



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. Desain

2.1.1. Elemen Desain

Robin Landa (2014) dalam bukunya “*Graphic Design Solution*” menjelaskan bahwa elemen desain terdiri dari *Line*, *Shape*, warna, dan tekstur. Elemen desain ini diperuntukkan untuk para desainer dapat mengetahui potensi tiap elemen tersebut untuk dapat dikembangkan dalam mengkomunikasikan desain dan ekspresi dalam mendesain. Namun sebelum mengenalkan elemen dan prinsip, Landa mengingatkan bahwa penting untuk seorang desain mengetahui format proyek seperti akhirnya akan diperuntukkan untuk digital/cetak, ukuran, dll sebelum mulai mengerjakan visualnya. Berikut penjelasan elemen-elemen desain.

2.1.1.1. *Line*

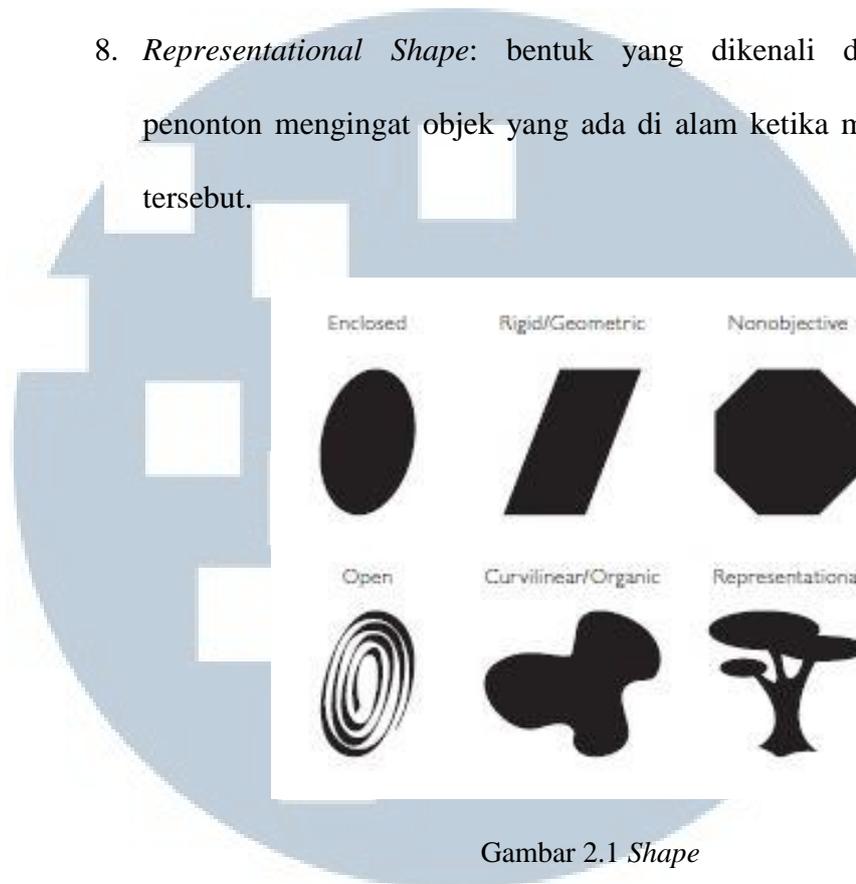
Dalam penjelasan soal *line*, Landa pertama menjelaskan tentang *point* terlebih dahulu, *point* disebutkan sebagai satuan terkecil dari *line* yang biasanya dikenali dengan bentuk yang melingkar. Sebuah garis juga lebih utama dikenali oleh panjangnya dibandingkan oleh lebarnya. Fungsi dasar *line* juga disebutkan sebagai penjelas bentuk, sisi, gambar, huruf, dll ; membantu dalam mengorganisasi komposisi visual ; menciptakan alur pengelihatian ; dan sebagai bentuk ekspresi dan *style*.

2.1.1.2. *Shape*

Shape adalah bentuk tertutup dari gabungan path. Biasanya didefinisikan dalam permukaan dua dimensi datar terdiri dari ukuran panjang dan lebar, yang dapat dibentuk dari garis, warna, atau tekstur. *Shape* memiliki bentuk dasar yaitu persegi, segitiga, dan lingkaran. Sedangkan bentuk yang bervolume, bentuk dasarnya adalah kubus, piramid, dan bola. Jenis-jenis bentuk terdiri dari:

1. *Geometric Shape*: dibentuk dengan sisi lurus, sudut yang dapat dihitung, lengkungan yang dapat dihitung.
2. *Curvilinear Shape*: *organic*, biomorfik, didominasi oleh sudut yang mengalir dan memiliki kesan natural.
3. *Rectilinear Shape*: hasil komposisi garis lurus dan sudut-sudut tertentu.
4. *Irregular Shape*: hasil kombinasi dari garis lurus dan garis lengkung.
5. *Accidental Shape*: dihasilkan dalam proses yang 'tidak sengaja'
6. *Non-objective* atau *Non-representational Shape*: bentuk yang diciptakan tidak berdasarkan bentuk alamiah, atau bentuk yang sudah ada, tidak merepresentasikan objek manapun.
7. *Abstract Shape*: bentuk sederhana atau kompleks yang dihasilkan dari proses penyusunan ulang, distorsi, alterasi dari representasi bentuk alam/natural.

8. *Representational Shape*: bentuk yang dikenali dan membuat penonton mengingat objek yang ada di alam ketika melihat bentuk tersebut.



Gambar 2.1 *Shape*
(Landa, 2014)

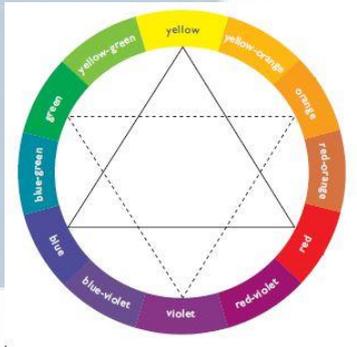
Dalam pembahasan *shape*, Landa juga membahas soal *figure* dan *ground* yang berperan sebagai pembentuk *shape* dalam visualisasi. *Figure/ground* biasa disebut juga *positive/negative* yang menimbulkan visual persepsi dalam permukaan dua dimensi. Biasanya *shape* yang ada di antar *figure* merupakan *ground* atau *negative shapes* or *white space*. Terdapat juga istilah *equivocal space* yaitu area yang kedua elemennya dapat menjadi *positive* atau *negative space* secara bergantian. Contoh : *yinyang* atau papan catur. Selain itu terdapat *typographic shapes* yang merupakan permainan *positive/negative space* yang dapat menimbulkan persepsi visual berupa bentuk huruf.

2.1.1.3. Warna

Warna adalah elemen yang memiliki kekuatan dalam visual. Warna merupakan hasil refleksi cahaya yang diserap pada suatu objek alam. Berbeda dengan warna digital yang merupakan hasil dari gelombang dan energi, biasa disebut *additive color*. Terdapat tiga elemen warna, *hue* – nama warna, *value* – level gelap/terang warna, *Saturation* – cerah/kusamnya warna. Dalam menentukan *value*, warna hitam dan putih memiliki peran. Dalam komposisi, *value* yang digunakan adalah *value contrast* untuk memperjelas perbedaan tiap bentuk yang ada, memperjelas batas *figure* dan *ground*. Peran warna dalam desain grafis adalah menciptakan *focal point*, memberi makna simbolis (*symbolism*), *brand personality*, memengaruhi keterbacaan teks, dapat dikategorikan menjadi monokromatis-tetradik-komplementari-dsb, dan warna digunakan biasanya dalam bentuk susunan *color palette*.

Penggunaan warna, merupakan bagian dari memahami bagaimana potensi sebuah warna menjadi bagian dari simbolisme untuk memengaruhi audiens. Kombinasi penggunaan warna menggunakan dasar *pigment color wheel* berikut.

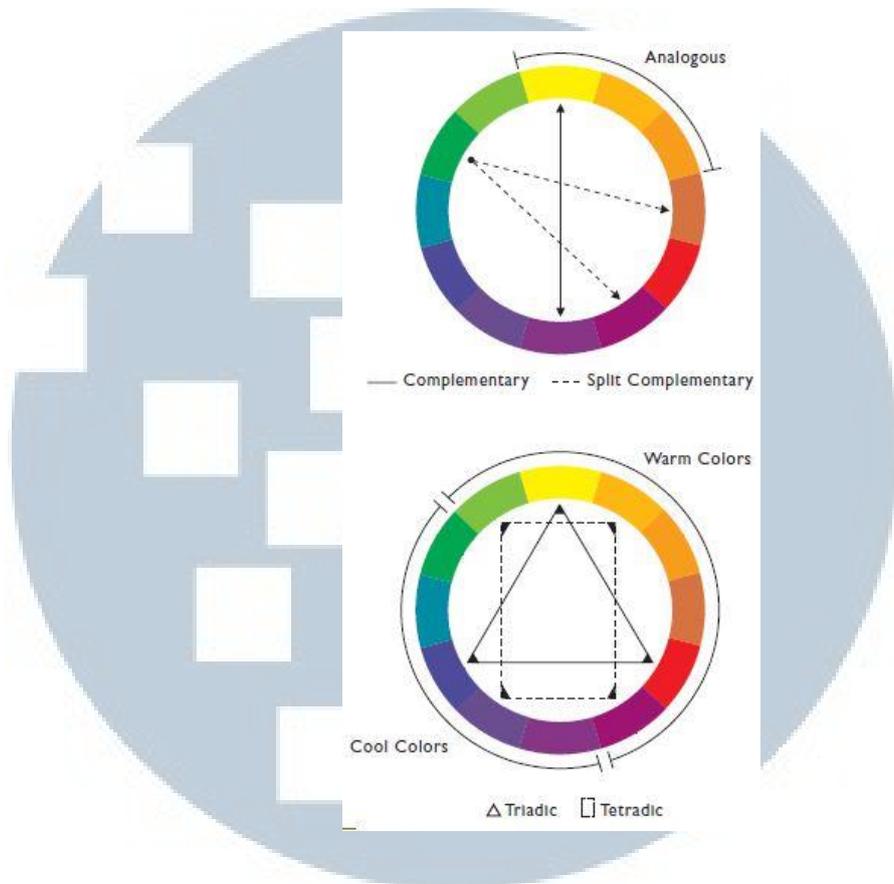
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 2.2 *Pigment Color Wheel*
(Landa, 2014)

Terdapat tiga warna primer yaitu *red*, *blue*, *yellow*. Dalam pengkombinasian menjadi *color palette*, biasanya warna primer memberi sifat *bold* dan naïf. Sedangkan, *secondary colors* yaitu *orange*, *green*, dan *violet* yang merupakan percampuran tiap warna primer, karena mereka memiliki lebih sedikit tingkat kekontrasan karena merupakan hasil percampuran, sehingga hubungannya tidak *se-bold* warna primer. Hubungan tiap warna lebih jelas dapat dilihat pada gambar berikut.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.3 *Fundamental color relationship on the pigment color wheel*
(Landa, 2014)

Hubungan warna dalam gambar di atas, dapat diolah menjadi *color scheme*, yang dapat menciptakan sebuah kombinasi yang harmoni berdasarkan pencampuran warna mulai dari warna ber-saturasi tinggi hingga beberapa warna dengan *value* menengah. Mengubah *value* atau saturasi dapat memengaruhi bagaimana pengaruh warna dalam mengkomunikasikan informasi. *Color scheme* yang dapat dihasilkan bisa berupa *monochromatic color*, *analogous color*, *complementary color*, *split complementary*, *triadic*, *tetradic*, *cool colors*, dan *warm colors*. Atau bisa menggunakan kombinasi warna sebagai *color palette* yang memiliki pilihan

warna lebih variatif, karena dapat dikelompokkan lewat *timeline* periode aliran seni, musim, tekstil, keramik, alam, dan budaya lain.

2.1.1.4. Texture

Tekstur merupakan kualitas taktil yang digunakan untuk merepresentasikan keadaan permukaan. Terdapat dua jenis, yaitu *actual texture* dan *visual textures*. *Actual texture* memiliki kualitas taktil yang dapat diraba dan disentuh secara fisik. Sedangkan *visual texture* adalah ilusi dari *actual texture* yang bisa digunakan dengan teknik scan, foto, atau dilukis. Dalam bagian penjelasan tekstur, Landa juga menjelaskan *pattern* didalamnya. *Pattern* didefinisikan sebagai hasil dari pengulangan suatu satuan visual yang konsisten, dan memiliki basis konfigurasi berupa *dots*, *lines*, dan *grids*.

2.1.2. Prinsip Desain

Robin Landa (2014) dalam bukunya '*The Graphic Design Solution*' juga membahas tentang prinsip desain. Menurut Landa, prinsip desain digunakan sebagai dasar untuk mengkomposisikan semua pengetahuan, elemen, dll di tiap proyek desain. Berikut merupakan prinsip-prinsip desain menurut Landa.

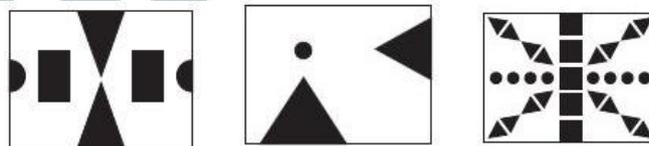
2.1.2.1. Balance

Balance merupakan keseimbangan/*equilibrium* yang tercipta dari pembagian/peletakan *visual weight* tiap elemen visual di tiap sisi/sumbu hingga mencapai keharmonisan. Yang dianggap sebagai visual weight termasuk tingkat kemampuan meng-*attract* audiens, kepentingan, bahkan

termasuk elemen desain seperti ukuran, bentuk, warna, tekstur, dll. Dalam *balance* itu sendiri, terdapat tiga jenis, simetris, asimetris, radial.

Penjelasannya sebagai berikut:

1. Keseimbangan Simetris: pembagian visual weight yang setara, sama rata pada *central axis* dan *vertical axis*. Menimbulkan kesan *mirroring*. Jenis *balance* ini dapat menimbulkan kesan harmonis dan stabil.
2. Keseimbangan Asimetris: pembagian visual yang sama rata dengan menjadikan elemen satu dengan elemen lain menjadi pengimbang tanpa kesan *mirroring*. Untuk mencapai keseimbangan asimetris, harus benar-benar memerhatikan dan mempertimbangkan tiap elemen baik dari posisi, *visual weight*, ukuran, warna, bentuk, dan tekstur.
3. Keseimbangan Radial: kesimetrisan yang dicapai melalui kombinasi dari keseimbangan simetris secara vertikal dan horizontal, dan tiap elemen menyebar dari titik tengah komposisi.

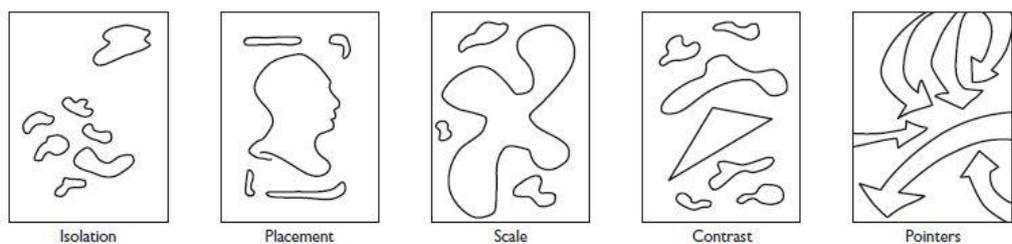


Gambar 2.4 Keseimbangan simetris, asimetris, dan radial

(Landa, 2014)

2.1.2.2. Hirarki Visual

Untuk menuntun para audiens, desainer penting menggunakan hirarki untuk mengatur semua elemen grafis berdasarkan *emphasis*. *Emphasis* adalah penyusunan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan, penekanan satu elemen dengan elemen lain. Desainer harus menentukan urutannya, dan menentukan mana yang harus di-*emphasize* dan di-*de-emphasize*. Elemen yang paling di-*emphasize* merupakan *focal point*/titik fokus utama. Ada lima cara mencapai *emphasis*, yaitu dengan isolasi, penempatan, skala, kontras, dan arahan/*pointers*. Berikut contohnya.



Gambar 2.5 Contoh jenis-jenis *Emphasis*

(Landa, 2014)

2.1.2.3. Rhythm

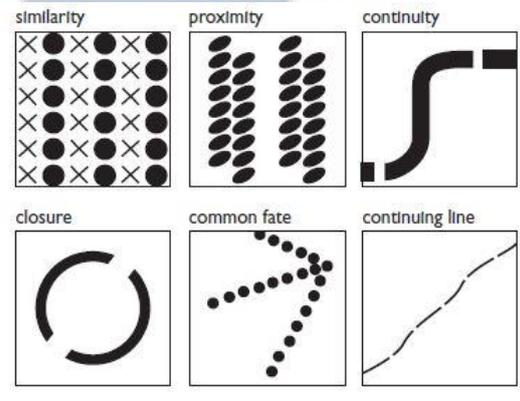
Dalam desain grafis, *rhythm* serupa dengan beat dalam musik, yang memiliki pengulangan konsisten atau pola pada elemen, yang membuat mata audiens terarahkan/bergerak di satu halaman. *Rhythm* juga memiliki peran penting untuk membuat visual tetap dengan alur yang koheren dari halaman satu ke halaman berikutnya dalam buku, majalah, *website*, dll. Banyak elemen yang dapat memengaruhi *rhythm*, yaitu warna, tekstur, *figure/ground*, *emphasis*, dan *balance*. (Landa, 2014)

Dalam *rhythm*, Landa membahas repetisi dan variasi didalamnya. Repetisi adalah mengulang satu atau beberapa elemen visual beberapa kali dengan konsistensi penuh. Sedangkan variasi adalah terbentuk dengan memodifikasi pola yang sudah ada dengan mengubah elemen seperti warna, ukuran, *spacing*, posisi, atau *visual weight* yang memberikan rasa '*surprise*' kepada audiens.

2.1.2.4. *Unity*

Unity adalah prinsip desain yang membuat seakan-akan tiap elemen yang ada dalam suatu desain terlihat memang memiliki satu sama lain, menjadi satu kesatuan utuh. Salah satu cara dalam *unity*, Landa juga membahas *gestalt*, bahwa *gestalt* membentuk persepsi pada organisasi beberapa bentuk menjadi satu kesatuan. Karena pada dasarnya, pikiran manusia mampu mengurutkan, menghubungkan, atau mengelompokkan tiap satuan visual, melalui lokasi, orientasi, kemiripan, bentuk, dan warna. Dalam mencapai *unity*, Landa menyebutkan ada '*Laws of Perceptual Organization*' yaitu terdiri dari *similarity, proximity, continuity, closure, common fate, continuing line*.

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 2.6 *Laws of Perceptual Organization*
(Landa, 2014)

Selain itu, *unity* juga penting dalam menciptakan rangkaian desain, yaitu dengan menciptakan karakteristik utama yang dimiliki setiap turunan desain. Turunan desain juga dapat menjadi *unity* satu sama lain dengan menggunakan struktur yang sistematis, menggunakan metode *grid*, atau *modular system*, dan penghitungan matematis lainnya.

2.1.2.5. *Scale*

Scale adalah ukuran elemen grafis yang dimainkan antara satu elemen dengan elemen lain dalam satu komposisi. *Scale* ini ditujukan untuk memberi informasi audiens soal ukuran yang ada di desain dan dihubungkan dengan ukuran yang ada di objek nyata kehidupan. Namun jika ukuran ini dimainkan, dapat juga memberi efek *surreal* atau fantastik. Fungsi *scale* pada dasarnya dapat dimainkan untuk memanipulasi atau menciptakan variasi, menamahi kontras dan dinamisme di tiap elemen bentuk, dan permainan *scale* dapat menciptakan kesan tiga dimensi.

2.1.3. Tipografi

Menurut Landa, *type* adalah bentuk yang harus dievaluasi nilai estetikanya berdasarkan bentuk, proporsi dan *balance*. *Type* dapat mengkomunikasikan secara denotatif dan konotatif. Huruf harus dapat terbaca dengan jelas, dapat dibedakan dengan jelas mana huruf, kata, dan paragraf, dan mengatur *spacing* untuk mengatur jeda pembacaan. Jika memandang *type* sebagai *shape*, *type* tersebut merupakan hasil bentukan dari *positive-negative shapes*. Tiap bentuk huruf memiliki karakteristik, yaitu terbuka seperti huruf V dan C, dan yang tertutup seperti huruf B dan O. Ada yang memiliki karakteristik oval, *square*, dll.

Untuk pemilihan *Typeface*, Landa menjelaskan beberapa tips untuk memilih *typeface*. 1) *Typeface* bisa dipilih berdasarkan kesesuaian dengan konsep desain, pesan yang ingin disampaikan, dan konteks pembicaraan. 2) Desainer harus menentukan apakah *typeface* akan digunakan sebagai *display* atau sebagai teks untuk dibaca. 3) Desainer juga harus mempertimbangkan banyak teks yang akan digunakan, disesuaikan dengan tujuan. 4) Selain itu, desainer juga harus menentukan 'voice' dan *tone* pembacaan yang dapat ditentukan dengan menentukan *keyword*. 5) Mengecek *legibility*, bagaimana *title*, *headline*, *subheadline*, dan *paragraph* dapat dibedakan secara jelas. Menentukannya dapat dengan cara percobaan mengaplikasikan tiap *typeface* dengan teks, lalu dibandingkan. 6) Mempertimbangkan apakah *typeface* nya 'versatile' dapat digunakan di banyak penerapan. 7) Pastikan *typeface* merupakan satu set lengkap.

Sedangkan untuk *readability* dan *legibility*, Landa memiliki tips sendiri, yaitu : 1) Mempertimbangkan apakah *typeface* apakah *too heavy* atau *too light*

sehingga membuat teks sulit dibaca, khususnya pada ukuran yang kecil. 2) Tebal-tipis yang begitu kontras dalam satu huruf bisa jadi menjadi sulit terbaca. 3) *Condensed* dan *Expanded letters* lebih sulit dibaca, khususnya dalam ukuran kecil. 4) Teks yang ditulis keseluruhan dengan *capital*, akan sulit terbaca, kecuali sebagai *display type*. 5) Kontras yang baik antara teks dan *background* juga dapat membantu keterbacaan. 6) Warna yang terlalu bersaturasi tinggi akan mengganggu keterbacaan. 7) Orang akan cenderung membaca yang berwarna lebih gelap dahulu.

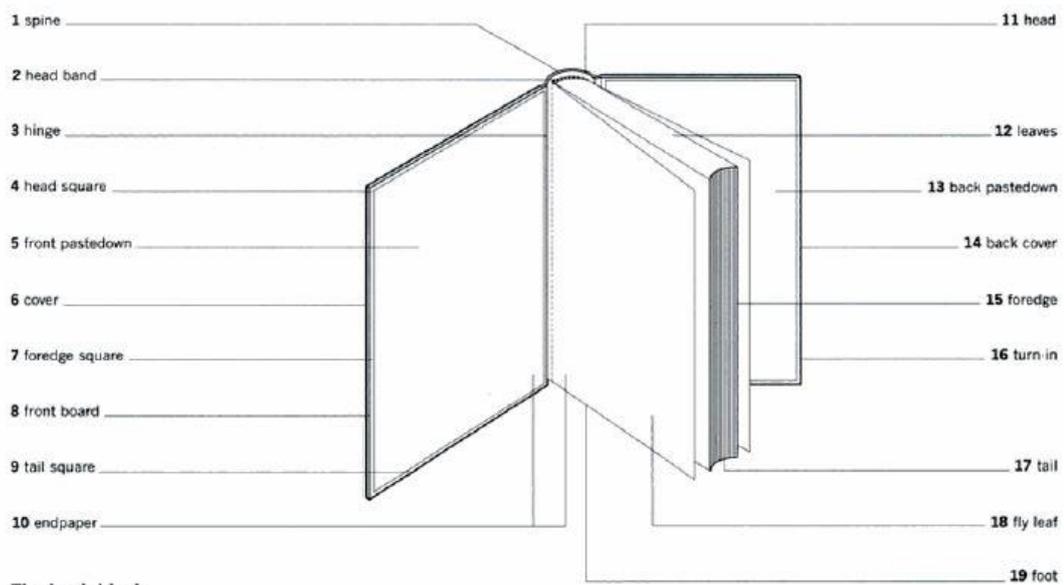
Untuk *typeface pairings*, Landa menyebutkan pairing yang dibuat adalah antara *display type* dan *text type*. Landa juga menyebutkan bahwa sebaiknya penggunaan jenis *typeface* tidak lebih dari dua, yaitu satu untuk *display*, dan satu untuk teks. Walaupun berbeda *typeface*, pertimbangkan kemiripan karakteristik konfigurasi. Pasangkan *typeface* dengan garis tipis dan garis tebal. Sedangkan *handwriting* dipasangkan dengan *industrial typeface*.

2.2. Buku

Buku menurut Haslam (2006), definisi buku adalah sebuah benda *portable* yang dapat dibawa kemana-mana yang berisi hasil lembaran yang diprint dan dijilid, yang menyajikan, mengumumkan, mengalirkan ilmu pengetahuan literasi yang dapat menembus ruang dan waktu. Haslam memberi contoh literatur mulai dari jaman mesir hingga hitler masih tersimpan baik, hingga menjadi acuan untuk memelajari sejarah. Haslam juga menyebutkan walaupun sekarang teknologi berkembang, kenikmatan membaca buku berbentuk fisik tidak akan di kalahkan.

2.2.1. Anatomi Buku

Untuk mendesain buku, penulis harus mengetahui apa saja elemen dalam struktur buku. Berikut adalah anatomi buku menurut Haslam (2006).



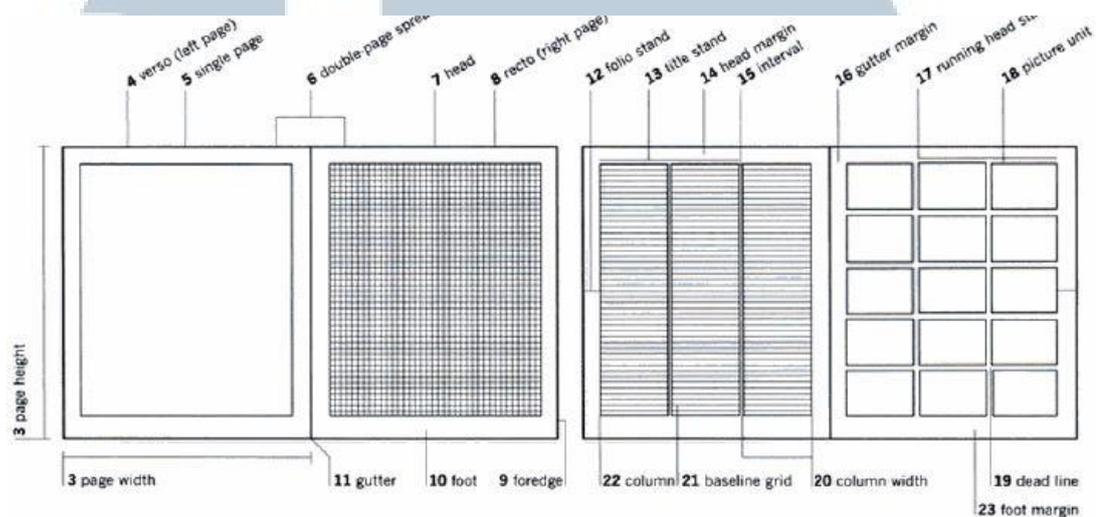
Gambar 2.7 Anatomi Buku

(Haslam, 2006)

1. *Spine*: bagian dari *cover* buku yang menjilid sisinya
2. *Head Band*: pita benang kecil yang mengikat tiap section, biasanya berwarna untuk melengkapi jilid-an *cover*.
3. *Hinge*: bagian ujung kertas yang dilem ke belakang *cover*.
4. *Head Square*: papan yang lebih besar dari ukuran lembaran halaman buku, yang biasanya dari papan untuk melindungi..
5. *Front Pastedown*: ujung kertas yang dilem ke bagian dalam *front board*

6. *Cover*: kertas tebal atau papan yang difungsikan untuk melindungi *book-block*.
7. *Foredge Square*: *flange* kecil sebagai pelindung sisi samping buku yang terbentuk dari *cover* dan *back*.
8. *Front Board*: papan *cover* yang ada didepan buku.
9. *Tail Square*: *flange* kecil sebagai pelindung yang ada di bawah buku, terbentuk dari bagian lebih dari *cover* buku dan *back board* yang lebih besar ukurannya dari *book leaves*.
10. *End Paper*: bagian lebih kertas/*book leaves* yang melindungi jarak dengan jilid-an
11. *Head*: bagian atas buku
12. *Leaves*: lembaran kertas pada buku.
13. *Back Pastedown*: *end paper* yang dilem bagiannya ke dalam *back board*.
14. *Back Cover*: *cover board* bagian belakang buku.
15. *Foredge*: sisi depan buku
16. *Turn In*: bagian lebih sampul buku yang dilipat dari luar ke dalam.
17. *Tail*: bagian bawah buku.
18. *Fly Leaf*: *turning page* dari *end paper*.
19. *Foot*: bagian bawah halaman.

Untuk struktur halamannya sendiri, Haslam menyebutkan bahwa ada dua format halaman, *landscape* dan *portrait*. Untuk anatomi halaman, terbagi dua, *the page* dan *the grid*. Berikut gambar struktur anatomi halaman.



Gambar 2.8 Struktur Halaman
(Haslam, 2006)

The Page

1. *Portrait*
2. *Landscape*
3. *Page Height and Width* : ukuran halaman.
4. *Verso* : *left-hand page*, bagian sisi kiri halaman buku. Dengan nomor halaman genap.
5. *Single Page* : *leaf page*, satuan halaman.

6. *Double-page Spread*: dua halaman yang berhadapan dan bersambungan tepian bagian dalam nya, biasa didesain sebagai satu halaman.
7. *Head*: bagian atas buku.
8. *Recto*: halaman sisi kanan. Dengan nomor halaman ganjil.
9. *Foreedge*: sisi bagian depan halaman.
10. *Foot*: bagian bawah buku.
11. *Gutter*: *margin* untuk penjilid-an.

The Grid

12. *Folio Stand*: garis yang menjadi acuan peletakkan halaman.
13. *Title Stand*: garis yang menentukan sebagai acuan peletakkan judul dalam halaman.
14. *Head Margin*: margin yang ada di bagian atas halaman.
15. *Interval/Column Gutter*: area vertikal yang menjadi tempat pembagian kolom satu dengan yang lainnya.
16. *Gutter Margin/ Binding Margin*: *margin* bagian dalam yang terdekat dengan area jilid.
17. *Running Head Stand*: garis sebagai acuan untuk *running head*.

18. *Picture Unit*: pembagian kolom *grid* yang dipisahkan oleh *deadline* dan *unused line*.

19. *Deadline*: area garis yang ada diantara *picture unit*.

20. *Column Width*: lebar kolom yang menentukan panjang individual *line*.

21. *Baseline*: garis sebagai tempat huruf/teks 'duduk'.

22. *Column*: bagian area persegi yang menjadi tempat peletakkan huruf. Biasanya *length* lebih panjang dari *width*-nya.

23. *Foot Margin*: *margin* yang ada dibagian 'foot' halaman.

Karena teori Haslam soal struktur buku lebih membahas elemen structural, maka penulis melengkapi dengan teori elemen *layout* dalam satu halaman berdasarkan teori Rustan (2009) dalam bukunya 'Layout'. Rustan membagi elemen *layout* sebuah halaman menjadi elemen teks, elemen visual, dan elemen *invisible*. Berikut penjelasannya:

1. Elemen Teks

Rustan (2009) menyebutkan elemen teks terbagi sebagai berikut :

a. Judul

b. *Deck*: *deck* adalah gambaran topik yang dibahas dalam *bodytext* yang letaknya biasanya ada diantara judul dan *bodytext*. Karena posisinya yang ada diantara teks yang dominan, maka harus diperhatikan ukuran

hurufnya, tidak lebih besar dari judul, dan tidak lebih kecil dari *bodytext*. Namun peletakkan disesuaikan dibebaskan sesuai luasnya area halaman, asal tetap terdeferensiasi dengan baik antara judul-deck-*bodytext*.

- c. *Bodytext*: berisikan informasi utama yang menjelaskan kata-kata yang tertera di judul. Keberhasilan *bodytext* dibaca juga dipengaruhi oleh tingkat keberhasilan judul menarik perhatian audiens untuk membuat audiens melanjutkan pembacaan hingga ke *bodytext*.
- d. Subjudul : Karena dalam bacaan yang panjang, biasanya didalam *bodytext* dibagi menjadi segmen-segmen yang lebih kecil dengan topik yang tetap sejalan dengan judul. Subjudul ini yang membagi pembagian segmen itu agar dapat lebih jelas.
- e. *Pullquote*: saat ini penggunaan *pullquote* bukan hanya pengutipan kata-kata seseorang, namun bisa diambil dari kalimat bagian dari paragraf *bodytext* yang ingin ditonjolkan, yang dianggap sebagai pokok pikiran paragraf tersebut.
- f. *Caption*: keterangan singkat yang mengikuti keberadaan elemen visual yang menjadi bagian dari informasi *bodytext*. Biasanya dibedakan ukuran dan jenis *font* untuk menghindari kesalahpahaman.
- g. *Callouts*: mirip dengan *caption*, namun biasanya digunakan ketika suatu elemen visual memiliki keterangan yang banyak dan harus

dipisahkan dan dijelaskan dengan baik, biasanya informasi tersebut dibuat menjadi poin-poin yang menunjuk langsung ke bagian elemen visual, contohnya seperti penggunaan *bubble*.

- h. *Kickers*: beberapa kata yang diletakkan di atas judul sebagai penanda dan mempermudah mencari lokasi halaman. Bisa menggunakan kata atau warna.
- i. *Header dan Footer* : terletak di *margin* atas (*header*) dan margin bawah (*footer*). Didalam *header* dan *footer* biasanya terdapat nomor halaman, *running head*, catatan kaki, dan informasi lainnya.
- j. *Running Head*: judul buku/bab yang sedang dibaca yang diletakkan berulang-ulang di tiap halaman dengan posisi yang tidak berubah.
- k. Catatan Kaki: informasi tambahan untuk sebagian tulisan yang ada di bodytext. Biasanya catatan kaki berisi referensi bacaan lanjutan, atau bacaan acuan.
- l. Nomor halaman: jika materi publikasi lebih dari 8 halaman, diperlukan penomoran halaman agar pembaca dimudahkan untuk mencari lokasi pembahasan.
- m. *Jumps/jump lines*: teks singkat berisi informasi lanjutan ketika sebuah artikel tidak cukup diselesaikan dalam satu halaman dan perlu di sambung di halaman lain. *Jumps* ini berfungsi untuk menunjukkan ke halaman berapa teks tersebut dilanjutkan.

- n. *Signature*: teks yang wajib disisipkan biasanya pada materi promosi, berisi informasi nomor telepon, alamat, atau kontak lainnya.
- o. *Nameplate*: nama surat kabar, majalah, dll yang berukuran besar dan diletakkan di *cover* depan
- p. *Masthead*: area pada halaman yang berisi informasi tentang penerbitnya. Biasanya diletakkan pada halaman kedua, ketiga, atau lebih berdekatan dengan kata pengantar dari redaksi.

2. Elemen Visual

Elemen visual yang dimaksud Rustan (2009) adalah segala elemen non-teks yang ada pada *layout*. Tidak semua *layout* memiliki elemen visual, begitu juga sebaliknya, tidak semua *layout* memiliki elemen teks. Berikut elemen-elemen visual :

- a. Foto: memiliki keunggulan bahwa foto memiliki kredibilitas yang cukup tinggi dan memiliki kekuatan untuk menciptakan kesan ‘dapat dipercaya’ oleh audiens.
- b. *Artworks*: *artworks* adalah segala jenis karya seni diluar fotografi. Biasanya menjadi alternatif untuk menyajikan informasi akurat dan lebih diandalkan dan lebih dapat ‘berbicara’ daripada fotografi.
- c. Infografis: hasil data statistik atau survey penelitian yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel, diagram, peta, dan lain-lain.

- d. *Garis/Rules* : bukan hanya memiliki fungsi estetis, namun dapat menjadi elemen fungsional untuk membagi suatu area, menyeimbangkan *visual weight*, atau sebagai pengikat suatu sistem desain agar terjaga *unity*-nya.
- e. *Kotak/Border* : Biasanya diisi oleh informasi tambahan, atau sekedar menjaga kerapihan *layout*. Jika kotak diletakkan di samping area, maka disebut *side bar*.
- f. *Inzet/Inline Graphics* : bagian elemen kecil yang ada didalam elemen visual yang lebih besar, biasanya ada pada infografis.
- g. *Point/Bullets* : suatu daftar atau *list* yang berurutan ke bawah, biasanya di bagian depan diawali dengan angka/poin/symbol.

3. *Invisible Elements*

- a. *Margin* : *Margin* mengatur jarak elemen-elemen visual dengan tepian kertas, margin menjaga elemen visual agar tidak terlalu jauh ke pinggir halaman.
- b. *Grid* : mempermudah proses *layout* untuk menentukan posisi elemen-visual yang di *layout*, selain itu juga membantu menjaga *unity* untuk desain *layout* yang lebih dari satu halaman. *Grid* membagi halaman secara horizontal dan vertikal.

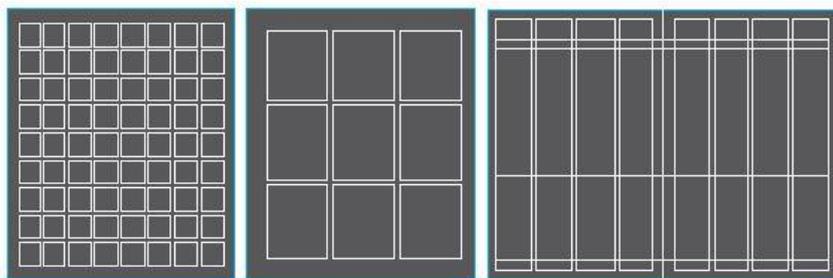
2.2.2. Desain Buku

2.2.2.1. *Layout*

Dalam menciptakan *layout* yang baik, desainer harus mempertimbangkan banyak cara, berikut merupakan metode yang menurut penulis akan menjadi hal yang dipertimbangkan saat pengerjaan desain buku :

a. *Modularity*

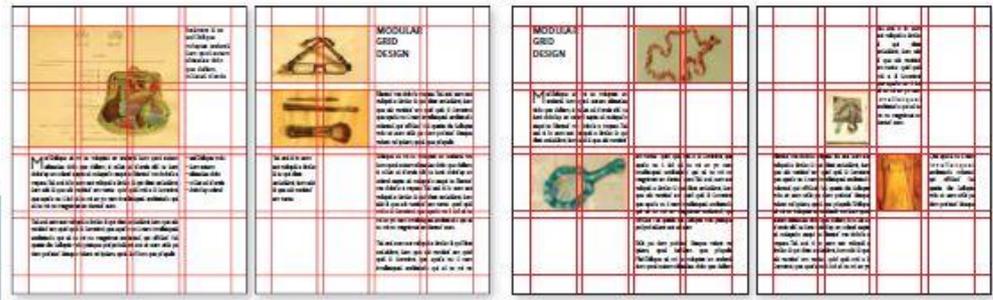
Modularity adalah metode membagi struktur bidang menjadi bagian segmen lebih kecil. Bagian satuan kecil ini disebut modul. *Modularity* ini membantu desainer untuk mengatur banyak elemen untuk diposisikan agar tetap rapih walaupun elemennya kompleks. *Modularity* ini juga membantu menciptakan *unity* antar tiap halaman desain dalam buku. Berikut contoh penerapan *modularity* :



Gambar 2.9 Penerapan Modularity dalam Bentuk *Grid*

(Landa, 2014)

Di dalam bagian penerapan *modularity*, ada istilah '*chunking*' yaitu meletakkan elemen aset visual berdasarkan kategori dalam per bagian segmen. Berikut contohnya:

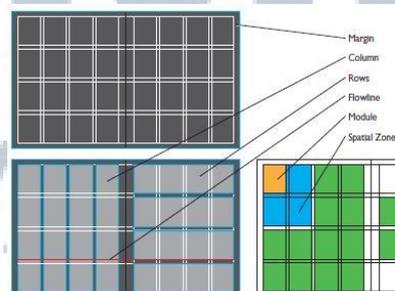


Gambar 2.10 Contoh Penerapan *Chunking*

(Landa, 2014)

a. *Grid*

Grid adalah *guide* berupa struktur komposisional vertikal dan horizontal yang terbagi menjadi kolom dan *margin*. Fungsi *grid* adalah mengatur penempatan teks dan *image*. Serta membantu audiens dapat membaca dengan mudah tanpa mengganggu proses informasi disampaikan. Dengan adanya *grid*, desainer bisa mengkomposisikan secara ‘spontan’ sehingga menghemat waktu, karena dengan acuan *grid*, hasil spontan tersebut akan tetap terlihat terstruktur dan rapi. *Grid* menstabilkan untuk mengolah *clarity*, *balance*, *unity* secara struktural untuk format *multipage* seperti majalah, atau buku lainnya.



Gambar 2.11 *Grid Anatomy*

(Landa, 2014)

Dalam buku Amy Graver dan Ben Jura (2012), menyebutkan ada beberapa jenis *grid* dasar, yaitu *single-column grid*, *multi-column grid*, *modular grid*, *hierarchial-grid*, *baseline grid*, dan *compound grid*. Dalam bukunya, masing-masing *grid* memiliki kegunaan yang berbeda, berikut penjelasannya :

- 1) *Single-column grid*: biasa digunakan pada buku atau *essay*. Karena kolomnya hanya satu tanpa pembagian yg lain, penerapan ukuran *margin* sangat berpengaruh. *Margin* yang lebar dapat memberi kesan sempit dan tegang, sedangkan *margin* yang kecil dapat memberi kesan stabil.
- 2) *Multi-column grid*: penggunaan *grid* ini sangat bermanfaat untuk konten yang memiliki variasi. Pembagian kolom yang lebih kecil membantu pembaca mengetahui kemana alur pembacaan. Merupakan *grid* yang cukup fleksibel karena dapat bermain dengan panjang-pendek teks, kolom dengan variasi yang berbeda.
- 3) *Modular grid*: biasa digunakan untuk variasi konten yang lebih kompleks, baik secara hirarki, kepentingan, ukuran, dll. Sangat cocok juga untuk penempatan grafik, *pie-chart*, tabel yang lebih sistematis. Salah satu contoh penerapannya adalah koran.
- 4) *Hierarchial grid*: sangat cocok digunakan untuk *packaging*, poster, dan *website*. Digunakan untuk konten yang terdapat pengulangan, dan sangat memerlukan ketepatan dalam me-navigasi mata pembaca.

5) *Baseline Grid*: grid ini digunakan untuk memastikan konsistensi dalam peletakkan teks yang lurus, walaupun dengan ukuran dan jenis *font* yang berbeda.

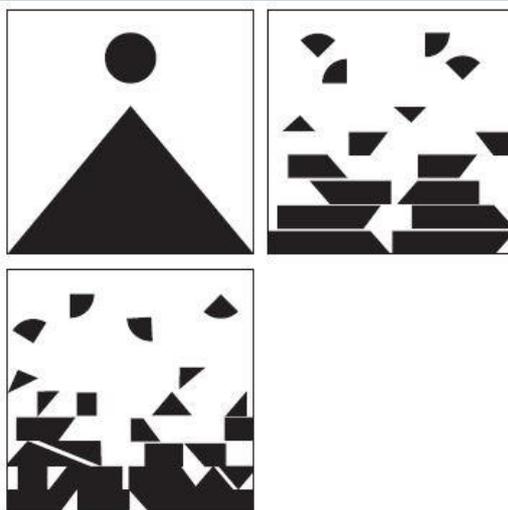
6) *Compound Grid*: dihasilkan dari pertemuan garis dari beberapa grid yang diterapkan dalam satu halaman. Dapat digunakan dengan membagi masing-masing *compound*, atau menggabungkannya menjadi satu unit/kolom yang berbeda. Sebuah *compound* dapat digunakan untuk pembagian area untuk meletakkan gambar/*imagery*.

b. Komposisi

Komposisi adalah hasil dari pemanfaatan ruang dengan menyusun elemen visual, baik gambar ataupun tulisan yang saling berhubungan untuk menghasilkan komunikasi visual. Mengkomposisikan sebuah desain adalah tentang bagaimana menyusun *text* dan *image* dalam ruang spasial grafis (Landa, 2014). Elemen didalam komposisi yang berperan penting adalah *margin*. *Margin* berfungsi sebagai bingkai disekeliling konten gambar dan teks.

Hal-hal yang harus dipertimbangkan sebelum menentukan *margin* adalah : 1) Bagaimana *margin* dapat mempresentasikan konten dengan cara terbaik, 2) *White space* yang dibentuk oleh *margin* dapat meningkatkan *readability*, 3) Kontrol proporsi *margin* agar menciptakan *harmony*, *balance*, dan *stability*, 4) Pertimbangkan fungsi dan estetika, saat memilih ingin komposisi yang simetris atau asimetris.

Komposisi simetris menggunakan metode *mirroring*, dimana elemen bertumpu pada *vertical axis*. Komposisi simetris menghasilkan hasil yang statis dan stabil. Sedangkan komposisi asimetris menghasilkan komposisi yang seimbang tanpa harus dengan *mirroring*, namun menggunakan pertimbangan *visual weight* seperti *size*, *texture*, *color*, atau *value* yang merespon elemen lain dan format area pengerjaan. Berikut contoh perbandingan komposisi simetris dan asimetris.



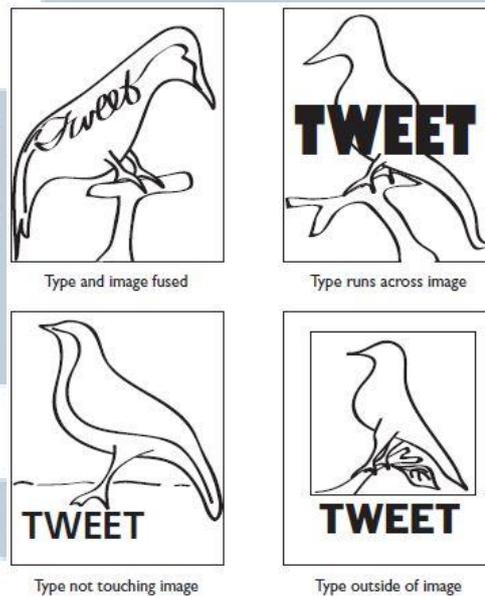
Gambar 2.12 Komposisi Simetris dan Asimetris
(Landa, 2014)

2.2.2.2. Desain cover

Menurut Landa (2014), dalam merancang *cover*, terdapat pilihan penerapan dalam pengaturan yang teks dan image dalam sebuah *cover*. Berikut penjelasannya.

1. Arranging Type & Image

Dalam menyusun *type and image*, banyak cara yang digunakan, salah satunya cara dari segi bagaimana *type dan image* saling merespon, berikut contohnya.

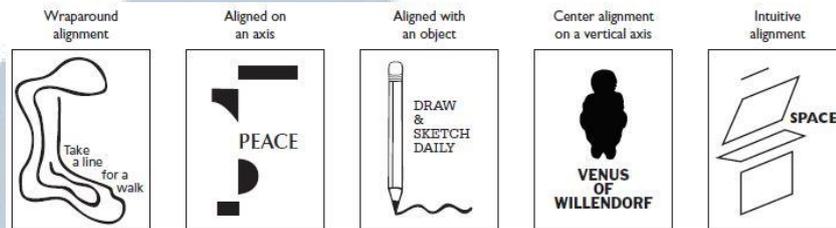


Gambar 2.13 Contoh Memadukan *Type & Image*

(Landa, 2014)

Hal yang dipertimbangkan dalam memadukan *type dan image* adalah, bagaimana hirarki yang ingin audiens dapatkan dalam membaca/melihat. Mempertimbangkan mana yang memimpin keseluruhan *layout*, mana yang dilihat pertama oleh audiens. Berikut contoh yang biasa digunakan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.14 Contoh memadukan *Type & Image*

(Landa, 2014)

Dalam hubungan memadukan *type dan image*, desainer harus menentukan bagaimana peran *type* dan *image*, dan bagaimana hubungan 2 hal ini didefinisikan. Menentukan yang mana yang menjadi pelengkap, yang mana yang menjadi *focal point*. Dalam memadukan *type* dan *image*, hal yang harus diperhatikan adalah *guiding the viewers*, hal ini dilakukan dengan mengatur transisi dan *continuity* yang baik. Analogi yang dijelaskan Landa adalah seperti melihat gerakan penari, jika transisinya kaku dan tidak baik maka akan menghasilkan gerakan yang *'awkward'*. Dalam desain *cover*, desainer harus mengarahkan mata *the viewer* ke *focal point* yang sudah kita tentukan sebelumnya. Dalam menciptakan desain *cover* yang baik, desainer juga harus menghindari ambiguitas akibat komposisi yang tidak stabil dan jelas pembedaan tiap elemen.

2.2.3. Penjilidan

2.2.3.1. Tahap Penjilidan

Perkembangan penjilidan sebuah buku diikuti oleh perkembangan kertas dan teknik cetak. Sampai saat ini, teknis penjilidan terbagi dua, yaitu tradisional dan modern. Penjilidan tradisional dengan pengerjaan oleh tangan satu per satu, sedangkan penjilidan modern sudah digantikan oleh tenaga mesin untuk memperbanyak kemampuan produksi. Mesin saat ini sudah dapat melakukan proses melipat, *collating*, mengelem, memasang sampul, dan memotong sesuai ukuran yang diinginkan. Namun di zaman sekarang tetap banyak desainer yang mengambil *insight* dengan memilih *hand-binding* untuk meninggikan nilai *craftsmanship*. Berikut tahap-tahap dasar penjilidan buku dengan teknik jahit.



Gambar 2.15 Contoh Gambar Tahap Penjilidan Buku

(Haslam, 2006)

1. Melipat lembaran kertas menjadi dua bagian. Pelipatan kertas ini harus dilakukan dengan sangat akurat, karena tidak akan bisa diperbaiki di tahap selanjutnya. Pelipatan kertas yang keliru juga akan merusak pengaturan margin.

2. *Gathering and collating*. Pada tahap ini, kertas-kertas yang sudah dilipat disusun sesuai urutannya, jangan sampai ada yang terbalik, salah urutan. Kumpulan kertas yang sudah dilipat dan disusun, menjadi sebuah *book block*.

3. Penjahitan. Tiap segmen lipatan akan digabungkan dengan jahitan yang membentuk simpul '*kettle*'. Jahitan ini akan menyambungkan dengan baik secara horizontal dan vertikal agar lipatan kertas ini tidak dapat bergeser. Sebelum dijahit, bagian titik-titik tertentu diberi lubang sebagai tempat masuk lubang jarum agar menjaga kerapihan dan jarak antar titik sudah diperhitungkan sebelum jarum mulai masuk. Sehabis itu dilakukan *pressing* untuk membuat *book block* menjadi semakin kuat dan solid, namun harus diperhatikan bagaimana sisi buku sudah rata agar tidak perlu ada perbaikan setelah di-*press*.

4. *Trimming*. Memotong tiap sisi *book-block* agar memiliki tepian yang rata.

5. *Gluing*. Pada penjilidan tradisional, pengeleman dilakukan sebelum *trimming*, namun penjilidan dengan mesin menjadikan pengeleman dilakukan setelah *trimming*. Proses pengeleman ini dilakukan untuk

memperkuat penjilidan. Lalu dilanjutkan dengan memotong papan untuk *hard-cover*. Lalu papan ini ditempelkan disisi depan dan belakang buku.

6. *Pasting down*. Bahan material *cover* memiliki ukuran yang lebih untuk membungkus papan *cover*. Lalu dilem, dan di-*press* hingga kering.

2.2.3.2. Jenis Penjilidan

Penjilidan terdiri dari beberapa jenis dan bentuk yang menyesuaikan dengan fungsi. Jika berdasarkan material, ada *softcover/paperback* dan *hardcover/hardback*. Sedangkan berdasarkan fungsi ada *library-binding*, *case*, dan *edition binding*.

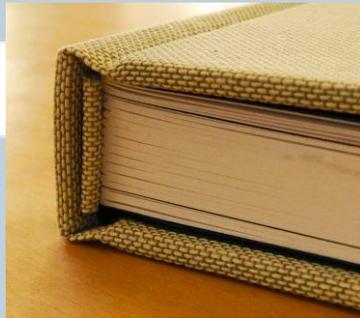
1. *Library Binding* : bentuk penjilidan yang digunakan untuk memiliki ketahanan yang cukup tinggi. Biasanya *cover* berupa bahan kulit atau kain. Biasanya berbentuk *rounded and backed*. Di sisi buku biasanya di tuliskan judul buku.



Gambar 2.16 Contoh *Library Binding*

(<http://www.houchenbindery.com/services/library-binding/>)

2. *Case-binding*: dalam penjilidan dengan jenis case-binding, biasanya struktur *cover* terdiri dari 3 susunan, yaitu *front cover – spine – back cover*. Berikut contohnya.

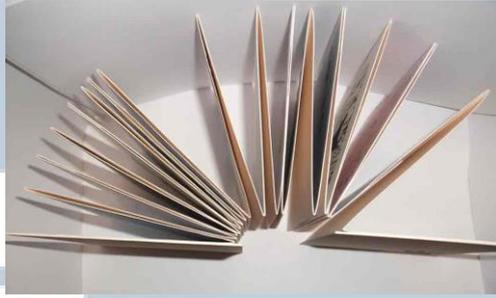


Gambar 2.17 Contoh *Case Binding*

(<https://jamiebweaver.wordpress.com/craftsmanship/flat-spine-case-binding/>, 2014)

3. *Perfect Binding*: jilidan ini adalah penjilidan yang paling mudah dan paling murah karena tidak ada teknik menjahit yang terlibat. Jenis jilid ini sepenuhnya mengandalkan lem sebagai penguat menyatukan tiap lembar kertas. Uniknya, *perfect binding* dapat diterapkan pada jenis *cover softcover* maupun *hardcover*.
4. *Concertina/Broken-spine Binding*: Penjilidan yang menyerupai akordion, dimana tiap lembar/*leaves* tetap tersambung namun tidak membentuk *block* yang kaku, karena dapat diurai.

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 Contoh *Concertina Binding*
(<https://foxsconceptdevelopment.wordpress.com/>, 2015)

5. *Saddle-wire Stitching* : jilidan yang biasanya digunakan majalah, booklet atau bookblock yang memiliki ketebalan yang minim.



Gambar 2.19 Contoh *Saddle-Wire Stitching*
(pinterest.com, 2014)

6. *Spiral Binding*: Jilidan berupa ring, kertas dilubangi. Dengan bentuk jilid ini memungkinkan buku dapat dibalik dan dibuka dalam keadaan flat, karena *cover* dapat diputar 360 derajat.

7. *Loose-leaf Binding*: jenis *binding* berupa *ring* yang disertakan dengan *stationery book*, memungkinkan audiens untuk melepas-pasang kertas untung mengurangi kuantitas kertas sesuai kebutuhan.

2.2.4. *Finishing*

Finishing adalah proses akhir yang dilakukan setelah buku sudah dijilid, disampul. Kini *finishing* juga sudah bisa dilakukan dengan mesin. Berikut beberapa bentuk *finishing* yang biasa diterapkan dalam suatu produksi buku:

1. *Embossing* : proses menaikkan permukaan kertas dibagian tertentu, bisa dengan penggunaan zat asam atau dengan penekanan plat besi. Biasanya penggunaan acid mirip dengan *engraving*, namun lebih murah dari proses *engraving*. *Blind embossing* tidak menggunakan tinta, sehingga bentuk/gambar terbentuk sepenuhnya dengan bagian kertas yang ditonjolkan karena penekanan.
2. *Foil Blocking* : teknik *embossing* dengan menambahkan *metallic foil* (*gold, silver, platinum, bronze, brass, or copper*). Sehingga bagian yang muncul akibat penekanan, bisa memiliki efek kilap dari *metallic foil*. Agar *metallic foil* menempel dengan baik, harus dilakukan dengan *press* dan *heat*.
3. *Stamping* : Sama dengan *embossing*, namun disertakan dengan pewarnaan.
4. *Die-cutting* : Pemotongan di bagian kertas yang membuat ‘lubang’.

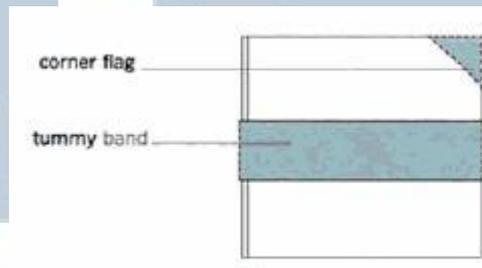
Contohnya potongan yang ada di buku *pop-up*, yang memungkinkan bagian kertas naik karena ada bagian yang terpotong.

5. *Lasser Cutting* : Lebih *advance* dari *die-cutting*, karena bisa diatur kedalaman memotong kertasnya, dan bentuknya bisa lebih luwes dari *die-cutting* dengan tetap rapi.
6. Porforasi : pembolongan kertas yang merupakan titik-titik kecil yang membentuk garis, ditujukan untuk disobek.
7. *Paper drilling* : Pembolongan kertas yang dapat dilakukan ke banyak kertas sekaligus, biasanya ditujukan untuk penjilid-an dengan *ring*.
8. *Thumb indexes* : Pemotongan kertas setengah lingkaran di sisi luar buku. Biasanya diterapkan pada kamus. Ukuran setengah lingkaran ini sedikit lebih besar dari ukuran ibu jari. Kertas yang terpotong tersebut digunakan sebagai indeks di suatu buku.

Jika 8 jenis *finishing* diatas merupakan *finishing* berupa penekanan dan pemotongan, jenis *finishing* berikut disebut oleh Haslam merupakan *finishing* pada *cover*. Berikut penjelasannya :

1. *Laminating* : Laminasi pada *cover* ditujukan untuk proteksi. Laminasi biasanya menggunakan *clear-plastic-film* yang melapisi *cover* lalu dipanaskan dan ditekan agar melapisi *cover* sekencang mungkin. Laminasi ini tidak dianjurkan untuk diterapkan pada *screen-printing* dan tinta metalik. Karena akan terganggu saat proses *heating* pada laminasi.
2. *Tummy bands* dan *Corner Flags* : *Tummy band* adalah potongan kertas yang dibuat mengelilingi buku, dan dapat dilepas. *Corner flag* adalah

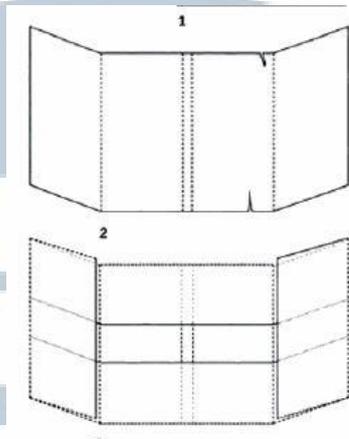
potongan/lipatan kertas yang membungkus sudut buku hingga berbentuk segitiga, biasanya sebagai tambahan informasi. *Corner flag* dan *tummy band* ini ditujukan sebagai informasi saat buku di-*display* di toko dan setelahnya kedua benda ini dapat dilepas setelah buku terjual.



Gambar 2.20 Bentuk *Tummy Band* dan *Corner Flag* pada Buku
(Haslam, 2006)

3. *Dust Jackets* : Selembar kertas yang dilipat untuk melapisi *cover* buku. Biasanya digunakan untuk melindungi jilid-an buku. Dalam satu lembar kertas tersebut terdapat aturan tiga bagian yang bisa menjadi pilihan ukuran *dust jacket*. Ada *dust jacket* yang ditujukan untuk dilepas, ada yang ditujukan memang untuk tetap dipasang dengan buku untuk melindungi dari debu. Berikut contoh gambarnya.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 2.21 Contoh Struktur *Dust Jacket*
(Haslam, 2006)

4. *Dropping in* : material cetak tambahan yang disisipkan ke buku, biasanya merupakan materi promosi percetakan atau sebagai permintaan maaf kesalahan cetak, dll.
5. *Tipping in* : aksi tambahan yang dilakukan oleh tangan penulis sebagai tambahan atau pelengkap yang sebelumnya tidak dilakukan oleh mesin.
6. *Lenticulated Images* : tambahan material yang bisa menimbulkan efek gerak dengan permainan ilusi mata. Menimbulkan gambar yang berbeda ketika mata audiens digerakkan ke arah tertentu.

U M N
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 2.22 *Lenticulated Image*
(lenticularimagecreator.com, 2014)

7. *Holographic Image* : *Image* yang diciptakan memberikan kesan tiga dimensi. Biasanya digunakan untuk *security-printing*. Tidak mengandung warna, namun hasil cetak holografik ini menciptakan spektrum warna ketika terkena cahaya.

2.2.5. Ilustrasi pada Buku

Wigan dalam bukunya '*The Basic Of Illustration : Text And Image*', kata ilustrasi memiliki definisi yang beragam, tergantung dibahas dalam sudut pandang apa. Ilustrasi bisa disebut sebagai bentuk komunikasi visual yang dapat dianggap merupakan bagian dari *problem-solving* atau kesenian dengan konteks komersil. Namun untuk desainer, ilustrasi merupakan *image-making* yang menyatukan proses objektif dengan *skill* menggambar yang observatif hingga menghasilkan *visual language*. Ilustrasi bisa menghasilkan banyak kesan, bisa *powerful*, *beautiful*, humor, satir, *decorative*, *life-affirming* atau bahkan *spiritual enriching*.

Dalam buku *Illustration, Theoretical & Contextual Perspective* milik Alan Male (2007), ilustrasi dibagi menjadi dua komponen : *visual language* dan visual

metaphor. Dalam *visual language*, Alan terlebih dahulu membahas *style*, *style* adalah *visual language* yang dijadikan '*mark*' sebagai ciri khas tiap ilustrator. Dari berbagai *visual language* yang diolah menjadi masing-masing *style*, pada dasarnya ada dua bentuk *imagery* dalam *visual language*, yaitu :

1. *Literally* adalah menampilkan serealistis mungkin, menggambarkan secara jujur dan akurat. Namun jika dalam genre fantasi, nilai *literally* ini juga bisa diolah dari pengolahan gambar yang dibuat sebagaimana rupa agar terlihat *credible*.
2. *Conceptual* dalam *imagery* konseptual ini, ilustrator dapat menerapkan *metaphor* dalam penggambaran visual atau subjek dari ide atau teori. *Imagery* Konseptual ini tetap bisa mengandung realitas namun secara keseluruhan memiliki bentuk yang berbeda.

Alan juga menjelaskan bahwa sebuah *visual language* belum lengkap tanpa *visual intelligence*. Ilustrasi tidak subjektif, namun objektif karena memiliki tolak ukur apakah pesan yang disampaikan berhasil tersampaikan ke audiens atau tidak. Statement yang ia pernah sebutkan adalah '*image without a context is not an illustration*', karena ia menyebutkan bahwa reaksi emosi merupakan hal terpenting.

2.2.5.1. Jenis Ilustrasi

Berdasarkan fungsi dan peran ilustrasi, Male (2007) menjelaskan ada beberapa jenis ilustrasi berdasarkan fungsi dan konteks yang ingin dikomunikasikan ke audiens. Jenis nya adalah ilustrasi sebagai

Documentation, Reference, dan Instruction ; Commentary ; Storytelling ; Persuasion ; Identity. Untuk perancangan buku ini, penulis menambahkan elemen ilustrasi yang memiliki fungsi yang disebutkan pertama oleh Male, yaitu ilustrasi untuk *documentation, reference, dan instruction.*

Dalam perannya sebagai dokumentasi, referensi, dan instruksi, mereka juga memiliki fungsi yang dapat dijelaskan lebih detail. Yaitu sebagai informasi yang mementingkan kejelasan dan benar-benar dibuat seperti apa adanya tanpa banyak atau tidak sama sekali memasukkan unsur seni demi menghindari kesalahpahaman.

Selanjutnya ilustrasi edukasi untuk anak-anak yang menyajikan informasi yang mengedukasi namun tetap dapat menghibur anak-anak dengan menambahkan unsur narasi. Karena untuk mengedukasi anak-anak, maka ilustrasi bisa digambarkan dengan rentang yang cukup panjang, dari gambar yang tidak detail hingga sangat detail. Buku bergambar memiliki peran penting sebagai aspek dalam buku non-fiksi dengan audiens anak-anak.

Lalu jenis ilustrasi *historical and cultural subject.* Ilustrasi dalam fungsi ini, harus benar-benar mencerminkan dan menyesuaikan dengan tema yang dibawa. Biasanya merupakan kolaborasi antara seorang ahli dalam bidang tersebut dengan seorang ilustrator. Dengan kemajuan teknologi, sebuah bentuk budaya dan histori dapat direkonstruksikan dengan ilustrasi yang lebih *advance.* Sehingga ilustrasi menjadi media

untuk memahami dan menghargai kekayaan budaya dan sejarah dalam medium apapun.

Selanjutnya, ilustrasi *natural science*. Bertujuan untuk meyakinkan penggambaran yang sebenar mungkin. Ilustrasi untuk ini tidak boleh membingungkan audiens karena tanggung jawabnya sangat besar ketika ilustrasi ini sudah dipublikasi dan disebar ke banyak audiens. Sama halnya dengan jenis ilustrasi *medical illustration* dan *technology illustration*. Ketiganya memerlukan tingkat detail dan kemiripan dengan asli yang sangat tinggi untuk menghindari kesalahpahaman.

Pada akhir pembahasan jenis ilustrasi, Male (2007) membuat kesimpulan bahwa jenis-jenis ilustrasi di atas membuat ilustrator harus mempelajari bidang yang diluar seni dan desain, karena tidak banyak buku yang ditulis dan diriset juga oleh ilustratornya, hal ini membuat Male menyebutkan ilustrator dapat berperan juga sebagai ilmuwan dan ahli budaya. (hal.116)

2.2.5.2. Teknik Ilustrasi

Gaya Ilustrasi sangat banyak, namun dari segi teknis pengerjaan, Bilyana dari *graphicmama.com* (2017) mengkategorikan menjadi ilustrasi

tradisional dan modern. Berikut ilustrasi dengan teknis tradisional :

1. *Woodcutting* : *Woodcut* merupakan teknologi cetak awal sebelum adanya teknik *printing* yang kita kenal sekarang. Dulu teknik *woodcutting* memudahkan pencetakan untuk produksi massal. Hasil *artwork* dengan *woodcutting* memiliki ciri khas kontras yang

tinggi antar gelap dan terang, juga garikan *strokes* yang tebal dan ‘kasar’. Karena keunikannya, saat ini ilustrator kontemporer masih banyak menggunakan *woodcutting* untuk mendapatkan tekstur ‘kasar’.

2. *Metal Etching* : *Metal Etching* adalah teknologi cetak menggunakan plat besi, seng atau *copper* yang digores lalu diproses dengan cairan asam. Hasilnya akan mampu menyerupai goresan pensil bahkan *watercolor*.

3. *Pencil Illustration* : teknik gambar paling populer karena dapat memainkan tekanan pensil yang bisa menghasilkan kesan lembut maupun sedikit kasar. Dengan teknik pensil, dapat menghasilkan gambar hitam-putih atau berwarna (dengan pensil warna).

4. *Charcoal Illustration* : Hasil gambar dengan teknik ini tidak akan se-*precise* hasil gambar dengan pensil. Biasa digunakan untuk dilakukan dengan gambar cepat. Karena *charcoal* mudah di-*blend* maka membuat ilustrator bisa bermain tekstur dan kontras bayangan. Bisa menghasilkan gambar dengan kesan lembut maupun kasar. Kualitas *charcoal* lebih hitam pekat, lebih lunak, dan lebih tebal dibanding dengan pensil.

5. Litograf : teknik cetak yang mendekati dengan teknik mesin cetak *offset* sekarang. Hasil yang dihasilkan memberi kesan *washed out* dan *pale*.

6. *Watercolor Illustration* : dengan teknik cat air ini, ilustrator dapat bermain dengan transparansi sehingga menghasilkan *tekstur soft, airy, dan lots of depth*. Dapat menghasilkan kesan feminine pada buku masak, maupun ilustrasi *fashion*.
7. *Gouache Illustration* : hasil *tekstur gouache* mirip dengan *watercolor* namun *gouache* lebih *opaque*, tidak transparan. Sering digunakan untuk poster, komik, atau desain lain.
8. *Acrylic Illustration* : banyak digunakan para pemula, menghasilkan hasil yang bisa dibuat bermacam-macam, meniru hasil *watercolor* maupun *oil painting*.
9. *Collage Illustration* : teknik ‘potong’ dan ‘tempel’, teknik *assemblage* berbagai jenis *tekstur, material dan bentuk* untuk disatukan menjadi bentuk baru.
10. *Pen & Ink Illustration* : memiliki hasil yang berkontras kuat, dan teknik pewarnaannya bisa menggunakan *dot* atau *strokes* untuk mengisi ruang kosong. Merupakan material yang murah namun bisa menghasilkan visual ekspresif. Bisa divisualisasikan dengan banyak *shade*, atau garis sederhana (*outline*).

Sedangkan dalam teknik pengerjaan ilustrasi yang modern yaitu pengerjaannya secara digital, terdapat dua jenis, yaitu *freehand drawing illustration* dan *vector illustration*. Kelebihan *freehand drawing* dapat

menghasilkan detail yang lebih baik, transisi warna yang lebih mulus. Sedangkan untuk *vector illustration* memiliki kelebihan dapat beradaptasi dengan ukuran area besar maupun kecil, karena kualitas resolusinya bisa menyesuaikan.

2.3. Desain Vernakular

2.3.1. Definisi Vernakular

Menurut Finizola dan Coutinho dalam jurnal penelitiannya, sebelum menjelaskan definisi desain vernakular, mereka menjelaskan terlebih dahulu penggunaan kata vernakular pada beberapa daerah memiliki makna yang berbeda. Dalam bahasa latin, kata vernakular berasal dari kata '*verna*' atau '*vernaculus*', yang memiliki arti berasal dari daerah tertentu, tidak ada pengaruh asing, idiom dari '*country*', berhubungan dengan bahasa asli suatu daerah Negara, daerah tertentu, atau lokalitas. Menurut sejarawan Darron Dean, ia menyebutkan pertama kali kata desain vernakular digunakan dalam bidang arsitektur di London tahun 1857. Vernakular dalam arsitektur ini didefinisikan sebagai populer, *folkloric*, lawan dari *high style design*. Di Inggris, vernakular erat hubungannya dengan dunia tipografi yang biasa dijumpai di papan merk sebuah toko, sedangkan di brazil vernakular erat dengan kata 'populer', sedangkan di Eropa vernakular lebih erat dengan kata *nostalgic* atau '*pre-industrial production*'. Dari berbagai macam definisi vernakular, Finizola dan Coutinho menghimpunnya menjadi deretan kata kunci, yaitu sebagai berikut : spontan, *naïve*, *genuine*, populer, *rustic*, *artisanal*, *non-academic*, *non-official*, lokal, *anonymous*, informal.

2.3.2. Karakteristik Artefak Vernakular

Untuk memperkuat definisi yang disimpulkan oleh Finizola dan Coutinhi, mereka menganalisa artefak/hasil karya vernakular untuk mendapatkan bagaimana karakteristik yang muncul pada artefak desain vernakular. Dalam proses analisis tersebut, mereka menggunakan 6 bagian yang dianalisis yang mempertimbangkan proses ideasi, produksi, dan mengkomersialisasikan produk. 6 hal ini adalah 1) *origin* ; 2) *authorship*; 3) *planning process*; 4) *productive process*; 5) *final user*; 6) *the language of aesthetics*. Berikut hasil analisa mereka dirangkum dalam tabel yang mereka tampilkan.

Criteria	Form of Expression in Vernacular Design
1. Conceptual Reference	Nonacademic / Informal.
2. Author	Nonspecialist / In some cases anonymous.
3. Planning Process	Intuitive, mental or schematic planning.
4. Productive Process	Artisanal or manufactured. Commonly uses local or recycled raw materials.
5. Final User	Local, in general from the community to which the author belongs; mostly from popular social classes. In some situations final users could also belong to other groups, other than those from which they originated.
6. Language of Aesthetics	In general refers to the visual culture of the suburbs and from the classes with lower purchasing power. Reveals the working tools and the raw materials used by the artisan. Utilizes chromatic and pictorial codes familiar to the popular universe.

Gambar 2.23 Gambar Tabel Karakteristik Artefak Vernakular
(Vinizola & Coutinho, 2012)

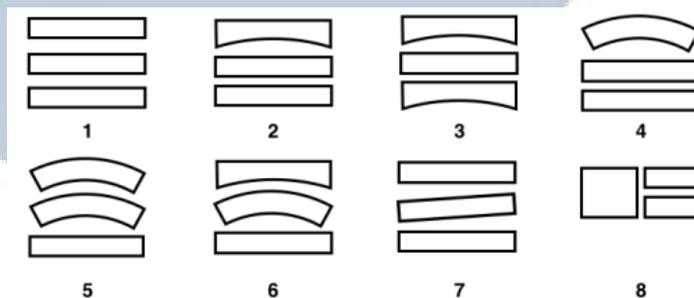
2.3.3. Tipografi Vernakular

Dalam jurnal penelitian oleh Ira Carella, Naomi Haswanto, dan Riama Maslan Sihombing (2017). Dalam penelitiannya mereka menemukan beberapa temuan pada penelitian mereka terhadap tipografi vernakular pedagang kaki lima di Bandung. Dari temuan tersebut, menjadi referensi penulis untuk memperkuat

dasar penulis untuk meniru gaya vernakular. Berikut beberapa hasil temuan analisa dalam jurnal tersebut :

a. Orientasi : Alur baca umumnya dari kiri ke kanan, kembali ke kiri lalu ke kanan lagi dan seterusnya, ada beberapa keunikan alur baca yang acak; Bidang dapat dibagi ke dalam tiga area berdasarkan kepadatan tulisan secara berurut dari yang terpadat hingga terjarang: atas, tengah dan bawah.

b. Penerapan pola *grid* :



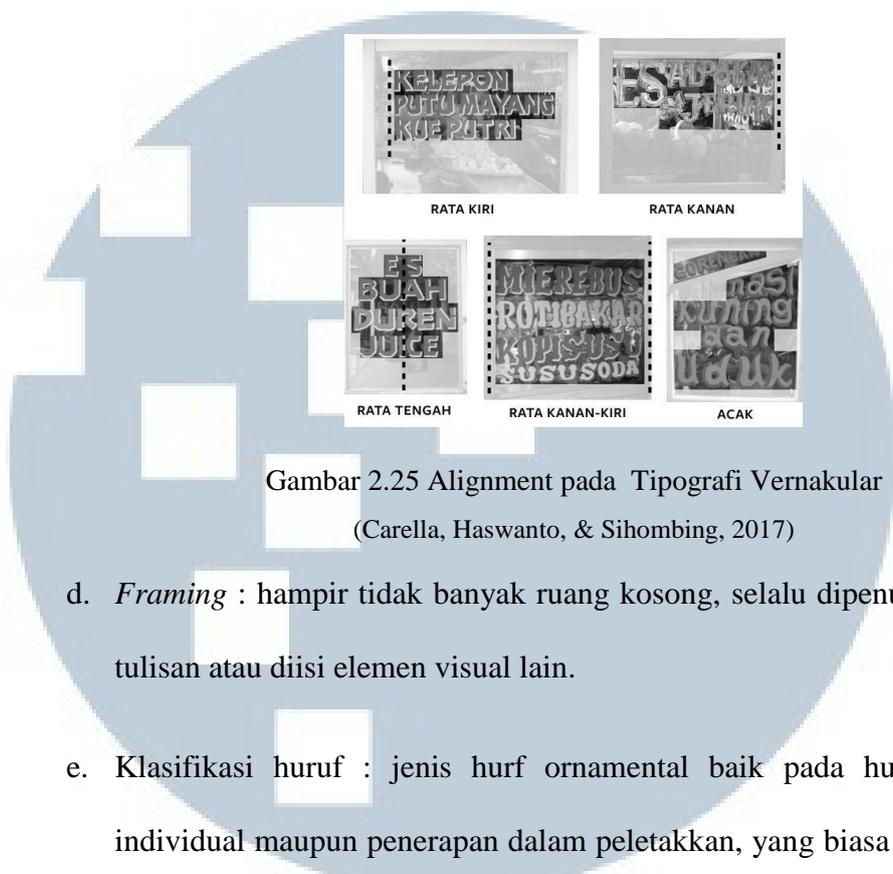
Gambar 2.24 Macam-macam pola *grid* pada tipografi vernakular.

(Carella, Haswanto, dan Sihombing, 2017)

Gambar di atas merupakan hasil analisa pada pola *grid* yang digunakan pada sampel penelitian, dan disimpulkan oleh mereka bahwa pola *grid* pada nomor 1,2, dan 4 yang paling banyak diterapkan.

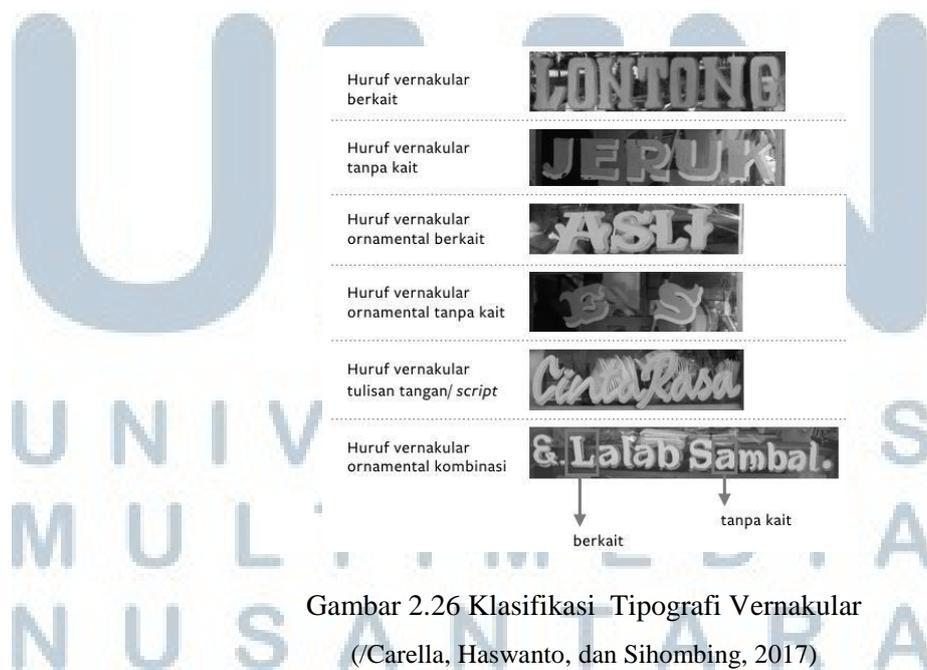
c. *Alignment* : rata tengah, atau rata kanan-kiri (*justify*).

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 2.25 Alignment pada Tipografi Vernakular
(Carella, Haswanto, & Sihombing, 2017)

- d. *Framing* : hampir tidak banyak ruang kosong, selalu dipenuhi dengan tulisan atau diisi elemen visual lain.
- e. Klasifikasi huruf : jenis huruf ornamental baik pada huruf secara individual maupun penerapan dalam peletakkan, yang biasa digunakan untuk informasi primer dan jenis huruf *script* untuk informasi sekunder.



Gambar 2.26 Klasifikasi Tipografi Vernakular
(Carella, Haswanto, dan Sihombing, 2017)

- f. Berat Huruf : *regular, semi-bold, bold, extra bold*.
- g. Proporsi huruf : *condensed, regular, dan extended* .
- h. Penggunaan huruf besar dan huruf kecil : hampir semua menggunakan huruf kapital untuk pesan primer, jarang sekali penggunaan huruf kecil yang biasanya digunakan untuk penyampaian pesan personal dan selalu diikuti dengan huruf kapital.

Untuk penambahan variasi, penulis menggunakan referensi lain menggunakan jurnal penelitian milik Mutakkin (2016) yang menganalisa tipografi pada warung tenda di Jakarta, beliau menjelaskan tipografi vernakular dapat diartikan sebagai alfabet etnik. Alfabet etnik merupakan sebuah temuan dari beragam tulisan, gambar serta tanda yang terdapat pada lingkungan sekitar yang menjadi sebuah identitas dan aset pada suatu wilayah. Seperti halnya sebuah alfabet etnik yang memperlihatkan sebuah kesan *old* dan tradisional yang diciptakan dari sebuah keunikan dan kearifan lokal yang terdapat di Indonesia (Haswanto, 2013: 159). Tipografi vernakular merupakan sebuah kreasi huruf baru yang mengambil inspirasi dari hal-hal sehari-hari yang terdapat dalam suatu wilayah dan menciptakan sebuah keunikan yang mencirikan identitas lokal. Tipografi jenis ini berkesan tradisi, akrab, dan khas karena proses penciptaanya berangkat dari potensi lokal (Murtono, 2014: 115).

Dalam analisisnya terhadap tipografi vernakular pada warung tenda, Muttakin (2016) menemukan ciri khas susunan tipografi yang dapat diterapkan

penulis pada perancangan buku ini, yaitu tipografi vernakular pada warung tenda membentuk sebuah hirarki lewat *header* dan *bodytext*.



Gambar 2.27 Gambar Tenda Pecel Lele
(Mutakkin, 2016)



Gambar 2.28 Gambar Tenda Pecel Lele
(Mutakkin, 2016)

Hirarki tersebut tercipta lewat perbedaan ukuran huruf, warna, dan jenis huruf. Selain itu, penggunaan warna yang *vibrant*, gradasi warna, dan *dropshadow* memperjelas kontras antara tipografi dan *background* serta membuat tulisan tetap terlihat jelas walau dalam keadaan minim cahaya. Susunan *layout* secara keseluruhan sangat jelas, dan menghindari ambiguitas.