



### **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 Sejarah Indonesia**

##### **2.1.1 Klasifikasi Era Sejarah di Indonesia**

Indonesia memiliki catatan sejarah yang panjang dan dapat digolongkan dalam beberapa periode atau era. Menurut Sudirman (2014) periode sejarah Indonesia terdiri atas era prasejarah, era prakolonial, era kolonial, era kemerdekaan awal, era orde baru, dan era reformasi. Era prakolonial merupakan era sejarah Indonesia sebelum kolonialisme yang dilakukan oleh beberapa Spanyol, Inggris dan Belanda. Pada era prakolonial Indonesia diduduki oleh kerajaan-kerajaan Hindu dan Buddha yang mendapat pengaruh dari pedagang India dan China.

Indonesia pada era kerajaan Hindu-Buddha juga disebut sebagai era klasik yang dibagi menjadi dua oleh Soekmono menjadi era Klasik Awal dan era Klasik Akhir. Era Klasik Awal diperkirakan berjaya pada abask ke 7 sampai 9 Masehi yang ditandai peninggalan candi Hindu dengan corak yang meruncing dan atap bertingkat. Sedangkan pada era Klasik Akhir (kira-kira abad 13 Masehi), peninggalan tampak lebih langsing dan tinggi dengan dasar yang lebih tinggi sehingga cenderung kurang stabil. (John, 2001).

## 2.2 Buku

### 2.2.1 Pengertian Buku

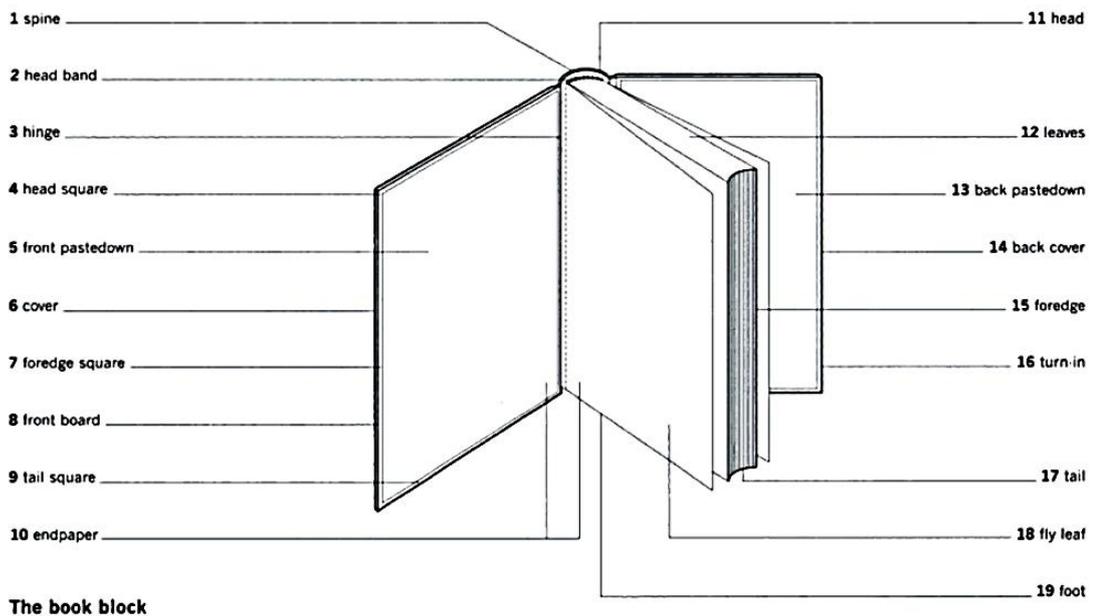
Buku menurut Guan (2012, hlm. 6-7) buku merupakan salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan informasi. Namun buku tak berarti sebuah media informasi yang statis dan kaku, keahlian seorang desainer dalam menyampaikan pengetahuannya mengenai konten buku dan keahlian untuk mengolah desain buku dengan baik mempengaruhi hal tersebut. Buku juga merupakan serangkaian informasi yang dibalut dengan keahlian desainer dalam mendesain untuk dapat menarik perhatian pembaca.

Sedangkan menurut Landa (2011) dalam bukunya yang berjudul *Graphic Design Solution*, merupakan salah satu bentuk dari publikasi. Publikasi sendiri merupakan format yang terdiri lebih dari satu halaman (minimal 12 halaman) yang berisikan informasi terstruktur dan berurutan. (hlm. 190).

Buku dipandang dari sejarah merupakan bentuk pencatatan yang menyimpan informasi, ide dan kepercayaan. Buku sendiri memiliki sejarah yang panjang, yakni sejauh 4000 tahun yang lalu dan tak selalu berbandaskan kertas, melainkan dapat berupa lembaran daun seperti daun papyrus, hingga kulit hewan. Dalam bukunya, Haslam menyimpulkan buku sebagai wadah portabel yang berisikan serangkaian hasil cetak dan lembar yang dijilid, sebagai bentuk preservasi, pengumuman, perluasan dan perpindahan ilmu untuk meliterasi pembacanya lintas ruang dan waktu. (Haslam, 2006)

### 2.2.2 Anatomi Buku

Untuk dapat memahami buku dengan baik, mengenal bagian-bagian buku dengan nama teknisnya adalah salah satu hal yang penting. Mengetahui nama teknis dapat mempermudah ketika melakukan diskusi dan komunikasi dengan pihak-pihak pembuatan buku lainnya seperti keadaan penerbit. (Haslam, 2006). Berikut ini merupakan bagian dari buku secara umum:



Gambar 2. 1

Berdasarkan anatominya, menurut Guan (2012) terdapat beberapa bagian yang memerlukan perhatian lebih dalam perancangan untuk memberikan dampak yang lebih terhadap pembaca, antara lain:

1. Sampul
2. Punggung buku

3. Cover dalam
4. Daftar isi
5. Layout
6. Halaman hak cipta
7. Konten buku

### **2.2.3 Proses Pembuatan Buku**

Menurut Guan (2012), mendesain buku diawali dengan memahami isi atau konten yang akan disampaikan didalam buku tersebut, karena ketika desainer memahami konten dengan baik, maka pemahaman desainer akan materi akan tersampaikan melalui desain yang dibuatnya terutama dalam desain sampul yang menjadi penentu pertama pembaca untuk membaca buku tersebut atau tidak. Landa (2011) juga menegaskan pentingnya mendesain sampul buku, karena sampul merupakan alasan pertama seseorang untuk membeli atau membaca buku tersebut di antara banyak buku lainnya di toko dan rak buku.

Proses mendesain buku menurut Landa (2011) terdiri atas Orientasi, Analisis, Konsep, Desain, dan Implementasi. Setelah konsep desain tercapai, visualisasi dan komposisi dapat dirancang. Guan (2012) menyatakan bahwa sebaiknya seorang desainer menggabungkan berbagai sudut pandang dan elemen ketika melakukan perancangan sampul buku.

Selain perancangan desain sampul, konten buku juga perlu dirancang. Hal ini diungkapkan oleh Guan (2012), karena dengan merancang konten dan tampilannya desainer memberikan “nyawa” kepada konten buku. Sehingga ketika

pembaca membaca buku tersebut, tak hanya konten semata yang dirasakan dan diterima oleh pembaca melainkan juga pengalaman ketika membaca. Dalam proses perancangan konten buku, terdapat empat hal yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Grid
2. Pemilihan font
3. Kombinasi warna, dan
4. Penataan gambar.

Setelah proses perancangan buku selesai, proses selanjutnya adalah proses pencetakan. Proses pencetakan menurut Bann (2006) terdiri atas:

1. Memindahkan data

Pada proses ini data yang terdapat secara digital disalin dan diserahkan ke percetakan sehingga dapat dibuat menjadi film/plate.

2. Data proofing

Proses ini dilakukan sebaiknya dua kali yaitu pertama sebelum proses pengiriman data kepada percetakan dan kedua saat proses cetak dilakukan. Sebelum mengirimkan data kepada percetakan, proses ini dilakukan untuk mengecek konten buku, format file, dan warna yang ingin dicapai, sehingga proses pencetakan dapat berjalan lancar dan terdapat patokan terhadap hasil yang ingin dicapai. Pada proses

pencetakan, data proffing dilakukan untuk memastikan hasil dan kualitas cetak.

### 3. Proses pencetakan

Pada tahap ini data yang telah diuji dicetak sesuai dengan mesin dan/atau jenis teknik cetak yang dipilih. Terdapat beberapa jenis teknik cetak antara lain:

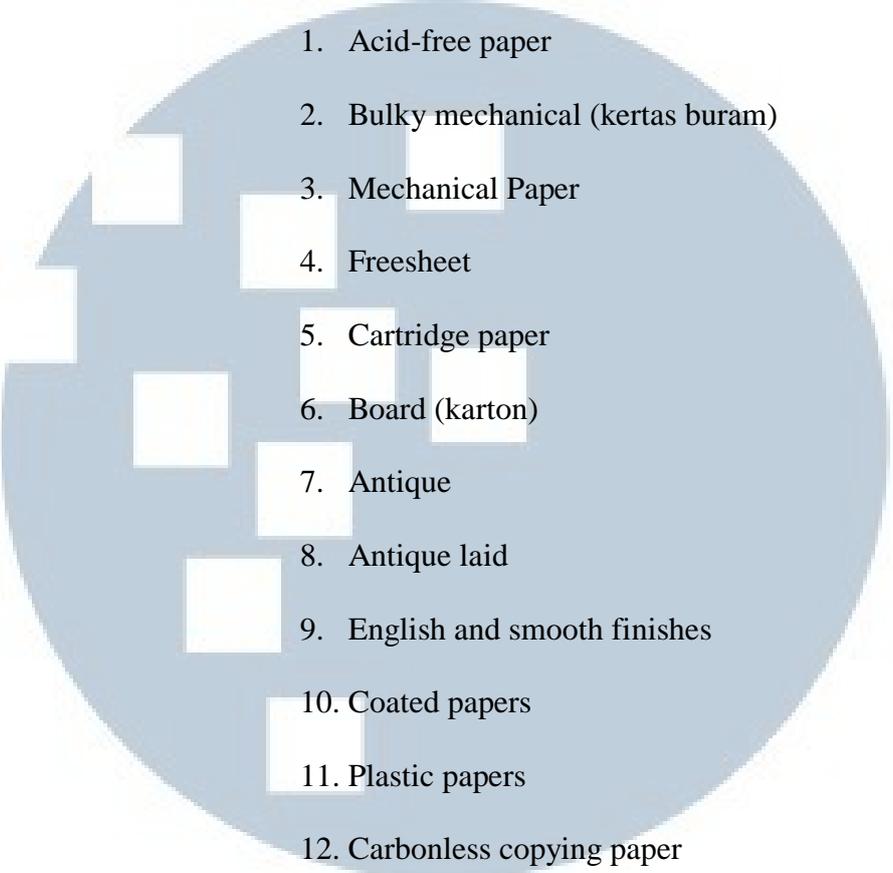
1. Offset lithography
2. Digital printing
3. Gravure
4. Screen printing
5. Letterpress
6. Dan lainnya.

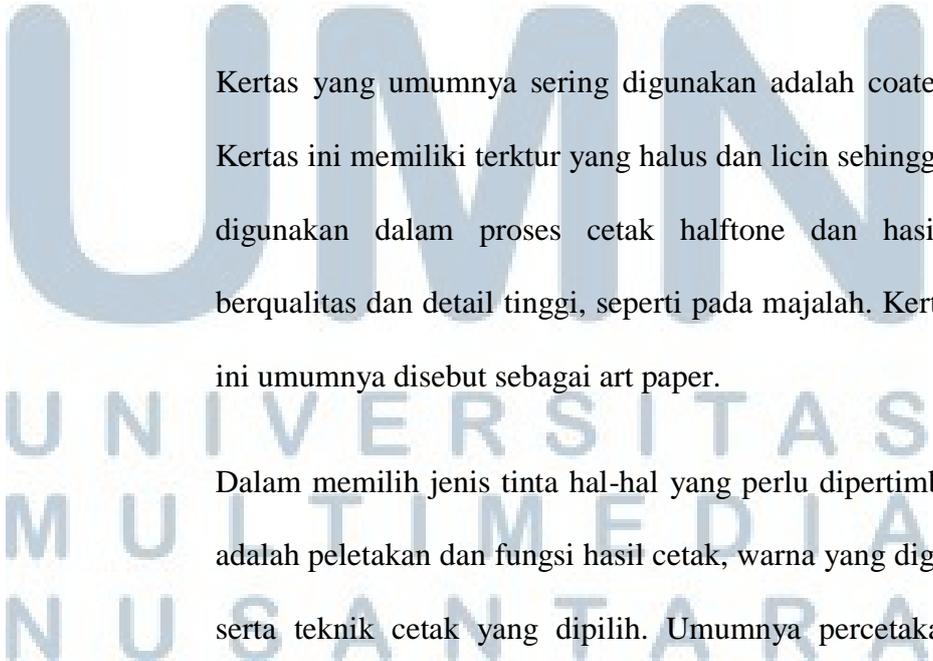
Umumnya teknik yang sering digunakan pada proses pencetakan buku adalah offset lithography (untuk skala besar) dan digital printing (untuk skala kecil).

### 4. Menentukan kertas dan tinta

Menentukan jenis kertas dan tinta juga merupakan hal yang penting, karena mempengaruhi hasil akhir cetak.

Pemilihan jenis kertas juga dapat didasarkan kepada fungsi dan pengguna buku/hasil cetak. Menurut Bann (2006) terdapat beberapa jenis kertas, yaitu:

- 
1. Acid-free paper
  2. Bulky mechanical (kertas buram)
  3. Mechanical Paper
  4. Freesheet
  5. Cartridge paper
  6. Board (karton)
  7. Antique
  8. Antique laid
  9. English and smooth finishes
  10. Coated papers
  11. Plastic papers
  12. Carbonless copying paper
  13. Papers for digital printing
  14. Technical Paper



Kertas yang umumnya sering digunakan adalah coated paper. Kertas ini memiliki tekstur yang halus dan licin sehingga cocok digunakan dalam proses cetak halftone dan hasil cetak berkualitas dan detail tinggi, seperti pada majalah. Kertas jenis ini umumnya disebut sebagai art paper.

Dalam memilih jenis tinta hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah peletakan dan fungsi hasil cetak, warna yang digunakan, serta teknik cetak yang dipilih. Umumnya percetakan akan

langsung menyesuaikan jenis tinta sesuai dengan teknik cetak yang dipilih. Untuk hasil cetak berwarna umumnya tinta 4 warna (CMYK) digunakan, tapi pada kondisi tertentu untuk dapat mencapai warna-warna spesifik, penambahan tinta dengan warna khusus dapat digunakan untuk mencapai konsistensi.

#### 5. Finishing

Proses finishing terdiri atas pemotongan (cutting), scoring dan perforasi, pelipatan (folding), penjilidan (binding) dan beberapa lainnya seperti die-cut, round cornering, laminasi, sealing/varnish.

Pada proses penjilidan dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu penjilidan buku softcover/paperback dan hardcover/hardback. Buku paperback dapat dijilid dengan menggunakan teknik:

1. Jahit kawat
2. Jahit benang
3. Jilid sempurna (Perfect Binding)
4. Jilid spiral (kawat maupun plastik)

Sedangkan buku hardback, kertas digabungkan dan dijilid terlebih dahulu dengan menggunakan teknik jilid sempurna atau jahit benang lalu digabungkan dengan case (cover keras buku) yang dibuat secara terpisah.

## 2.3 Ilustrasi

### 2.3.1 Pengertian Ilustrasi

Menurut Male (2007) Ilustrasi merupakan Bahasa Visual. Hal ini didapatkan karena ilustrasi mengkomunikasikan sebuah pesan kepada pembaca. Hal ini juga yang membedakan antara karya seni (fine arts) dengan ilustrasi. Pesan atau tujuan yang disampaikan oleh sebuah ilustrasi dapat beragam dan disesuaikan dengan permintaan klien atau tujuan lainnya. (hlm 10)

### 2.3.2 Fungsi dan Manfaat ilustrasi

Seperti yang telah disebutkan pada subbab sebelumnya oleh Male (2007), ilustrasi berfungsi untuk menyampaikan pesan yang kontekstual kepada pembacanya (audiens). Untuk itu menurut Male, ketika membuat sebuah ilustrasi kita memerlukan Rasional (The Rationale), Tujuan (The Aim), dan Objektif (The Objectives).

**Rasional** merupakan alasan pengambilan tugas/proyek yang akan dikerjakan;

**Tujuan** merupakan tindakan-tindakan yang akan dilakukan bersangkutan dengan rasional; dan

**Objektif** merupakan teknik serta metodo logi untuk mencapai tujuan yang telah dibuat. (hlm. 10, 16)

Selain itu ilustrasi juga dapat berfungsi sebagai bentuk dokumentasi, referensi, dan instruksi.

### 2.3.3 Jenis-Jenis Ilustrasi

Berdasarkan bentuk visualnya, Male (2007) membagi ilustrasi menjadi dua kelompok besar yaitu:

1. Literal Illustration (Ilustrasi Langsung)

Ilustrasi jenis ini merupakan ilustrasi yang dimaknai berdasarkan tampilan visualnya secara langsung. Ilustrasi jenis ini tak hanya ilustrasi yang digambarkan secara realis atau hyper-realis, tapi juga dengan teknik dan gaya lain selama tujuan ilustrasi adalah untuk menginformasikan kondisi/situasi secara nyata (*stylised realism*). Jenis ilustrasi ini juga merupakan jenis ilustrasi yang digunakan dalam novel, komik dan untu mereka adegan sejarah.

2. Conceptual Illustration (Ilustrasi Konseptual)

Ilustrasi konseptual merupakan jenis ilustrasi yang mengandung makna lebih secara metaforis dan ideologi. Ilustrasi jenis ini bisa mengandung elemen-elemen nyata yang disisipkan ide atau pesan secara figuratif. Contoh karya ilustrasi ini adalah diagram, ilustrasi abstrak, ilustrasi surealis dan lainnya.

Sedangkan berdasarkan konteksnya ilustrasi dapat digolongkan menjadi lima jenis, yakni:

1. Informatif

2. Komentuar
3. Fiksi Naratif
4. Persuasif, dan
5. Identitas

(Male, 2007, hlm. 50-70)

## 2.4 Infografis

### 2.4.1 Pengertian Infografis

Infografis berasal dari bahasa Inggris *infographics*, yang dalam buku *Infographics: The Power of Visual Storytelling* merupakan singkatan dari dua kata, yaitu, *information graphic*. Istilah ini muncul akibat kebutuhan dan penggunaan grafis dalam pemasaran daring. Istilah infografis juga cenderung menunjukkan suatu bentuk/format informasi yang menggunakan huruf berukuran besar, dengan orientasi visual menurun ke bawah, meski sesungguhnya infografis tidak terbatas pada bentuk penyampaian informasi dalam bentuk tersebut. Infografis merupakan bentuk visualisasi terhadap suatu informasi yang dapat dibuat dalam bentuk sederhana seperti rambu lalu lintas atau kompleks seperti keterangan fluktuasi ekonomi yang berfungsi untuk mempermudah pembaca dalam memproses informasi tersebut. (Lankow, Ritchie, & Crooks, 2012).

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. 2. Bentuk informasi yang cenderung disebut sebagai infografis (canva.com)

#### 2.4.2 Bentuk-bentuk Infografis

Dalam bukunya, Lankow, Ritchie, & Crooks menyatakan bahwa infografis dapat dikelompokkan berdasarkan formatnya, yaitu statis, bergerak dan interaktif. Ketiga bentuk infografis ini ditentukan berdasarkan jenis dan kebutuhan informasinya yang terdiri atas informasi pasti atau informasi terbaharui dan kebutuhan dalam bentuk interaksi yang aktif atau pasif.

Selain itu, infografis juga bisa digolongkan berdasarkan cara penyampaiannya, yaitu eksploratif dan naratif. Infografis dengan bentuk eksploratif berifat frontal, minimalis dan analitis. Infografis jenis ini cocok ketika digunakan untuk menyampeikan informasi dalam penelitian akademis, sains, ilmu bisnis, dan data analisis. Sedangkan infografis naratif, lebih ilustratif dan dekoratif, lebih menekankan desain dan visualnya untuk menarik perhatian dan menghibur pembaca. Penggunaan infografis naratif lebih cocok dalam publikasi, blog, dan sarana marketing.

## **2.5 Desain dalam Buku**

### **2.5.1 Elemen desain**

#### **2.5.1.1 Garis**

Garis merupakan hasil perpanjangan dari sebuah titik. Titik sendiri merupakan satuan terkecil dalam unit visual. Dalam bentuk digital titik merupakan sebuah pixel. Garis ditandai dengan keberadaan ketebalan dan panjangnya. Arah dan bentuk garis juga menjadi salah satu penanda keberadaannya. Garis dapat dibentuk dengan berbagai alat dan di atas berbagai medium sehingga dapat memiliki berbagai karakteristik. (Landa, 2011).

Dalam buku, garis dapat menjadi elemen pembentuk grid untuk mengatur layout dan bagian dari ilustrasi yang menjadi konten buku.

#### **2.5.1.2 Bentuk**

Bentuk secara umum memiliki arti sebagai gambaran umum dari suatu objek. Gambaran umum ini merupakan bidang datar dua dimensi. Bentuk, terdiri atas tiga bentuk dasar yaitu, lingkaran, segitiga dan bujur sangkar.

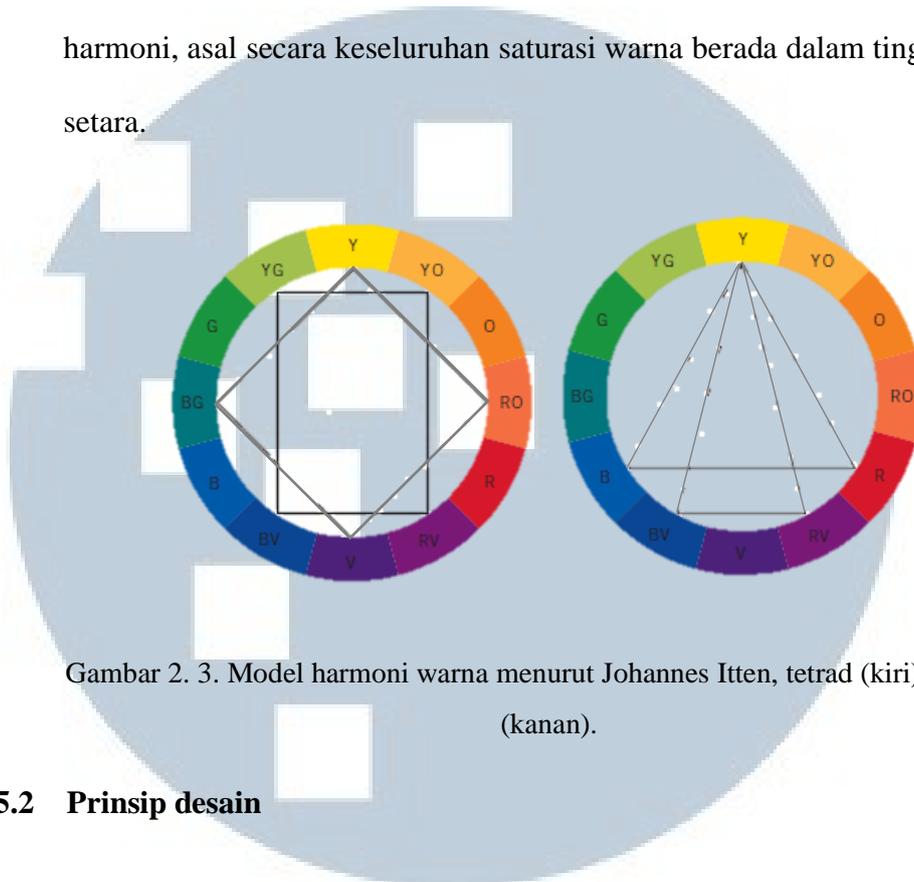
Ketiganya memiliki versi tiga dimensional yang berbeda, lingkaran menjadi sebuah bola, segitiga menjadi limas dan bujur sangkar menjadi kubus. (Landa, 2011)

### 2.5.1.3 Warna

Warna menurut Holtzschue (2006) merupakan sensasi indera yang juga memiliki pengaruh psikologis. Menurutnya warna terbagi menjadi tiga jenis berdasarkan sumbernya. Yang pertama adalah environmental color, warna ini merupakan warna yang berasal dari lingkungan dan dipersepsi secara kita sadari karena selalu berada disekitar kita dan memberikan kesan terhadap keberadaan dan suasana lokasi. Jenis yang kedua adalah colors of the object (warna benda), warna jenis ini dipesepsi secara langsung dan menjadi kesatuan suatu benda. Warna ini jenis ini juga mempengaruhi persepsi seseorang terhadap benda yang diwarnai. Sedangkan warna ketiga merupakan graphic colors, yang merupakan warna atas sesuatu yang dua dimensi, seperti lukisan, hasil cetak dan layar (on-screen). Warna pada tingkat ini mempengaruhi dan dipersepsi secara sadar maupun tidak sadar, dan inderawi dan intelektual secara bersamaan.

Secara teori, terdapat beberapa teori mengenai pencapaian harmoni warna, salah satu yang terkenal adalah teori Johannes Itten yang menggabungkan beberapa warna menjadi satu kelompok. Terdapat empat jenis kelompok, yaitu diad (jenis kelompok yang terdiri dari dua warna), triad (jenis kelompok yang terdiri tiga warna), tetrad (jenis kelompok yang terdiri empat warna) dan hexad (jenis kelompok yang terdiri enam warna). Namun menurut Holtzschue, semua warna dapat digunakan dan mencapai

harmoni, asal secara keseluruhan saturasi warna berada dalam tingkat yang setara.



Gambar 2. 3. Model harmoni warna menurut Johannes Itten, tetrad (kiri) dan triad (kanan).

## 2.5.2 Prinsip desain

### 2.5.2.1 Balance (Keseimbangan)

Keseimbangan menurut Landa (2011) merupakan stabilitas yang didapatkan berdasarkan distribusi visual. Keseimbangan bisa didapatkan melalui pembagian secara merata berdasarkan satu atau beberapa sumbu. Atau didapatkan berdasarkan intuisi, karena keseimbangan intuitif umumnya dimiliki dan dirasakan pada keseharian seperti saat berolahraga dan bahkan saat berjalan. Terdapat tiga jenis keseimbangan, yaitu keseimbangan simetri, asimetri dan keseimbangan sirkular. (hlm 26-27)

### **2.5.2.2 Hirarki visual**

Hirarki visual bisa didapatkan dengan menerapkan emphasis. Hirarki visual juga merupakan salah satu tujuan dan bentuk penerapan desain grafis. Hirarki visual membantu pembaca untuk menerima informasi secara sistematis dan jelas. (Landa, 2011, hlm. 28)

### **2.5.2.3 Emphasis**

Emphasis sebagai bagian dari hirarki visual mampu memberikan penekanan atau mencapai perhatian untuk menciptakan suatu alur.

Terdapat beberapa cara untuk menciptakan emphasis, antara lain:

1. Melalui isolasi
2. Melalui penempatan
3. Melalui ukuran
4. Melalui kontras
5. Melalui arah dan petunjuk
6. Melalui bentuk terstruktur (Landa, 2011, hlm.29)

### **2.5.2.4 Ritme**

Dalam bukunya, Landa (2011) menjelaskan ritme dalam desain grafis didapatkan melalui repetisi suatu elemen desain. Pengulangan elemen tersebut tidak harus konsisten, karena sama seperti ritme dalam musik, ritme visual/grafis juga dapat dipercepat, diperlambat atau diubah. Ritme

dapat tercipta melalui beberapa faktor (elemen) yaitu warna, tekstur, figure/ground, emphasis dan balance. (hlm. 30)

#### **2.5.2.5 Kesatuan**

Kesatuan, sesuai dengan namanya merupakan salah satu prinsip desain yang membahas hubungan antar bagian elemen visual dan cara mencapainya. Kesatuan dapat dicapai melalui prinsip gestalt yang terdiri atas:

1. Similarity (Kesamaan)
2. Proximity (Kedekatan)
3. Continuity (Keberlanjutan)
4. Closure (Kelengkapan)
5. Common Fate (Kesamaan berdasarkan arah)
6. Continuing Line (Keberlanjutan garis, kadang pengandaian suatu garis putus-putus menjadi satu garis utuh) (Landa, 2011, hlm. 31-32)

### **2.5.3 Tipografi**

#### **2.5.3.1 Pengertian Tipografi**

Menurut Landa (2011) tipografi merupakan ilmu mengenai huruf (type), dan dalam ilmu tersebut seseorang mempelajari desain huruf, menyusun huruf-huruf menjadi karya dua dimensi, dan karya dengan pengaruh ruang dan waktu. (hlm. 46). Berdasarkan definisi Landa, tipografi mempelajari

bentuk dan anatomi huruf, jenis-jenis (klasifikasi) typeface (tampilan huruf), pedoman penggunaan dan prinsip dasar dalam penggunaannya.

### **2.5.3.2 Pengertian Typeface**

Secara harafiah *typeface* memiliki arti wajah huruf yang merupakan bentuk huruf secara visual/fisik dan hal ini dipelajari dalam ilmu tipografi. Namun menurut Elam (2004) ilmu tipografi tidak hanya mempelajari huruf sebagai pengganti informasi verbal melainkan juga mempelajari dan mengatur tekstur yang disampaikan melalui komposisi huruf dan baris.

Sesuai dengan pendapat Elam, Dawson (2013) juga menyatakan bahwa *typeface* merupakan alat untuk menyampaikan pesan. Bagi Dawson *typeface* tidak hanya menyampaikan pesan tersurat tapi juga pesan tersirat (Wakonteks pesan) yang muncul dari penampilan huruf tersebut. Oleh sebab itu semakin banyak jenis *typeface* yang bermunculan, bahkan dalam satu *typeface* terdapat lebih dari satu font yang bertujuan untuk lebih menjelaskan makna yang ingin disampaikan (hlm. 10).

### **2.5.3.3 Fungsi dan Manfaat Tipografi**

Menurut Sanderson yang dikutip dalam Carter (2015), fungsi utama tipografi adalah sebagai alat mengkomunikasikan imajinasi yang dimiliki oleh sang penulis. Sayangnya tidak mungkin seorang penulis menulis ribuan kopi karyanya secara manual untuk menyampaikan pesan yang ia maksud. Maka, seperti yang diungkapkan oleh Bringhurst (2004) menentukan jenis huruf (*typeface*) merupakan hal yang penting, karena

tiap *typeface* memiliki karakteristik berbeda yang dapat memberi konteks pada kata yang disampaikan.

#### **2.5.3.4 Anatomi dan Sistem Pengukuran Huruf**

Menurut Sihombing (2015), anatomi huruf terdiri atas:

1. Baseline

Baseline merupakan garis maya yang terletak di dasar huruf dan menjadi letak huruf-huruf tersebut. Jika dibandingkan dengan buku tulis, baseline merupakan garis-garis dalam buku tersebut.

2. Cap height

Cap height merupakan ketinggian sebuah huruf kapital. Cap height juga dapat menjadi garis maya yang menunjukkan batas atas huruf kapital. Cap height cenderung lebih rendah dari ascender.

3. Meanline

Meanline merupakan garis maya yang menunjukkan ketinggian badan huruf kecil. Garis maya ini juga menunjukkan ukuran huruf “x” kecil.

4. x-height

x-height merupakan ketinggian huruf “x” kecil. Ukuran x height diukur dari baseline sampai ke titik puncak huruf “x” atau meanline.

5. Ascender

Ascender merupakan bagian huruf yang terletak di atas meanline. Ascender hanya berlaku bagi huruf kecil, karena huruf kapital memiliki ketinggian melebihi x-height.

#### 6. Descender

Descender merupakan bagian huruf yang terletak di bawah baseline. Sama seperti ascender, descender hanya berlaku bagi huruf kecil. Salah satu kesamaan lain antara ascender dan descender adalah ukurannya.

Selain bagian-bagian yang telah disebutkan di atas, terdapat juga beberapa kosa kata dan nama anatomi spesifik untuk beberapa huruf. (hlm. 127-129).

#### **2.5.3.5 Klasifikasi Huruf**

Huruf dapat dikelompokan berdasarkan keluarganya, anatominya dan kurun waktu. Menurut Sihombing, huruf dapat digolongkan menjadi satu keluarga berdasarkan struktur bentuk dasar huruf tersebut. Perbedaan dalam satu keluarga huruf dikelompokan berdasarkan tiga variasi, yakni berat (ketebalan), proporsi dan kemiringan. Berdasarkan anatominya huruf dibagi menjadi dua kategori, yaitu serif (berekor) dan sans serif (tidak berekor). Dan berdasarkan kurun waktunya huruf dapat dibagi menjadi

lima, yaitu Old Style, Transitional, Modern, Egyptian, dan Sans Serif. (Sihombing, 2015).

#### **2.5.3.6 Penggunaan Huruf**

Menurut Sihombing (2012), dalam memilih dan menggunakan huruf terdapat dua hal yang harus diperhatikan, yaitu *legibility* dan *readability*. *Legibility* merupakan kualitas huruf berdasarkan tingkat kemudahan direkognasi (dikenali) dan *readability* merupakan kualitas kemudahan dan kenyamanan huruf ketika digunakan. Untuk menjaga *readability*, *tracking* (jarak antar karakter/huruf secara horizontal) dan *leading* (jarak antar baris suatu huruf) sebuah huruf harus diperhatikan.

Penggunaan jenis berat juga harus disesuaikan dengan hasil akhir teks. Untuk teks yang panjang, sebaiknya menggunakan huruf yang ringan (tipis) dan menggunakan bold sebagai aksentuasi. Penggunaan huruf dengan tingkat berat yang rendah membuat pembaca merasa lebih nyaman dan teks lebih beruang. (*spacious*).

Ukuran huruf juga harus dipertimbangkan sesuai dengan fungsinya. Teks yang berfungsi sebagai judul (*display text*), setidaknya memiliki ukuran minimal 14 pt. Sedangkan untuk badan teks (*body text*), ukuran maksimal adalah 12 pt, dan alternatif ukuran yang umumnya digunakan ada 9 dan 10 pt.

Ketika membahas mengenai penggunaan huruf, bagian lain yang perlu dibahas adalah cara untuk memilih huruf. Bentuk huruf yang akan

dipilih harus disesuaikan dengan tema, lingkungan dan suasana yang ingin disampaikan melalui tulisan tersebut. Sebagai contoh untuk menyampaikan kesan modern penggunaan huruf script (huruf sambung) kurang tepat. (hlm. 164-182)

### 2.5.3.7 *Layout*

*Layout* menurut Landa (2011) adalah organisasi visual yang terdiri atas teks, gambar, ruang dan elemen desain lainnya. Sedangkan menurut Ambrose dan Harris (2011) *layout* adalah badan yang menaungi *grid*, struktur, hirarki, dan pengukuran yang saling berhubungan. *Layout* dapat dicapai dengan bantuan *grid* (alat bantu untuk menentukan posisi).

Terdapat beberapa jenis *grid* antara lain:

#### 1. Symetrical *grid*

Symetrical *grid* merupakan *grid* yang simetri.

Terdapat beberapa variasi untuk *grid* jenis ini, yakni:

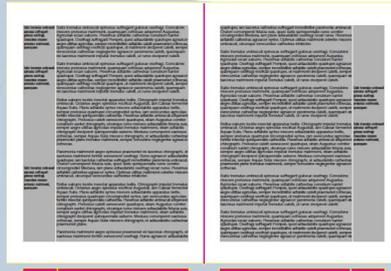
##### a. *Grid* simetris dengan dua kolom sama ukuran



Gambar 2. 4. Spread halaman dengan *grid* simetris

(Ambrose & Harris, 2011)

##### b. *Grid* simetris dengan keterangan



Gambar 2. 5. Spread halaman dengan grid simetris dengan salah satu kolom berfungsi sebagai keterangan (Ambrose & Harris, 2011)

c. Grid simetris dengan satu kolom



Gambar 2. 6. Spread halaman dengan grid simetris dan satu kolom (Ambrose & Harris, 2011)

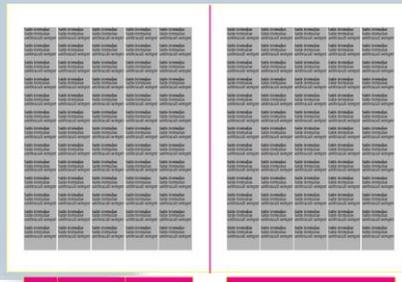
d. Grid simetris dengan dua kolom berbeda ukuran

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2. 7. Spread halaman dengan grid seimetris dan dua kolom berbeda ukuran  
(Ambrose & Harris, 2011)

e. Grid simetris dengan lima kolom



Gambar 2. 8. Spread halaman dengan grid simetris dan lima kolom  
(Ambrose & Harris, 2011)

2. Asymetrical grid

Asymetrical grid merupakan grid yang tidak simetri.

Meski tidak simetri, grid jenis ini merupakan pengembangan dari grid simetris, yang menjadi

pembeda adalah posisi elemen-elemen desain di letakan. (hlm. 27-43)

## 2.6 *Speech Balloon*

### 2.6.1 *Pengertian Speech Balloon*

*Speech Balloon* menurut Cohn (2013) merupakan bahasa visual yang terdiri atas tulisan (huruf) yang mewakili perkataan yang terletak dalam sebuah gelembung yang cenderung dengan ujung meruncing yang mengarah pada mulut pembicaranya. *Speech balloon* umumnya diasosiasikan dan dapat ditemui dalam karya komik. Perkataan(teks) dan gelembung dalam *speech balloon* merupakan satu kesatuan yang dinilai secara semiotik. (hlm.35-36)

### 2.6.2 *Bentuk Speech Balloon*

Bentuk *speech balloon* dipengaruhi dan dapat dikaji secara semiotik dalam empat jenis tahapan, yaitu:

#### 1. *Inherent*

Hubungan antara teks dan gelembung tampak jelas. Dalam jurnalnya, Cohn memberi contoh berupa teks eye (berarti mata) mewakili bentuk visual mata dalam gelembung berbentuk wajah manusia.

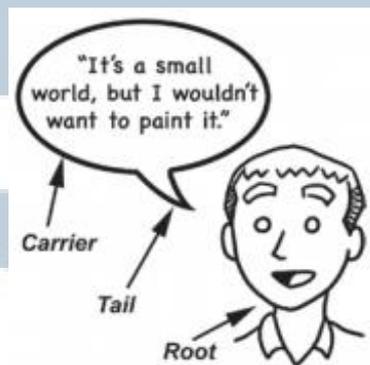


Gambar 2. 9. Contoh *speech balloon* dengan hubungan *inherent*

(Cohn, 2013)

## 2. *Emergent*

Teks dalam tahapan ini memiliki hubungan yang cukup jelas dan terikat dengan elemen visual lainnya. Keterikatan dan hubungan antara teks dengan elemen visual dapat dilihat dalam peletakan dan bentuk *speech balloon*. *Speech balloon* dalam tahapan ini terdiri atas teks di dalam gelembung yang berfungsi sebagai pembawa pesan yang memiliki ekor runcing yang mengarah pada elemen visual yang menjadi sumber atau pembicara pesan (teks).



Gambar 2. 10. Contoh *speech balloon* yang bersifat *emergent*

Selain itu *speech balloon* dalam tahapan juga terdiri atas *speech balloon* dengan bentuk gelembung yang bertujuan menunjukkan cara atau bentuk pesan yang disampaikan contohnya gelembung berbentuk awan yang menunjukkan pesan berupa pikiran, gelembung berupa oval sebagai dialog/monolog publik.

## 3. *Adjoined*

Dalam tahapan ini teks dengan image memiliki hubungan yang terpadu meski tidak secara langsung. Contohnya adalah *caption* gambar dan gelembung narasi (umumnya berbentuk kotak) dalam karya komik.

#### 4. *Independent*

*Speech balloon* dalam tahapan ini berdiri sendiri dan tidak memiliki hubungan sama sekali. (Cohn, 2013).

Dalam membuat *speech balloon*, menurut KielDaMan dalam eurobricks.com yang diakses 12 Juli 2018, ukuran gelembung dan teks harus proporsional, yaitu tidak terlalu rapat sehingga menyulitkan pembaca untuk membaca teks atau terlalu luas sehingga terdapat banyak ruang kosong dalam gelembung. (2012)





Gambar 2. 11. Contoh *speech balloon* dengan proporsi kurang tepat yang terlalu sempit (kiri) dan terlalu luas (kanan)

(KielDaMan, 2012)



Gambar 2. 12. Contoh *speech balloon* dengan proporsi yang tepat

(KielDaMan, 2012)

## 2.7 Desain Karakter

### 2.7.1 Pengertian Desain Karakter

Desain karakter menurut Neiminen merupakan proses pembuatan karakter/tokoh yang akan dipergunakan dalam buku, film, televisi, animasi, *game*, komik dan media-media lainnya. Karakter yang didesain sesuai dengan target audiens media tersebut, karena bertujuan untuk menciptakan hubungan antara audiens dengan media tertentu letak tokoh itu berada. (2017, hlm. 7-8).

## **2.7.2 Proses Desain Karakter**

Proses mendesain karakter dimulai dengan mengetahui target audiens karakter yang akan didesain. Hal ini disebabkan, kebutuhan desain dan karakteristik audiens beragam berdasarkan target yang ingin dicapai. Dengan membuat karakter yang sesuai dengan target audiens, maka tujuan pembuatan karakter tersebut seperti untuk promosi atau edukasi dapat tercapai. (Neiminen, 2017)

### **2.7.2.1 Bentuk Karakter**

Bentuk karakter yang dirancang disesuaikan dengan target audiens karakter. Desain karakter untuk audiens anak sebaiknya menggunakan bentuk dan siluet yang terdiri atas bentuk-bentuk dasar dan sederhana, serta didominasi bentuk lingkaran atau melengkung yang memberikan kesan ramah. Sedangkan karakter untuk target audiens orang dewasa, bentuk yang lebih kompleks dengan ekspresi yang detail lebih cocok, karena kemampuan dalam memproses informasi lebih tinggi. Siluet karakter juga cenderung didominasi bentuk-bentuk kotak/persegi dan segitiga. Bentuk kotak memberikan kesan stabil dan kokoh, sedangkan bentuk segitiga yang bersudut memberikan kesan aksi dan energi. (Neiminen, 2017)

### **2.7.2.2 Warna**

Pemilihan warna ketika mendesain karakter juga merupakan hal yang penting. Hal ini berkaitan dengan psikologi warna dan kesan terhadap karakter. Baik kesan terhadap personaliti karakter, maupun pekerjaan atau

latar belakangnya. Selain itu pemilihan warna juga harus kembali disesuaikan kepada target audiens karakter, sebagai contoh desain karakter untuk target audiens anak-anak sebaiknya menggunakan warna-warna yang beragam dan penuh (*colorful*). (Neiminen, 2017).

