkan bisa beradaptasi dan cocok dengan tantangan di abad global dimana mampu untuk berpikir kreatif, inovatif, mampu mengambil keputusan, memecahkan masalah dan lainnya.

#### 2. Kekurangan Teori Revolusi Sosiokultural

Teori belajar seperti ini merefleksikan tingginya ideologi individualisme dan gaya belajar yang dikaitkan dengan budaya barat.

Diperlukan bimbingan dari pengajar atau orang tua atau orang dewasa guna membantu meningkatkan produktivitas dalam belajar (hlm. 173-182).

### **2.3. Psikologi Perkembangan**

Desmita dalam bukunya Psikologi Perkembangan Peserta Didik (2014) menjelaskan, psikologi terdiri dari dua cabang yaitu psikologi teoritis dan psikologi terapan. Psikologi terapan kemudian dibagi menjadi psikologi umum dan psikologi khusus. Psikologi umum adalah psikologi teoritis yang didalamnya membahas dan mempelajari aktivitas mental manusia yang bersifat umum. Sedangkan psikologi terapan adalah psikologi teoritis yang membahas dan mempelajari aktivitas mental manusia yang bersifat khusus. Salah satu penerapan psikologi terapan yaitu adalah psikologi perkembangan peserta didik yang khusus mempelajari aspek-aspek perkembangan manusia yang berada pada usia sekolah (hlm. 4-5).

#### **2.3.1. Karakteristik Umum Perkembangan Peserta Didik Usia Sekolah Dasar**

Di Indonesia, usia anak sekolah dasar yaitu 6 hingga 12 tahun. Pada usia ini, anak-anak memiliki karakter yang senang akan permainan, senang bergerak, dan melakukan sesuatu secara langsung. Karena itu, pembelajaran sebaiknya mengandung unsur-unsur permainan, mengajak siswa untuk bergerak dan berpindah serta terlibat langsung dalam pembelajaran tersebut. Pengajar juga harus membantu siswa untuk mengembangkan tugas siswa sesuai dengan tugas mereka seperti membina hidup sehat, belajar membaca, menulis, dan berhitung

sehingga bisa ikut serta berpartisipasi dalam masyarakat. Selain itu juga membantu mengembangkan konsep-konsep untuk berpikir efektif, mengembangkan moral dan nilai-nilai serta kemandirian (hlm.35).

### **2.3.2. Perkembangan Kognitif Usia Sekolah Dasar**

Perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar jika mengacu pada teori Piaget, maka disimpulkan bahwa mereka telah masuk ke tahap pemikiran konkret-operasional. Dimana aktivitas mental yang berkembang dalam diri mampu terfokus pada objek atau benda nyata yang ada di sekitar atau kejadian yang pernah dialami. Hal ini berarti anak usia sekolah dasar sudah mampu berpikir dengan urutan sebab-akibat dan mampu mengenali beragam cara untuk menyelesaikan masalah. Anak pada usia sekolah dasar juga sudah mampu berhubungan dengan banyak aspek berbeda secara bersamaan karena telah mengembangkan tiga macam operasi, yaitu :

#### 1. Negasi

Anak sudah bisa memahami proses yang terjadi antara kegiatan dan hubungannya. Contoh pada masa pra-operasional, anak-anak hanya melihat awal dan akhir perpindahan sebuah benda, tidak mampu untuk melihat apa yang terjadi sehingga benda tersebut berpindah.

#### 2. Hubungan Timbal Balik

Menyambung contoh diatas, pada masa pemikiran konkret-operasional, anak akan menyadari bahwa posisi benda bisa diubah dan akan mempengaruhi susunan benda-benda tersebut. Sehingga akan

menyebabkan perubahan panjang lintasan benda yang telah disusun, begitupun sebaliknya.

### 3. Identitas

Setelah mengetahui proses dan hubungan sebab akibat, anak bisa menghitung benda yang ada pada susunan tersebut. Mereka akan mengetahui berapa jumlah benda tersebut, meskipun dipisahkan atau dipindahkan. Setelah bisa mendalami angka dan jumlah, mereka kemudian mampu untuk mendalami dimensi lain seperti isi, panjang dan lebar. Kemampuan kognitif ini bisa membantu anak untuk memiliki hubungan yang lebih luas dengan dunianya (hlm.105-106).

#### **2.3.3. Perkembangan Strategi Kognitif**

Berdasarkan hasil penelitian yang diungkapkan para ahli, Desmita (2014) kemudian menjabarkannya sebagai berikut (hlm.140-143) :

##### 1. Rehearsal

Rehearsal atau disebut juga pengulangan merupakan strategi kognitif dimana dilaksanakan pengulangan pada materi pengajaran. Rehearsal ini akan cocok diterapkan pada anak dengan kisaran usia 7 atau 8 tahun hingga 10 tahun. Anak-anak atau peserta didik dengan sendirinya akan terbiasa dengan materi pengajaran, baik itu dari segi pengucapan atau susunan kata, kalimat atau materi.

##### 2. Organization

Strategi pengorganisasian atau menghubungkan informasi yang satu dengan yang lainnya ini berfungsi untuk memudahkan peserta didik lebih



cepat memahami dan mempelajari materi. Hal ini bisa dilakukan dengan mengorganisasikan ide atau informasi kedalam bentuk yang bervariasi misalnya, dengan membuat sketsa, memetakan ide-ide dan informasi penting, atau dengan memetakan struktur kalimat. Anak-anak pada usia sekolah dasar telah mampu dan mempunyai kesadaran untuk mengorganisasikan informasi dari materi pengajaran kemudian membentuk kelompok-kelompok atau kategori yang berelasi seperti kesamaan sifat, bunyi, bentuk dan lain sebagainya.

### 3. Elaboration

Strategi ini merupakan pemanfaatan ilmu atau pengetahuan lama untuk memperdalam pengetahuan yang baru. Informasi yang diperluas merupakan salah satu cara strategi ini. Contohnya, satu kata inti yang kemudian dikaitkan dengan kata-kata lainnya sehingga membentuk informasi baru yang masih berkaitan dengan informasi atau kata inti.

Elaborasi bisa juga berupa kesimpulan, analogi, atau memperluas informasi dengan mempertanyakan kemudian mencari jawaban atas informasi atau ide tersebut.

## 2.4. Media Pembelajaran

Belajar merupakan yang pasti dialami setiap orang. Hal ini bisa terjadi kapan saja dan dimana saja. Proses belajar ini hadir karena adanya interaksi antara manusia dengan lingkungannya. Arsyad melalui bukunya Media Pembelajaran (2013) mengatakan bahwa adanya perubahan perilaku yang mungkin disebabkan karena

adanya perubahan pada pengetahuan, keterampilan dan sebagainya merupakan tanda bahwa seseorang telah belajar (hlm. 1).

#### **2.4.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius*, artinya tengah, perantara atau pengantar. Sementara dalam bahasa Arab berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (hlm. 3). Menurut Heinich dan kawan-kawan dalam Arsyad (2013), media itu berfungsi sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima informasi. Sehingga televisi, film, foto, rekaman, gambar, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya dapat dikatakan sebagai media komunikasi. Apabila ada informasi atau pesan yang bersifat instruksional atau didalamnya terdapat unsur pengajaran maka media tersebut adalah media pembelajaran (hlm. 4).

#### **2.4.2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Arsyad (2013) mengatakan fungsi utama dari media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang berpengaruh pada iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang dibangun dan diciptakan oleh tenaga pengajar (hlm.19). Menurut Hamalik dalam Arsyad (2013), media pembelajaran akan meningkatkan minat dan keinginan belajar siswa untuk mengikuti dan menjalani proses belajar mengajar. Penyampaian materi ajar akan lebih efektif dan membantu meningkatkan pemahaman siswa. Menyimpulkan pendapat para ahli mengenai fungsi media pembelajaran, Arsyad kemudian menyebutkan empat fungsi media pembelajaran, diantaranya (hlm.29) :

1. Media pembelajaran akan membantu untuk memperjelas informasi yang disampaikan serta penyajian pesan sehingga dapat mempercepat proses belajar dan membantu proses pemahaman.
2. Media pembelajaran akan meningkatkan minat dan perhatian anak / siswa / pelajar sehingga kemudian meningkatkan motivasi belajar. Adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya akan membantu mereka untuk kemudian belajar dengan caranya masing-masing dan menciptakan kedekatan emosional dengan materi.
3. Media pembelajaran akan sangat baik mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
  - a. Objek besar yang tidak bisa ditampilkan di kelas bisa ditampilkan melalui gambar, film, foto, model, dan lainnya.
  - b. Objek yang terlalu kecil bisa dibantu dengan menggunakan mikroskop, gambar, film, foto, dan lainnya.
  - c. Kejadian-kejadian langka yang terjadi pada masa lampau atau jarang terjadi bisa dihadirkan kembali melalui gambar, foto, film, slide, rekaman video, dan lainnya.
  - d. Objek atau proses yang rumit seperti siklus peredaran darah, pola perkembangan embrio hingga bayi pada ahim wanita bisa ditampilkan melalui gambar, film atau simulasi komputer.
  - e. Kejadian atau percobaan yang bisa membahayakan dapat disimulasikan melalui komputer, foto atau film.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

- f. Peristiwa alam seperti letusan gunung berapi, tsunami, dan lain-lain dapat ditampilkan melalui gambar, foto, film, simulasi komputer dan lainnya.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman-pengalaman baru bagi siswa dan hubungannya dengan lingkungan dan interaksi antar siswa, dengan guru dan dengan masyarakat seperti melalui karyawisata dan sebagainya.

#### **2.4.3. Penggunaan Media**

Media pembelajaran perlu dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan sehingga dapat berfungsi maksimal dan efektif untuk menyampaikan pesan atau informasi, selain itu juga mampu menjawab akan kebutuhan belajar. Dalam bukunya, Arsyad menyebutkan taksonomi media pembelajaran menurut Leshin yang dibagi ke dalam lima bagian, diantaranya media berbasis manusia seperti guru, instruktur, tutor, main peran, dan lain-lain. Media berbasis cetakan seperti buku, penuntun, buku kerja atau latihan dan lain-lain. Media berbasis visual seperti buku, grafik, slide dan lain-lain. Media berbasis audio-visual seperti video, fil, slide dan lain-lain. Serta media berbasis komputer seperti video interaktif atau media pengajaran dengan komputer.

##### **2.4.3.1. Media Berbasis Cetakan**

Buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, dan lembaran lepas merupakan contoh umum dari media berbasis cetakan yang pasti amat sering kita temui. Baik di sekolah, toko buku, kantor, cafe, dan tempat-tempat lainnya. Arsyad (2013) menyatakan dalam menyusun media atau teks berbasis cetakan perlu

memperhatikan enam elemen sebagai penyusun media tersebut, diantaranya (hlm.85) :

1. Konsistensi

- a. Perlu adanya konsistensi dalam merancang format dari halaman ke halaman selanjutnya
- b. Jarak spasi antar judul dan isi serta *margin* juga harus konsisten.

2. Format

- a. Jika teks pada paragraf cukup panjang maka dianjurkan untuk menggunakan tampilan satu kolom. Tetapi apabila teks pada paragraf tersebut singkat maka dianjurkan menggunakan tampilan dua kolom.
- b. Isi atau konten buku yang berbeda sebaiknya dipisahkan dan diberi tanda visual yang mewakilinya.
- c. Tata cara, strategi dan metode pembelajaran yang berbeda juga perlu dipisahkan dan diberi tanda visual yang juga mewakili unsur yang berbeda tersebut.

3. Organisasi

- a. Diperlukan adanya informasi untuk memudahkan pembaca agar mengetahui sudah sejauh mana mereka membaca atau berada pada pembahasan atau konten yang mana yang terdapat dalam buku dan media berbasis cetak lainnya.
- b. Penyusunan teks harus mendukung kemudahan untuk memperoleh informasi.

c. Elemen-elemen visual seperti kotak dapat digunakan untuk memisahkan bagian konten dari teks.

#### 4. Daya Tarik

Setiap bab atau konten atau pembahasan baru perlu dikenalkan dengan cara yang berbeda sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dari siswa atau pembaca.

#### 5. Ukuran Huruf

a. Ukuran huruf disesuaikan dengan siswa atau pembaca dan lingkungannya. Ukuran huruf yang baik bagi buku teks atau buku penuntun yaitu *12 point*.

b. Penggunaan huruf kapital pada keseluruhan teks karena akan menyulitkan ketika membaca.

#### 6. Ruang (spasi) Kosong

a. Ruang kosong berfungsi untuk memberikan jeda dan kesempatan untuk beristirahat. Ruang kosong dapat berbentuk :

- Ruangan di sekitar judul
- Batas margin, dimana margin yang luas membuat perhatian akan mengarah ke tengah halaman.
- Spasi antar kolom
- Permulaan pada paragraf yang menjorok masuk ke dalam teks.
- Spasi antar baris atau antar paragraf.

- b. Spasi antar baris disesuaikan agar meningkatkan tingkat keterbacaan dan tampilan konten.
- c. Spasi antar paragraf juga perlu disesuaikan agar meningkatkan keterbacaan dan tampilan konten.

## **2.5. Buku**

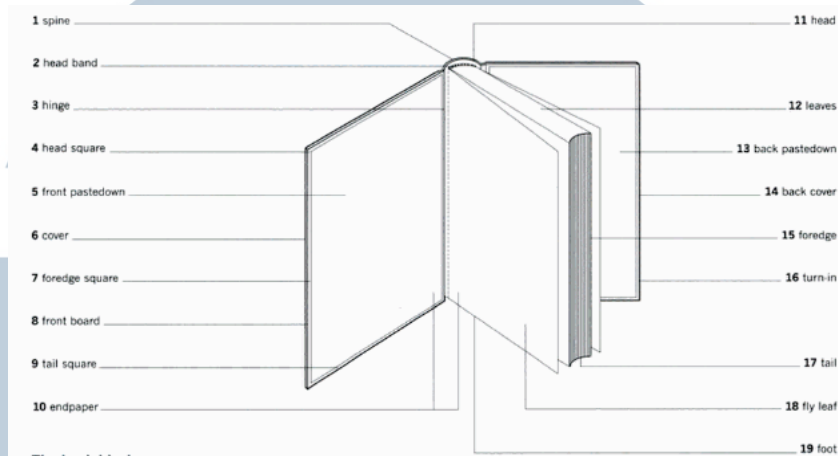
Dalam bukunya *Book Design*, Haslam (2006) mengatakan bahwa buku merupakan media dokumentasi yang paling tua dimana banyak mendokumentasikan mengenai pengetahuan, gagasan dan keyakinan-keyakinan dunia. Sebagai media dokumentasi tertua, buku tentu memiliki sejarah panjang dalam perjalanan dunia dan kehidupan manusia yang telah menghampar luas selama lebih dari 4.000 tahun lamanya (hlm. 6). Selain itu, buku adalah wadah yang terdiri dari rangkaian halaman cetak yang menyimpan, mengumumkan, menguraikan dan meneruskan pesan kepada pembaca di seluruh ruang dan waktu (hlm. 9).

### **2.5.1. Anatomi Buku**

Haslam (2006) menuturkan komponen dasar dalam anatomi buku dikelompokkan ke dalam tiga bagian, diantaranya (hlm. 20) :

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

### 2.5.1.1. *The Book Block*



Gambar 2.4. *The Book Block*  
(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

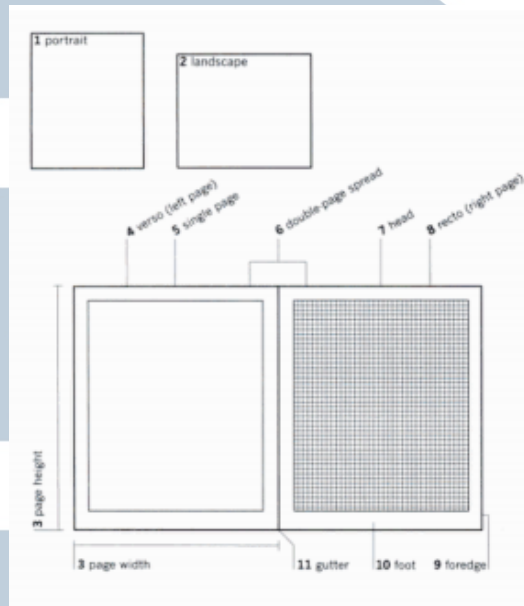
1. *Spine* : Sampul buku yang menutupi bagian tepi.
2. *Head Band* : Benang tipis berwarna untuk melengkapi penjilidan.
3. *Hinge* : Lipatan pada kertas antara *pastedown* dan *fly leaf*.
4. *Head Square* : Pelindung di bagian atas buku.
5. *Front Pastedown* : Lapisan kertas yang menempel pada sisi *cover* bagian dalam.
6. *Cover* : Kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi blok buku bagian depan.
7. *Foreedge Square* : Pelindung tepi depan buku.
8. *Front Board* : Papan sampul di bagian depan buku.



9. *Tail Square* : Pelindung bagian bawah buku.
10. *Endpaper* : Kertas tebal yang digunakan untuk menutup dan melapisi bagian dalam *cover* dan membantu menopang hinge.
11. *Head* : Bagian atas buku.
12. *Leaves* : Lembaran kertas yang memiliki halaman dua sisi yang dijilid.
13. *Back Pastedown* : Kertas terakhir yang ditempelkan pada bagian dalam *cover* belakang.
14. *Back Cover* : Kertas tebal atau papan yang menempel dan melindungi blok buku bagian belakang.
15. *Foreedge* : Tepi depan buku.
16. *Turn-in* : Tepi kertas atau kain yang dilipat dari luar ke bagian dalam pada *cover* belakang.
17. *Tail* : Tepi bawah buku.
18. *Fly Leaf* : Halaman sebelum memasuki halaman pertama pada buku.
19. *Foot* : Bagian bawah halaman.

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

### 2.5.1.2. *The Page*



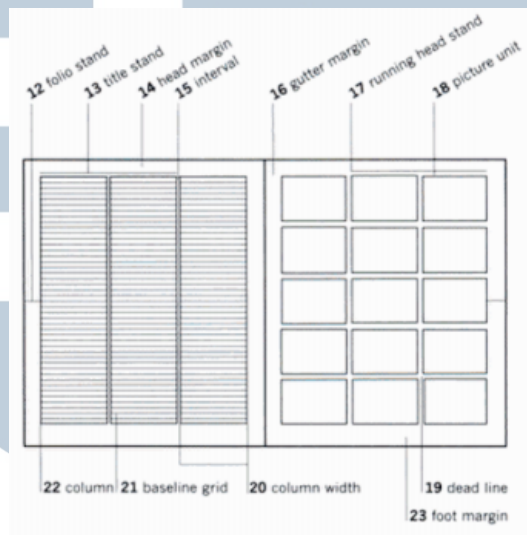
Gambar 2.5. *The Page*

(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

1. *Portrait* : Format dimana tinggi halaman lebih besar daripada lebar halaman.
2. *Landscape* : Format dimana lebar halaman lebih besar daripada tinggi halaman.
3. *Page Height and Width Size* : Ukuran halaman
4. *Verso* : Sisi halaman sebelah kiri, biasanya bernomor halaman ganjil
5. *Single Page* : Satu lembar halaman.
6. *Double Page Spread* : Dua halaman yang saling berhadapan.
7. *Head* : Sisi bagian atas buku.
8. *Recto* : Sisi halaman sebelah kanan, biasanya bernomor halaman genap.

9. *Foredge* : Sisi bagian depan buku.
10. *Foot* : Sisi bagian bawah buku.
11. *Gutter* : Sisi bagian buku yang dijilid.

### 2.5.1.3. *The Grid*



Gambar 2.6. *The Grid*

(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

1. *Folio Stand* : Garis untuk menentukan nomor halaman.
2. *Title Stand* : Garis untuk menentukan posisi judul.
3. *Head Margin* : Batas pada sisi atas buku.
4. *Interval/Column Gutter* : Area kosong vertikal sebagai pemisah antar kolom.
5. *Gutter margin/Binding margin* : Batas sisi bagian dalam halaman yang dekat dengan bagian penjilidan.
6. *Running Head Stand* : Garis untuk menentukan posisi judul bab.
7. *Picture Unit* : Pembagian kolom yang dipisahkan oleh deadline.

8. *Dead Line* : Garis pemisah antara picture units.
9. *Column Width/Measure* : Lebar kolom.
10. *Baseline* : Garis untuk menentukan posisi teks.
11. *Column* : Area persegi pada grid yang digunakan untuk mengatur tulisan. Ukuran kolom dapat bervariasi, umumnya tinggi lebih besar dibanding lebar.
12. *Foot Margin* : Batas pada sisi bawah buku.

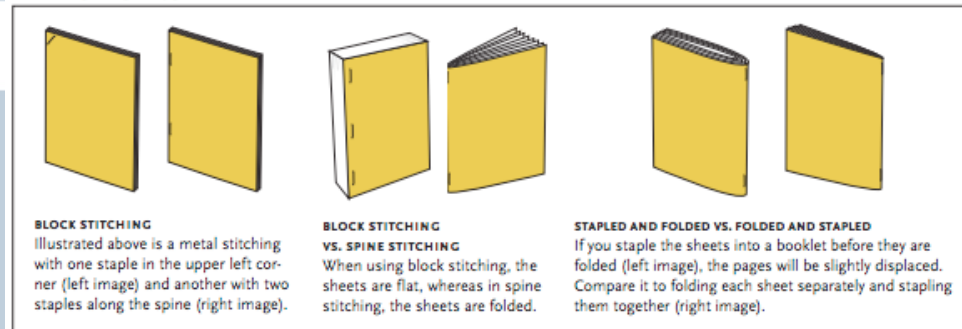
### **2.5.2. Penjilidan Buku**

Menurut Johansson, Lundberg dan Ryberg pada bukunya *A Guide To Graphic Print Production* (2011) penjilidan merupakan lembaran yang disatukan menjadi satu kesatuan yang kemudian dijilid dengan berbagai teknik dan siap untuk kemudian dipublikasi (hlm. 342). Ada beberapa macam teknik penjilidan diantaranya :

1. *Metal Stitching*, jenis penjilidan yang menggunakan staples logam dimana jahitan logam ditempatkan di sepanjang sisi atau salah satu sudut halaman.
2. *Spiral binding*, penjilidan yang menggunakan besi spiral yang mengikat dua sisi halaman berbeda yang akan disatukan.
3. *Glue Binding*, penjilidan ini relatif murah dan menggunakan lem untuk mengikat sisi halaman.
4. *Thread Sewing*, penjilidan dengan cara tradisional dengan menjahit kumpulan halaman terpisah lalu kumpulan halaman tersebut digabung dengan kumpulan halaman lainnya.

5. Thread Sealing, penjilidan yang menggabungkan penjilidan benang dan lem.

#### METAL STITCHING



Gambar 2.7. *Metal Stitching*  
(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

#### SPIRAL BINDINGS



Gambar 2.8. *Spiral Binding*  
(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

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 2.9. *Thread Sealing*  
(*Book Design/Andrew Haslam/2006*)

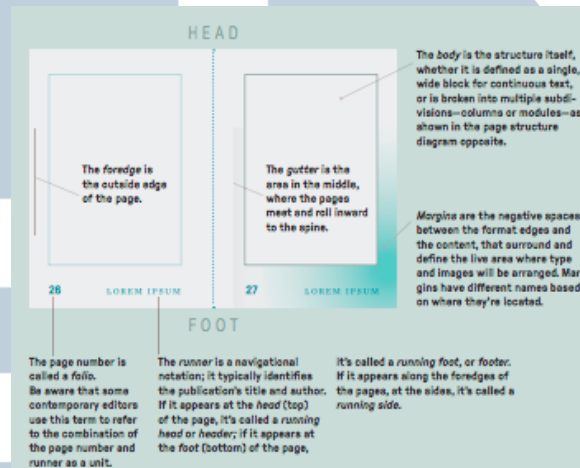
### 2.5.3. *Grid*

Menurut Samara (2017) *Grid* berfungsi untuk mengkomunikasikan elemen-elemen visual dan data seperti gambar dan simbol, kumpulan kalimat, judul, maupun data yang bersifat tabular menjadi satu kesatuan yang utuh. *Grid* mengenalkan pengaturan materi dengan sistematis.

Ia menambahkan Tidak hanya untuk mengelompokkan informasi yang berbeda atau mengatur alur gerak mata audiens atau pembaca tetapi yang tidak kalah pentingnya yaitu memberikan keterpaduan bentuk pada elemen-elemen visual, serta penyelarasan elemen visual kedalam posisi dan porsi yang tepat sehingga informasi dapat dengan mudah dipahami. Keuntungan dari penggunaan grid yaitu kejelasan, efisiensi dan kontinuitas (hlm. 11).

### 2.5.3.1. Anatomy of Pages

Samara membagi *anatomy of pages* menjadi beberapa bagian yaitu :



Gambar 2.10. *Anatomy of Pages*

(*Making and Breaking the Grid : 2nd edition*/Timothy Samara/2017)

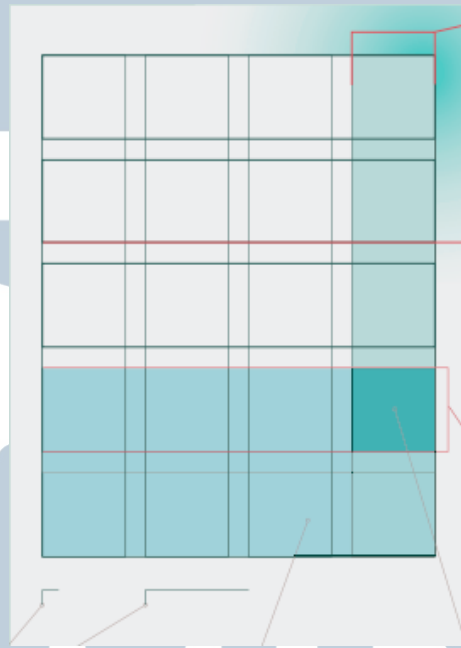
1. *The body* : Struktur itu sendiri yang bisa didefinisikan sebagai bagian tunggal, bagian dengan area yang luas dengan teks yang berkelanjutan, atau dipecah menjadi beberapa bagian kecil pada struktur halaman yang berlawanan.
2. *The Gutter* : Area yang berada diantara dua halaman dan bidang penjilidan.
3. *The Foredge* : Tepi luar halaman.
4. *Margin* : Ruang negatif antara tepi media dan konten. Mengelilingi media dan memisahkan area aktif yang akan diletakkan gambar, tulisan atau elemen lain.
5. *The Runner* : Notasi atau tanda navigasi. Biasanya mengidentifikasi judul publikasi dan penulis. Jika berada dibagian atas halaman, maka

disebut *Running Head* atau *Header*. Apabila berda di bagian bawah halaman, maka disebut *Running Foot* atau *Footer*.

6. *The Page Number* : Sering disebut folio. Beberapa editor kontemporer biasanya menggabungkan *page number* dan *runner* sebagai satu kesatuan.

### 2.5.3.2. Page Structure

Page structure dibagi kedalam beberapa bagian, diantaranya :



Gambar 2.11. Page Structure

(*Making and Breaking the Grid : 2nd edition/Timothy Samara/2017*)

1. *Columns* : Deretan yang memanjang dari atas ke bawah yang menciptakan bagian-bagian horisontal yang dipisahkan garis batas. Kolom bisa beragam ukuran, kadang bisa dengan ukuran yang sama,



namun bisa juga dengan ukuran yang berbeda antar kolom. Kolom-kolom dipisahkan oleh *gutter*.

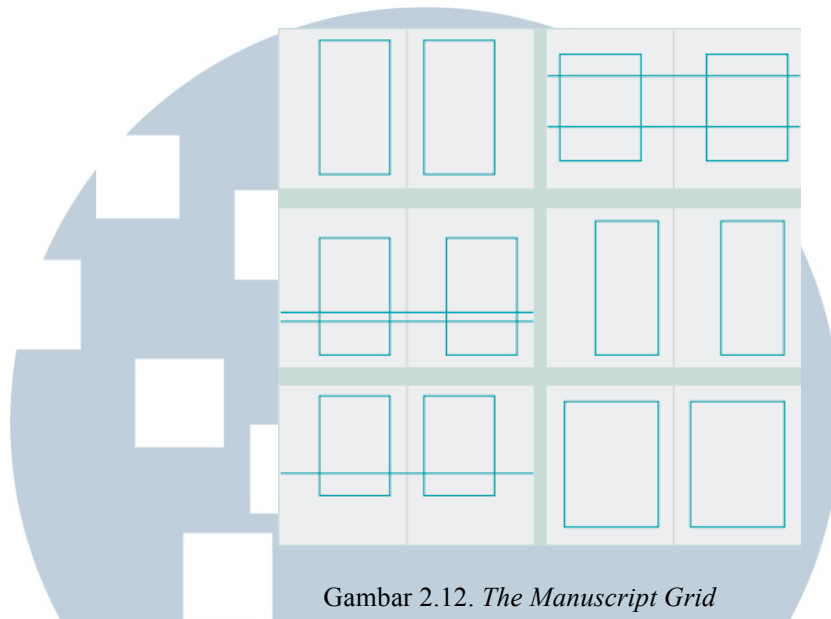
2. *Rows* : Baris horisontal yang memotong kolom vertikal. Antar baris juga pisahkan oleh *gutter*.
3. *Flowlines* : Garis yang membentang secara horisontal untuk membantu mengarahkan mata dan menjadi acuan peletakkan gambar dan tulisan.
4. *Modules* : Satuan ruang yang tercipta dari hasil perpotongan antara kolom dan baris.
5. *Spatial Zone* : Kelompok kolom dan baris yang masing-masing diberi pesan khusus untuk menampilkan informasi. Contohnya seperti bidang horisontal disediakan untuk peletakan gambar, bidang lainnya untuk peletakan teks.
6. *Markers* : Bagian yang digunakan untuk meletakkan elemen yang konsisten seperti judul bab, judul *section*, atau elemen lainnya dengan posisi yang sama dan berkelanjutan.

### 2.5.3.3. Grid Basic

#### 1. *The Manuscript Grid*

Grid dengan struktur yang sederhana. Terdiri dari satu blok teks yang relatif besar pada masing-masing penyebaran halaman dan tujuannya untuk mengakomodasi teks yang kontinyu dan luas.

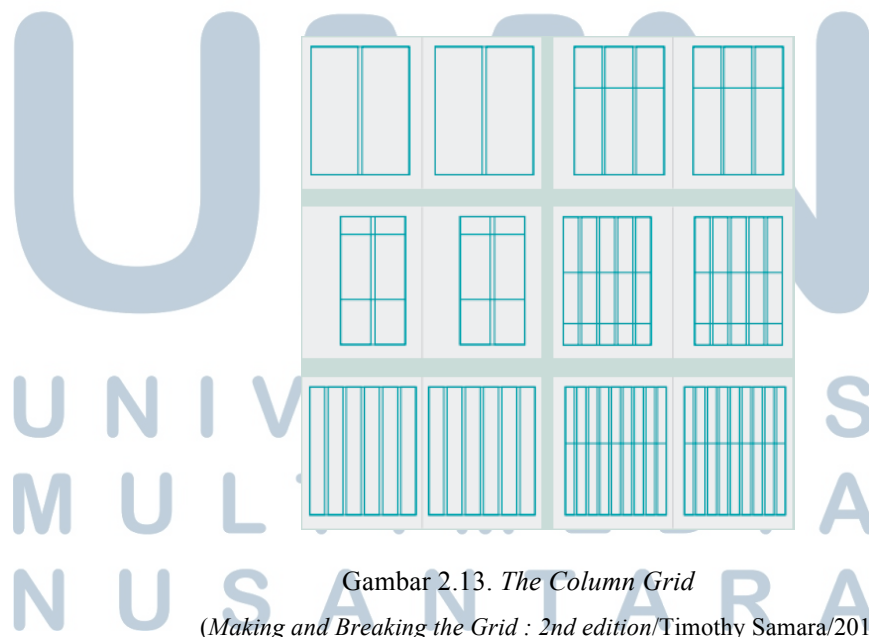
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 2.12. *The Manuscript Grid*  
 (Making and Breaking the Grid : 2nd edition/Timothy Samara/2017)

## 2. *The Column Grid*

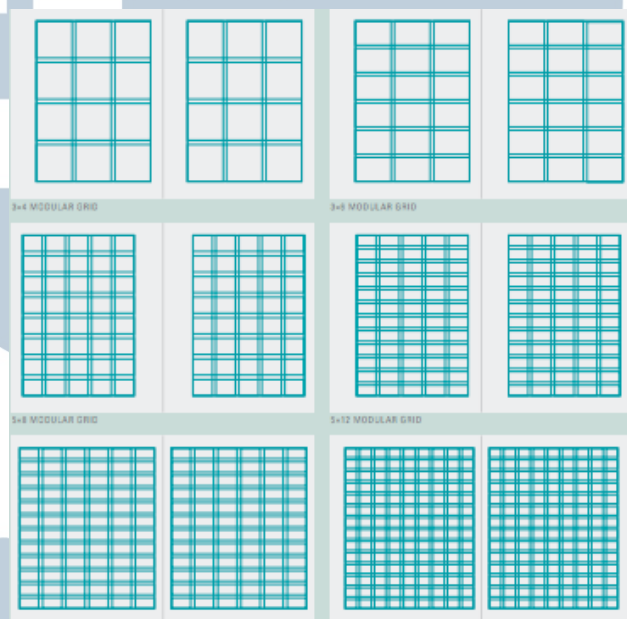
Informasi dapat diatur ke dalam grid yang terdiri dari kolom-kolom yang saling berkaitan. Fleksibel dan bisa digunakan untuk membagi bermacam-macam informasi.



Gambar 2.13. *The Column Grid*  
 (Making and Breaking the Grid : 2nd edition/Timothy Samara/2017)

### 3. *Modular Grid*

Dapat digunakan untuk menampilkan berbagai jenis informasi yang berbeda dan kompleks. Grid ini merupakan kolom-kolom dengan garis horizontal yang membagi kolom menjadi baris yang kemudian membentuk modul. Modul berisi informasi kecil yang jika dikelompokkan akan menjadi informasi yang besar dan menyatu.

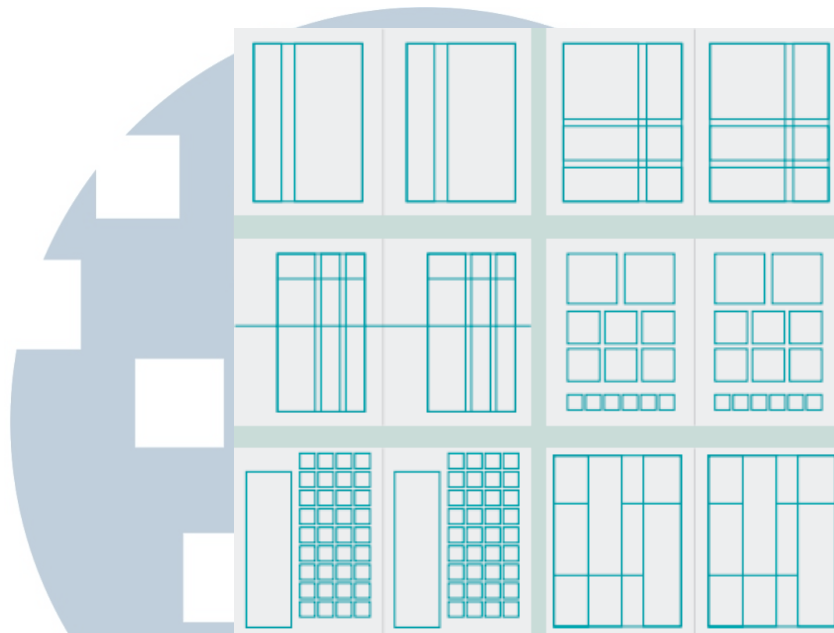


Gambar 2.14. *Modular Grid*

(*Making and Breaking the Grid : 2nd edition/Timothy Samara/2017*)

### 4. *The Hierarchic Grid*

Grid ini berfungsi baik untuk kebutuhan informasi yang berdasar pada penempatan-penempatan intuitif yang disesuaikan dengan berbagai hal proporsi elemen. Lebar kolom bervariasi tergantung konteks dan penggunaan (hlm. 24-30).



Gambar 2.15. Hierarchic Grid

(*Making and Breaking the Grid : 2nd edition/Timothy Samara/2017*)

#### 2.5.4. *Layout*

Menurut Haslam (2006), dalam membuat *layout* pada buku membutuhkan perancang dalam hal ini desainer untuk membantu membuat keputusan mengenai penempatan semua elemen yang ada pada halaman. Dalam merancang tata letak, terdapat dua pertimbangan yang penting yaitu teks dan gambar. Dimana teks yang diatur dan diorganisir untuk mengatur alur pembacaan dan gambar yang menciptakan keseimbangan diantara kedua prinsip dan menciptakan berbagai model halaman (hlm.140). Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam mengatur tata letak diantaranya (hlm. 140-144) :

1. Menyiapkan konten untuk tata letak : teks dan gambar

Mengatur dan menyiapkan konten sebelum mendesain buku merupakan bagian yang sangat penting. Desainer harus mempunyai aset-aset yang

akan dimasukkan ke dalam buku seperti naskah, data digital dari naskah, data ilustrasi atau fotografi yang terorganisir dengan baik. Hal ini akan memudahkan dalam pembagian elemen-elemen tersebut ke dalam halaman-halaman pada buku.

2. Pengorganisasian tata letak : *flatplan* yang menunjukkan posisi gambar dan teks.

*Flatplan* merupakan diagram dari semua halaman buku yang terdapat pembagian gambar dan teks pada halaman dalam buku tersebut. Disusun secara berurutan dan dilengkapi dengan keterangan seperti *signature*, warna, dan lain-lain.

3. Storyboard : mengatur teks dan gambar.

Selain menggunakan *flatplan*, penyusunan konten dan elemen seperti teks, gambar, warna, dan lain-lain bisa juga menggunakan storyboard. Hal ini berfungsi untuk menjelaskan hal-hal yang lebih detail.

4. Tata letak berdasarkan teks. Ini akan digunakan apabila dalam sebuah buku akan terdapat mayoritas teks dibanding gambar. Sehingga, teks tersebut akan disusun sehingga tidak menyulitkan pembaca untuk mengetahui informasi dan pesan yang disampaikan melalui buku tersebut.

## 2.6. Warna

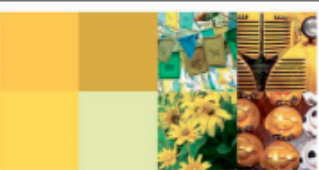
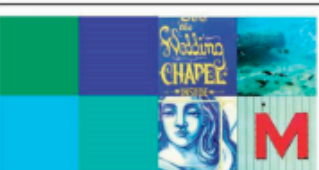
Adams Morioka dalam bukunya *Color Design Workbook* (2008) mengatakan bahwa teori warna merupakan seperangkat prinsip panduan yang dapat digunakan untuk membuat kombinasi warna yang harmonis. Ide-ide mengenai teori ini diwakili dalam bentuk diagram roda warna, segitiga warna maupun bagan yang

dapat membantu dalam menggabungkan warna guna memperoleh palet yang efektif (hlm. 16).

Mata dan otak manusia mengalami warna secara fisik, mental dan emosional. Sehingga warna akan memberikan arti dan makna masing-masing yang akan mempengaruhi penggunaan warna kaitannya dengan waktu, momen, tujuan dan fungsinya. Symbolisme warna ini seringkali merupakan peningkatan budaya dan pendapat tentang asosiasi yang bervariasi dan terkadang saling bertentangan. Oleh karena itu perlu diperhatikan terlebih dahulu bagaimana pemahaman dan simbolisme target terhadap warna yang akan digunakan. Berikut adalah makna-makna warna yang dikemukakan Morioka :

**Color Index**







Color	Associated with	Positive	Negative
	Red fire blood sex	passion love blood energy enthusiasm excitement heat power	aggression anger bottle revolution cruelty irrationality
	Yellow sunshine	intellect wisdom optimism radiance joy idealism	jealousy cowardice deceit caution
	Blue sea sky	knowledge coolness peace masculinity contemplation loyalty justice intelligence	depression coldness detachment apathy

Gambar 2.16. *Primary Color Index*  
(*Color Design Workbook/Adams Morioka/2008*)

Warna-warna diatas merupakan warna primer yang terdiri dari warna merah, kuning dan biru. Warna primer kerap diasosiasikan dengan api, darah, sinar surya, laut dan langit. Merah, kuning dan biru bermakna cinta, energi, kekuatan, intelektual, pengetahuan, gembira dan keadilan.

**Color Index**



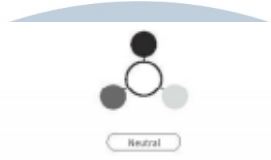
Color	Associated with	Positive	Negative	
	Green	plants the natural environment	fertility money growth healing success nature harmony honesty youth	greed envy nausea poison corrosion inexperience
	Purple	royalty spirituality	luxury wisdom imagination sophistication rank inspiration wealth nobility republican	exaggeration excess madness cruelty
	Orange	autumn citrus	creativity invigoration uniqueness energy vibrancy stimulation sociability health whimsy activity	crassness trendiness loudness







Gambar 2.17. *Secondary Color Index*  
(*Color Design Workbook/Adams Morioka/2008*)

Warna-warna pada gambar ini merupakan warna sekunder yang terdiri dari warna hijau, ungu dan oranye. Warna hijau, ungu dan oranye kerap diasosiasikan dengan natural dan spiritual. Warna-warna ini memiliki makna pertumbuhan, muda, inspirasi, energy dan aktivitas.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## Color Index



Color	Associated with	Positive	Negative	
 	Black	night death	power authority weight sophistication elegance formality seriousness dignity solitude mystery stylishness	fear negativity evil sacrifice submission mourning heaviness remorse emptiness
 	White	light purity	perfection marriage/wedding cleanliness virtue innocence lightness softness sacredness simplicity truth	fragility isolation
 	Gray	neutrality	balance security reliability modesty classicism maturity intelligence wisdom	lack of commitment uncertainty moodiness cloudiness old age boredom indecision bad weather sadness

Gambar 2.18. *Neutral Color Index*  
(*Color Design Workbook/Adams Morioka/2008*)

Warna diatas ini merupakan kategori warna netral yang terdiri dari warna hitam, putih dan abu-abu. Warna-warna ini kerap diasosiasikan dengan gelap, terang, cahaya dan keseimbangan. Makna dari warna-warna ini yaitu elegan, kesempurnaan, kemurnian, keseimbangan, klasik dan kedewasaan.

### 2.7. Ilustrasi

Menurut Male dalam bukunya *Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective* (2007), ilustrasi adalah tentang mengkomunikasikan pesan kontekstual tertentu kepada audiens. Hal ini fokus pada kebutuhan objektif untuk memenuhi tujuan tertentu (hlm. 10). Dalam bukunya *The Fundamentals of*



*Illustration* (2005), Zeegan mengatakan ilustrasi sebuah deskripsi yang menggabungkan ekspresi pribadi dengan representasi bergambar untuk menyampaikan ide dan pesan (hlm. 11).

### 2.7.1. Jenis-Jenis Ilustrasi

Dalam bukunya *The Fundamental of Illustration* (2005), Zeegan membagi ilustrasi berdasarkan jenisnya menjadi beberapa bagian diantaranya (hlm. 86) :

#### 1. *Editorial Illustration*

Ilustrasi jenis ini digunakan untuk menunjukkan fakta atau sudut pandang pribadi yang digunakan pada surat kabar dalam bentuk fotografi atau ilustrasi.



Gambar 2.19. *Editorial Illustration*  
(*The Fundamental of Illustration*/Lawrence Zeegan/2005)

#### 2. *Book Publishing*

Ilustrasi jenis ini digunakan pada buku anak-anak, buku fiksi, buku referensi teknis dan buku-buku lainnya yang diterbitkan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.20. *Book Publishing*  
(*The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005*)

### 3. *Fashion Illustration*

Jenis ilustrasi yang digunakan pada materi *fashion* seperti kain, pakaian, tas, dan lainnya.



Gambar 2.21. *Fashion Illustration*  
(*The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005*)

#### 4. *Advertising Illustration*

Jenis ilustrasi yang digunakan dalam dunia periklanan.



Gambar 2.22. *Advertising Illustration*  
(*The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005*)

#### 5. *Music Industry Illustration*

Ilustrasi jenis ini digunakan pada industri musik untuk menciptakan identitas dari musik yang di wakili. Selain itu juga untuk membantu penjualan dengan menarik minat pembeli menggunakan ilustrasi.

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 2.23. *Music Industry Illustration*  
 (The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005)

#### 6. *Graphic Design Studio Collaboration*

Jenis ilustrasi yang digunakan pada studio desain untuk menunjang pekerjaan mereka dalam dunia kreatif.



Gambar 2.24. *Graphic Design Studio Collaboration*  
 (The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005)

### 7. *Self-initiated Illustration*

Jenis ilustrasi yang digunakan sendiri tetapi tidak menutup kemungkinan untuk dikomersialkan.



Gambar 2.25. *Self Initiated Illustration*  
(*The Fundamental of Illustration/Lawrence Zeegan/2005*)

### 2.7.2. Fungsi Ilustrasi

Menurut Male dalam bukunya *Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective* (2007), ilustrasi memiliki ragam fungsi, diantaranya (hlm. 86) :

#### 1. *Documentation, reference and instruction*

Pada bagian ini, ilustrasi berperan untuk mendokumentasikan, menyediakan referensi, pendidikan, penjelasan dan instruksi secara kontekstual dengan cakupan yang luas dan berbagai tema.



Gambar 2.4. *Documentation, Reference, Instruction*  
(*Illustration : A Theoretical and Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

## 2. *Commentary*

Ilustrasi berfungsi untuk memberikan komentar secara visual. Fungsi utamanya ialah menjadi sarana penghubung dengan jurnalisme yang terdapat pada halaman surat kabar atau majalah.



Gambar 2.5. *Commentary*

(*Illustration : ATheoretical and Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

## 3. *Storytelling*

Ilustrasi berfungsi untuk mengisahkan cerita yang didukung dengan keseimbangan gambar dan cerita.



Gambar 2.6. *Storytelling*

(*Illustration : ATheoretical and Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

#### 4. *Persuasion*

Ilustrasi berfungsi untuk membantu mengajak dan mengkampanyekan sesuatu.



Gambar 2.7. *Persuasion*

(Illustration : *ATheoretical and Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

#### 5. *Identity*

Ilustrasi berfungsi untuk pembentukan identitas perusahaan dan penempatan media yang beragam.



Gambar 2.8. *Identity*

(Illustration : *ATheoretical and Contextual Perspective/Alan Male/2007*)

### 2.7.3. Gaya Visual Ilustrasi

Male mengungkapkan bahwa dalam tinjauan ilustrasi secara historis, akan ditemukan berbagai macam gaya ilustrasi, tetapi sebenarnya dapat dikelompokkan kedalam dua kelompok besar yaitu (hlm.50) :

1. Ilustrasi literal

Ilustrasi literal merupakan gaya visual ilustrasi yang cenderung mewakili kebenaran gambar, bahkan gambar tersebut merupakan fiksi naratif yang bersifat fantasia atau dramatis. Contoh ilustrasi literal seperti *realism*, *hyperrealism* dan *imagery*.



Gambar 2.9. Ilustrasi Literal

(Illustration : *A Theoretical and Contextual Perspective*/Alan Male/2007)

U  
NIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



## 2. Ilustrasi Konseptual

Ilustrasi konseptual ialah penggambaran suatu objek dengan pendekatan metafora, meskipun objek tersebut merupakan terdapat unsur realitas. Contoh ilustrasi konseptual seperti *surrealism*, *diagrams* dan *abstract*.



Gambar 2.10. Ilustrasi Konseptual

(Illustration : *A Theoretical and Contextual Perspective*/Alan Male/2007)

### 2.7.4. Teknik Ilustrasi

Dalam bukunya *Illustrating Children's Book* (2004), Salisbury mengatakan bahwa dalam membuat ilustrasi, terdapat macam-macam teknik yang bisa digunakan. Teknik-teknik tersebut dirangkum kedalam tiga bagian, diantaranya (hlm. 40) :

#### 1. Manual

Pada teknik manual, ilustrasi dihasilkan dengan gambar tangan ilustrator dengan media seperti *watercolor*, *oil painting*, *acrylic*, *pastel*, *screen printing*, *etching*, *collage* and *mixed media*.



Gambar 2.11. Ilustrasi Manual  
(*Illustrating Children's Book*/Martin Salisbury/2004)

## 2. Digital

Teknik ilustrasi ini menggunakan bantuan software digital yang mendukung.



Gambar 2.12. Ilustrasi Digital  
(*Illustrating Children's Book*/Martin Salisbury/2004)

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3. Gabungan

Teknik ilustrasi ini menggabungkan teknik ilustrasi manual kemudian diolah lagi dengan menggunakan software pada komputer.



Gambar 2.13. Ilustrasi Gabungan

*(Illustrating Children's Book/Martin Salisbury/2004)*

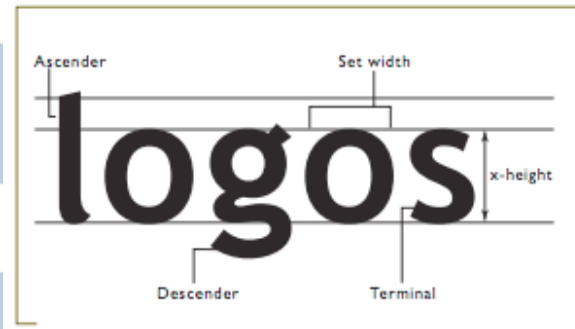
## 2.8. Tipografi

Landa dalam bukunya *Graphic Design Solutions 5th* (2013) mengatakan bahwa satu set karakter yang disatukan dengan sifat yang konsisten merupakan tipografi. Sifat visual ini menciptakan karakter penting dari jenis huruf bahkan pada huruf yang telah dimodifikasi sekalipun. Cakupan dari tipografi antara lain huruf, angka, simbol, tanda baca dan tanda aksentuasi atau diakritik. Setiap huruf memiliki karakter tersendiri.

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

### 2.8.1. Anatomi Huruf

Dibawah ini merupakan anatomi huruf menurut Landa :



Gambar 2.14. Anatomi Huruf  
(Graphic Design Solution 5th/Robin Landa/2013)

1. *Ascender*, bagian dari huruf *lowercase* yang melebihi *x-height*.
2. *Descender*, bagian dari huruf *lowercase* yang melewati garis batas bawah.
3. *X-Height*, tinggi huruf *lowercase*, tidak termasuk *ascender* dan *descender*.
4. *Terminal*, ujung *stroke* yang tidak diakhiri dengan *serif*.

### 2.8.2. Klasifikasi Huruf

Selain itu Landa juga mengatakan bahwa meskipun telah banyak sekali berkembang jenis huruf dan tulisan, ada beberapa klasifikasi dasar huruf diantaranya serif, sans serif, slab serif, script, italic dan display. Seluruh klasifikasi ini hadir berdasarkan sejarah dan perkembangan yang ada.



Gambar 2.15. Klasifikasi Huruf  
(Graphic Design Solution 5th/Robin Landa/2013)

1. *Sans Serif*, tipografi yang ditandai dengan tidak adanya kait yang dikenalkan pada awal abad 19.
2. *Slab Serif*, tipografi yang dicirikan dengan serif stroke serif yang tebal.
3. *Script*, tipografi yang paling menyerupai tulisan tangan.
4. *Display*, tipografi yang dirancang untuk digunakan dalam ukuran yang lebih besar terutama diperuntukkan untuk judul, dan akan sulit dibaca jika digunakan sebagai *body copy*.

### 2.8.3. Pemilihan Huruf

Dalam memilih huruf yang tepat dengan perancangan, ada beberapa panduan yang dapat digunakan, diantaranya :

1. Pilih berdasarkan kesesuaian dengan audiens, konsep desain, pesan dan konteks.
2. Pertimbangkan tone yang akan dihasilkan oleh tipografi. Bagaimana memancarkan anda emosional yang diekspresikan melalui jenis dan klasifikasi huruf.
3. Pastikan huruf memiliki satu set karakter yang dapat mendukung kebutuhan seperti *multiple languages, bold, oblique, italics* dan lainnya.

Harkins menambahkan (2010) tipografi berkaitan dengan penciptaan jenis huruf dan pengaturannya untuk menyampaikan pesan. Hal ini mengelilingi kita setiap hari tanpa kita sadari serta membimbing dan mengarahkan pikiran kita. Tipografi merupakan seni yang bergerak dan beradaptasi dengan waktu (hlm.13).

#### 2.8.4. Detailing Typography

##### 1. Type Size

Ketika memilih ukuran huruf biasanya akan tertera dalam ukuran point (pt) atau pixel (px). Ukuran huruf yang umum untuk teks tipografi berkisar antara 8 – 14 pt. Tetapi hal ini juga bergantung pada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan seperti panjang garis atau lebar kolom, konteks desain dan format bagi pembaca atau audiens.

Adobe Garamond Pro 10/12pt

If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in a paragraph (particularly when there is extended reading matter to consider), or the text can appear broken and interrupted. The setting should take into account letter-spacing, word-spacing and inter-linear spacing (leading). Each of these elements will have an influence not just on the overall appearance of the text, but also on how the text functions. It is important to recognise that text typography and display typography require different levels of attention to detail also. This is not to say that similar issues will not apply in each case. It may be however, that certain details become more or less apparent depending upon the application of the type.

Apple system Garamond 10/12pt

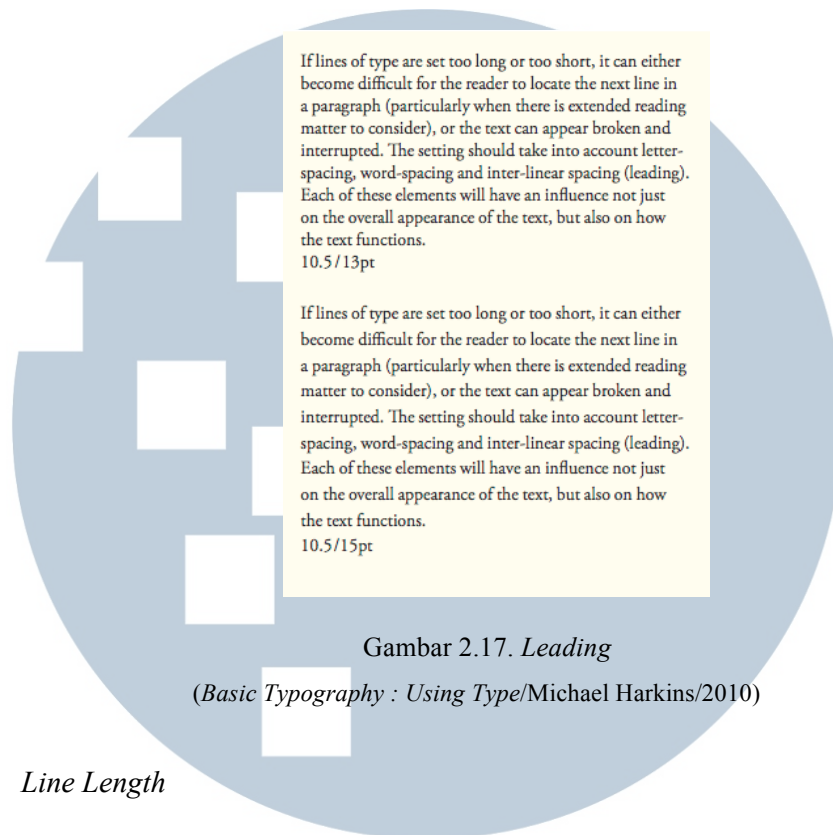
If lines of type are set too long or too short, it can either become difficult for the reader to locate the next line in a paragraph (particularly when there is extended reading matter to consider), or the text can appear broken and interrupted. The setting should take into account letter-spacing, word-spacing and inter-linear spacing (leading). Each of these elements will have an influence not just on the overall appearance of the text, but also on how the text functions. It is important to recognise that text typography and display typography require different levels of attention to detail also. This is not to say that similar issues will not apply in each case. It may be however, that certain details become more or less apparent depending upon the application of the type.

Gambar 2.16. *Type size*

(*Basic Typography : Using Type/Michael Harkins/2010*)

##### 2. Leading

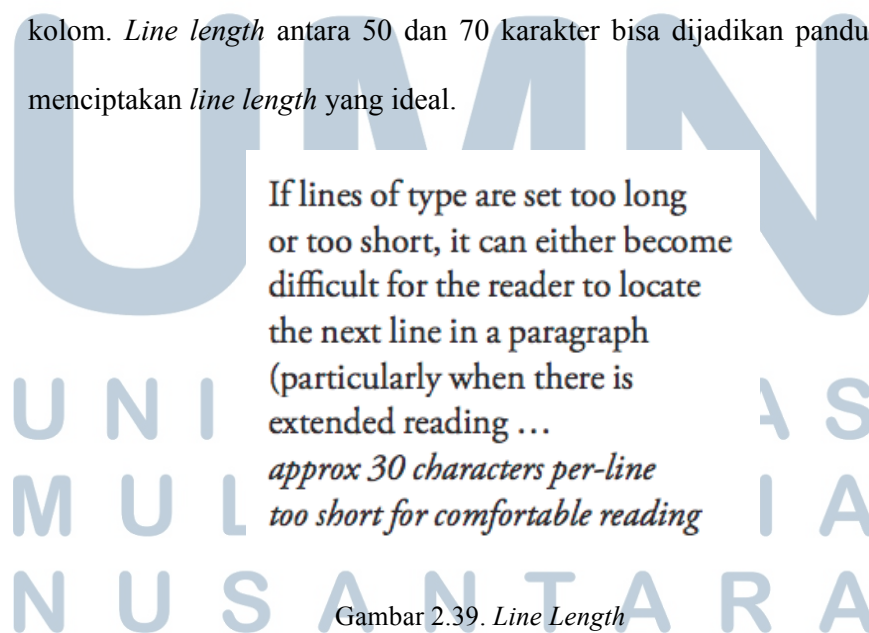
*Leading* sering disebut juga *linespacing*. Digunakan untuk menyesuaikan jarak vertikal teks. Penyesuaian tersebut diperlukan untuk memungkinkan pemerataan komposisi visual.



Gambar 2.17. *Leading*  
 (*Basic Typography : Using Type/Michael Harkins/2010*)

### 3. *Line Length*

*Line length* cukup penting seiring dengan pemilihan dan ukuran huruf, jenis huruf dan pengaturan kata. *Line length* menunjukkan lebar area teks atau lebar kolom. *Line length* antara 50 dan 70 karakter bisa dijadikan panduan untuk menciptakan *line length* yang ideal.



Gambar 2.39. *Line Length*  
 (*Basic Typography : Using Type/Michael Harkins/2010*)

#### 4. Kerning

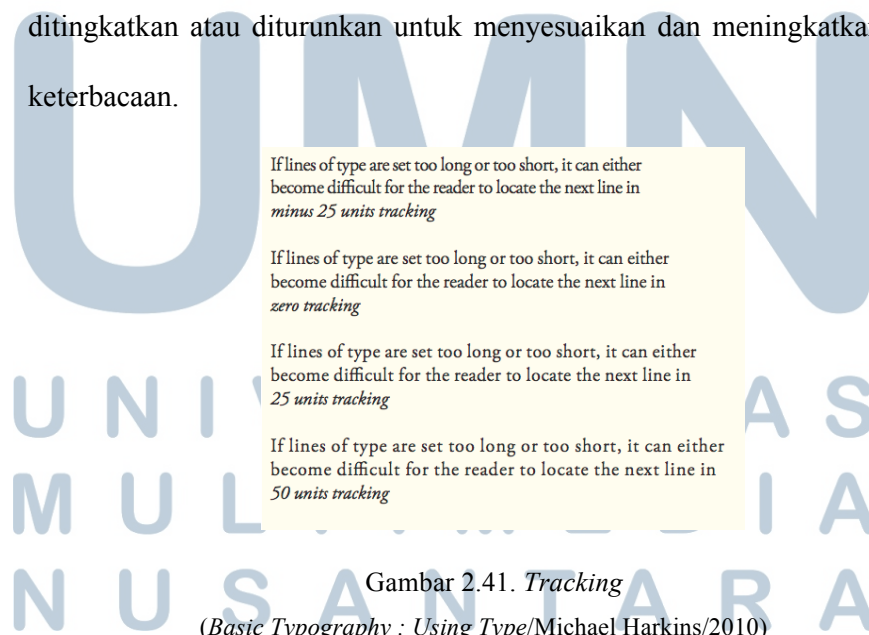
Bagian dari karakter huruf yang kadang mengganggu karakter lain. Hal ini kadang perlu diperhatikan agar teks dapat terbaca dengan baik.



Gambar 2.40. *Kerning*  
(*Basic Typography : Using Type/Michael Harkins/2010*)

#### 5. Tracking

Jarak antar karakter yang dapat diatur secara keseluruhan. Tracking bisa ditingkatkan atau diturunkan untuk menyesuaikan dan meningkatkan tingkat keterbacaan.

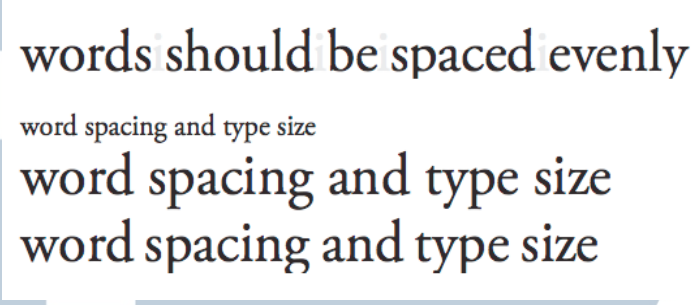


Gambar 2.41. *Tracking*  
(*Basic Typography : Using Type/Michael Harkins/2010*)



## 6. Spacing

Spacing terdiri atas tiga yaitu *letter spacing*, *word spacing* dan *line spacing*. Selain line spacing atau bisa disebut leading, jarak antar huruf dan kata juga penting untuk diperhatikan.



words should be spaced evenly  
word spacing and type size  
word spacing and type size

Gambar 2.42. Spacing  
(*Basic Typography : Using Type*/Michael Harkins/2010)

### 2.8.5. Buku dan Tipografi

Selain pertimbangan proporsi area marginal dan teks, desain buku memerlukan beberapa pertimbangan serius dalam hal bagaimana konten mempengaruhi tata letak sehubungan dengan penggunaan area teks. Buku yang hanya memiliki materi teks kontinu untuk konten memiliki banyak contoh yang jelas dalam hal pembagian halaman tipografi ke dalam margin dan area teks. Buku itu sendiri juga akan dibagi menjadi beberapa bagian yaitu materi depan, materi teks (bagian utama buku) dan materi akhir. Buku teks memiliki sistem grid yang cukup komprehensif untuk memungkinkan berbagai konten yang dikandungnya dan untuk mengakomodasi variasi dalam mengkonfigurasi teks dan gambar yang mungkin diperlukan. Adanya ruang kosong juga perlu dipertimbangkan dalam menyusun teks kedalam sebuah buku (hlm. 87).

### **2.8.6. Aksara**

PaEni dalam bukunya Sejarah Kebudayaan Indonesia : Bahasa, Sastra dan Aksara menuturkan (2009) adanya lalu lintas yang terjadi selama berabad-abad di Nusantara, pertemuan antara Barat dan Timur membuat Nusantara kaya akan budaya dan sejarah. Masing-masing datang dan membawa tatanan dan budaya mereka kemudian berbaur bersama kebudayaan lokal membuat budaya semakin beraneka ragam. Perbedaan antara budaya lokal juga memengaruhi tanggapan dan pemanfaatan terhadap pengaruh yang masuk. Hal ini bisa dilihat dari tulisan dan pemanfaatan tulisan tersebut. Tidak semua daerah khususnya masyarakat dalam hal ini memanfaatkan tulisan dengan tujuan yang sama dan tidak semuanya meninggalkan bekas yang masih ada hingga sekarang. Tidak semua masyarakat dalam suku bangsa tertentu yang menganggap tulisan merupakan milik sekelompok masyarakat besar tetapi hanya milik sekelompok kecil saja begitu juga sebaliknya. (hlm.270).

Tulisan yang kemudian tersebar di daerah-daerah di Indonesia ini mengalami penyesuaian. Bentuk-bentuk asli kemudian dimodifikasi, baik ditambah, dikurangi, maupun diubah disesuaikan dengan sistem budaya daerah setempat sebagai bukti adanya akulturasi budaya (hlm. 272). Tulisan Bugis tidak hanya terbatas di Sulawesi Selatan tetapi juga menyebar hingga ke Flores tepatnya daerah Ende yang memiliki naskah-naskah dengan sistem penulisan dengan menggunakan huruf Ende atau yang disebut Lota. (PaEni dalam Banda 2005:92) (hlm.285).

## **2.9. Copywriting**

Bowdery dalam bukunya *Basic Advertising : Copywriting* (2008) mengatakan bahwa dalam proses kreatif, *copywriter* memberikan peran yang cukup penting dalam mengkombinasikan visual dan kata-kata (hlm. 8).

### **2.9.1. The Role of Copywriters**

Terdapat beberapa peran *copywriter* menurut Bowdery, diantaranya (hlm. 9) :

1. *Writing with purpose*

*Copywriter* berperan untuk menghasilkan respon emosional di benak audiens dari teks yang dibuat.

2. *Understandig Your Product*

Untuk membuat konsep yang tepat dan memperoleh hasil yang efektif, *copywriter* harus mengetahui dengan detail produk yang akan diolah.

3. *Knowing Your Audience*

Seberapa baik pengetahuan akan target audiens maka pemahaman untuk membuat nada yang sesuai dan menyampaikan pesan yang lebih kuat.

4. *Mastering The Language*

Dengan menguasai bahasa, bentuk penggunaan bahasa dan tatanan yang tepat, serta aturan dasar penulisan dan lain sebagainya, maka penyampaian pesan akan lebih efektif.

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