



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. Fotografi

Fotografi dapat diartikan sebagai seni melukis dengan cahaya dan adalah sebuah media untuk mendokumentasikan kejadian penting dan juga sebuah karya seni (Sugiarto, 2006: 60). Fotografi sudah ada sejak 175 tahun yang lalu. Pertama kali dibuat dengan menggunakan sebuah emulsi yang sensitif terhadap cahaya dan dikembangkan menggunakan bahan kimiawi. Di zaman sekarang, kebanyakan fotografi sudah menggunakan teknik digital. Hal ini dikarenakan kemudahan dalam proses mengambil foto hingga cetak. Namun teknik dengan menggunakan film mungkin tak akan pernah hilang selamanya.

Prosedur digital mengubah fotografi dengan cara yang lebih halus. Tindakan menangkap gambar dari dunia nyata memberi reputasi pada fotografi sebuah kejujuran yang tak pernah gagal. Kamera merekam persis apa yang dilihat fotografer di saat dan tempat itu. Setiap perubahan membutuhkan intervensi yang disengaja. Fotografi digital banyak mengacuhkan hal ini karena banyak terjadinya koreksi dan manipulasi (Langford, Fox, & Smith, 2010:4).

Menurut Setiadi (2017), terdapat perbedaan umum antara kamera analog dan digital. Kamera digital tak mampu menangkap seluruh warna yang telah dipantulkan matahari dan kurang sensitif, sedangkan kamera analog lebih mampu untuk menangkap warna yang dipantulkan matahari dan lebih sensitif (hlm. 19).

Pada kamera analog mengatur kombinasi kecepatan rana, diafragma, lensa, dan ASA/ISO harus secara manual saja sedangkan di digital sudah bisa otomatis.

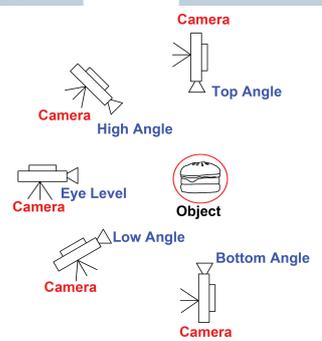
Menurut Bull (2010), fotografi adalah sebuah alat yang sangat ideal untuk menjual atau mengiklankan sebuah produk (hlm. 62). Penggunaan fotografi dalam iklan cukup kuat untuk meyakinkan masyarakat bahwa sekilas iklan terkesan nyata padahal foto tersebut adalah hasil sebuah adegan yang direkayasa (hlm. 63). Penting bahwa dalam sebuah foto komersial, subyek manusia terlihat berbeda dan dapat memperlihatkan bahwa konsumen yang menggunakan produk tersebut akan menjadi unik (hlm. 64).

2.1.1. Sudut Pandang Fotografi

Menurut Freeman (2013), setelah memilih subyek yang akan dipotret, fotografer akan menentukan sudut pandang atau yang biasa disebut *camera angle* yang akan digunakan (hlm. 81). Dalam foto di majalah ataupun poster biasanya digunakan sudut pandang *four-square* atau *eye level* yang memotret subjek sejajar dengan kamera dan frontal. Ini dikarenakan garis horizontal dan vertikal sejajar sehingga mudah memasukan tipografi ke dalam foto tersebut. Akan lebih mudah dicapai jika menggunakan lensa normal atau yang memiliki *focal length* panjang (hlm. 83).

Selain *four-square*, adapula sudut pandang *high* yang dicapai apabila kamera memotret subyek yang berada di bawahnya. Biasanya cocok digunakan untuk memotret bangunan tinggi dan pemandangan indah (hlm. 84). Ada pula sudut pandang *overhead*, dimana kamera tepat berada di atas obyek yang akan

difoto (hlm. 87). Sudut pandang *low* dimana kamera berada di bawah obyek yang akan dipotret dan dapat memberikan kesan yang dramatis (hlm. 88).



Gambar 2.1. *Angle* Kamera
(<https://www.x-kit.co.za/>)

2.1.2. Komposisi Foto

Menurut Djati dan Wibowo (2012), terdapat beberapa aturan komposisi foto untuk menciptakan sebuah foto yang menarik (hlm. 19). Salah satu aturan komposisi foto adalah dengan menggunakan aturan *rule of third*. Dalam aturan ini sebuah foto dibayangkan dibagi menjadi sembilan bagian dan dipisahkan dengan 2 garis horizontal dan vertikal yang sama besar. Dengan adanya garis bantu ini, fotografer dapat menentukan letak elemen penting di setiap garis yang berpotongan (hlm. 20).



Gambar 2.2. *Rule of Third* pada fotografi
(<https://www.capturelandscapes.com/the-rule-of-thirds-explained/>)

Saat mata melihat foto, secara alamiah mata akan mengikuti garis yang terdapat pada foto. Dengan meletakkan garis yang menuju kepada subyek utama foto, mata akan lebih tertuju kepada subyek utama foto tersebut. Garis sendiri terdapat banyak macam yaitu garis lurus, diagonal, zig-zag, kurva, lengkung, dan sebagainya (hlm. 24).



Gambar 2.3. *Lead Line* pada fotografi
(<https://cellcode.us/quotes/leading-photography-lines.html>)

2.1.3. Teknik Fotografi

Menurut Sugiarto (2006), banyak kelebihan jika menggunakan lensa *fixed*. Salah satunya adalah fotografer lebih mudah konsentrasi karena tidak perlu mengatur *zoom* pada lensa dan lebih berkonsentrasi dalam *framing*/pembingkaiian. Jika ingin menghasilkan foto dengan *background* kabur gunakan diafragma bukaan besar seperti f:1,4 dan jika ingin menghasilkan foto yang sepenuhnya tajam gunakan diafragma f:11 atau f:16 (hlm. 18).

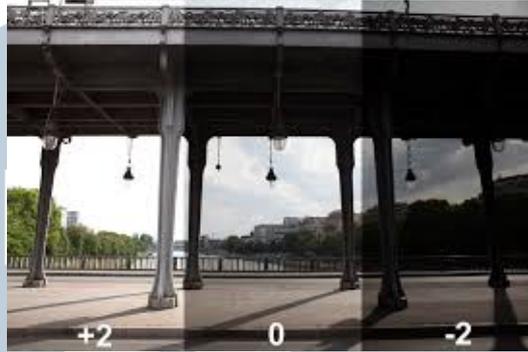
Untuk pencahayaan, cahaya matahari adalah sumber cahaya yang sangat baik. Namun sulit untuk menggunakan cahaya matahari karena selalu berubah-ubah dan efek cahaya yang didapatkan tak selalu sama. Dalam memotret model

lebih baik gunakan cahaya matahari yang sudut kedatangannya sebesar 45 derajat. Hasil dari foto tersebut akan terlihat indah dan alami. Selain itu dibutuhkan juga pemantul cahaya seperti kertas perak ataupun kain putih. Pengaturan gaya dan ekspresi model pun harus sesuai dengan tujuan pemotretan (hlm. 31).

Ketika akan memotret model, lensa yang cocok untuk digunakan adalah lensa normal yang tidak memiliki *focal length* terlalu panjang seperti 300 mm atau 600 mm (hlm. 118). Dalam memotret sebuah *portrait* dibutuhkan 3 unsur penting yaitu pose, ekspresi, dan cahaya. Pose yang baik adalah yang sesuai dengan karakter model. Pose subyek bisa berdiri, duduk, menyamping atau lainnya. Pose tangan dan kaki juga patut diperhatikan agar potret tidak tampak kaku (hlm. 142).

Ekspresi juga perlu diperhatikan, khususnya di bagian mata dan mulut. Wajah adalah salah satu bagian terpenting yang menjadi sebuah pusat perhatian. Tata cahaya yang baik pun perlu diperhatikan agar dapat menentukan kekerasan dan kelembutan foto (hlm. 143).

Untuk menentukan pencahayaan yang pas ketika menggunakan kamera analog cukup sulit maka diperlukan teknik *bracketing*. Pada teknik ini, pemotret memotret obyeknya lebih dari satu kali dengan 3 macam pencahayaan yaitu satu stop di bawah normal, normal, dan satu stop di atas normal. *Bracketing* dapat dilakukan dengan mengubah posisi kepekaan ISO, menurunkan posisi ISO akan menaikkan pencahayaan dan sebaliknya. Selain mengubah ISO juga dapat dengan mengubah difragma dan kecepatan rana (hlm. 145).



Gambar 2.4. *Bracketing*

(<https://www.bettertravelphotos.com/blog/item/how-to-use-exposure-bracketing-for-creating-hdr-images-part-i>)

2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku adalah sumber dokumentasi yang tak lekang oleh waktu. Sebuah buku menyimpan pengetahuan dunia, ide, dan kepercayaan. Buku berfungsi untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan lengkap karena biasanya terdapat banyak sekali informasi dalam sebuah buku (hlm. 6).

2.2.1. Desain Buku

Desain buku adalah sebuah seni. Proses mendesain buku sendiri terkait erat dengan produksi dan manufaktur, bagaimana buku dibangun secara fisik. Menurut Guan (2012), dalam penyampaian konten buku, harus lebih memperhatikan proses visual, yang merupakan semacam gerakan dalam ruang visual. Dengan desain yang baik maka pembaca akan mendapatkan pesan yang ingin disampaikan dari desain tersebut. Oleh karena itu, desainer perlu mampu mengkombinasikan berbagai macam komponen visual supaya dapat menciptakan desain yang rasional dan emosional.

Ekspresi konten buku mengacu pada integrasi dan kesatuan bentuk dan konten, karena konten perlu disajikan oleh bentuk. Jika bentuk tidak sesuai dengan isi konten maka itu adalah sebuah kegagalan. Isi konten menentukan bentuk yang akan digunakan dan bentuk ada untuk berfungsi bagi isi konten, mereka saling melengkapi satu sama lain. Desainer perlu mengerti isi buku sehingga dapat membuat visual yang dapat menarik perhatian pembaca (hlm. 7).

2.2.2. Komponen Buku

Menurut Guan (2012), komponen desain dari sebuah buku terdiri dari:

1. Sampul Buku

Jika buku adalah sebuah produk, maka sampul adalah sebuah kemasan dari produk tersebut. Di industri tradisional, desain kemasan adalah sesuatu yang vital. Sebuah kegagalan desain kemasan akan menciptakan reaksi negatif penjualan dan lainnya. Kover buku adalah ekspresi dari buku dan kesuksesannya mencapai pikiran pembaca menjadi kunci kesuksesan sebuah buku.

2. *Book Spine*

Desain dari *book spine* juga sama pentingnya, kedua setelah kover buku. Biasanya ukuran dari *spine* kecil dan tipis maka diperlukan desain *layout* yang baik. Desain tersebut sudah seharusnya harmonis dengan *style* dan konten dari sebuah buku.

3. *Fly Page*

Fly page adalah jembatan antara kover dan isi buku. Biasanya terdiri dari halaman kosong, halaman titel, halaman *copyright*, halaman persembahan,

terima kasih, dan masih banyak lagi. Untuk membuat desain *bridge* yang bagus diperlukan ilustrasi, fotografi, atau bentuk seni yang lain.

4. Isi Konten

Jika dilihat dari desain konten buku yang memenangkan banyak penghargaan, desain tata letak konten tidak terlalu menggunakan banyak warna dan font yang tak terlalu banyak. Jika seorang desainer akan menggunakan warna yang banyak, perlu atensi lebih terhadap komposisi warna.

5. *Layout*

Desain *layout* mengacu pada desain format seluruh teks dalam sebuah buku. Desain *layout* harus orisinal, indah, sederhana, dan selaras dengan isi buku. Desain yang baik akan menarik pembaca untuk membaca konten buku lebih lanjut.

6. Halaman *copyright*

Halaman ini terdiri dari judul buku, nama penulis, editor, pengkritik, penerbit, nama dan lokasi tempat cetak dan juga nomor ISBN. Bisa juga berisikan tanggal publikasi, edisi, dan harga. Titel *copyright* adalah yang terbesar diantar teks lain di halaman ini. Beberapa desain juga menggunakan kolom dan garis untuk memberikan kesan menarik (hlm. 8-11).

Buku juga memiliki sebuah anatomi. Menurut Lupton (2008), sebuah buku terbagi menjadi tiga bagian yaitu: *front matter*, *main content*, dan *back matter*. *Front matter* adalah bagian awal dari buku yang berisikan kover, judul, halaman

hak cipta, dan daftar isi. Main content tentu berisikan isi utama dari buku. Back matter berisikan tanda penerbit, lampiran, dan kover belakang (hlm. 35).

Halaman *copyright* berisikan nama penulis, *copyright*, tahun terbit, ISBN, data katalog, alamat penerbit, dan *credits*. Halaman daftar isi adalah sebuah sistem navigasi untuk memudahkan pembaca untuk mengetahui isi buku dan menemukannya dengan mudah (hlm. 34). Halaman lampiran biasa berisikan *index*, biografi, kronologi, glosarium, kesimpulan, dan lainnya. Tanda penerbit biasanya berisikan informasi tentang jenis *typeface*, desain buku, teknik cetak, jika diperlukan (hlm. 35).

Buku dapat dibagi menjadi 2 jenis yaitu buku teks dan juga buku bergambar. Buku teks biasanya terdiri dari teks dan kadang sesekali menampilkan ilustrasi. Biasanya gambar kecil di awal bab ataupun sebuah diagram. Dalam sebuah album foto, katalog pameran, buku ilustrasi, gambar mendominasi. Inilah yang dinamakan buku bergambar. (hlm. 33)

2.2.3. Metode Desain Buku

Menurut Guan (2012), metode desain buku terdiri dari:

1. *Gridding*

Gridding bukan hanya sekedar menaruh kata dan gambar bersamaan namun sebuah bentuk aturan yang berkembang dari komposisi yang saling berhubungan. *Grid* menekankan rasa dari proporsi, urutan, kontinuitas, kejelasan, waktu, akurasi, dan ketegasan. Pada intinya, *grid* adalah tulang dari desain *layout*.

2. Pemilihan *font*

Type memerankan peran penting dalam desain buku, yang sudah seharusnya memiliki karakteristik kuat. Desain yang ideal adalah memilih beberapa *font* berbeda untuk menuntun pembaca. *Font* judul seharusnya tidak terlalu susah dibaca dan *type* yang kecil seharusnya tidak menggunakan *font* yang kuat, hitam, dan tebal. *Font* yang terbuat dari garis simpel memberikan rasa yang lembut dan tenang. *Font* dekoratif yang elegan memberikan rasa yang agung dan mulia. *Font* yang bulat dan tebal dapat dipakai untuk kartun.

3. Kombinasi Warna

Warna dapat merefleksikan karakteristik manusia. Dengan cara yang sama, warna dapat memperlihatkan jiwa dari sebuah buku (hlm. 12).

4. Pengaturan gambar

Dalam beberapa tahun terakhir, *layout* kosong secara bertahap berkembang menjadi cara yang efektif untuk menyegarkan *layout*. Penggunaan kekosongan yang berani dan rasional menghadirkan estetika yang indah dan memberikan halaman transparansi, keterbukaan, kecerahan, dan kebersihan (hlm. 13).

Menurut Harris dan Ambrose (2011), buku adalah sebuah koleksi halaman-halaman yang seragam dan terkait. Maka dalam mendesain buku diperlukan teknik pembagian isi supaya informasi dapat terbagi dengan jelas. Ada 2 teknik dalam pembagian isi buku yaitu secara fisik dan desain. Ketika memakai cara fisik maka biasanya akan menggunakan jenis atau kertas yang berbeda. Jika

menggunakan teknik desain maka bagian penanda sebuah bagian isi dapat menggunakan teknik repetisi motif atau gambar, namun bervariasi dalam orientasi teks. (hlm.104)

2.2.4. Desain Sampul Buku

Prioritas tertinggi dalam desain buku adalah desain bagian sampulnya. Menurut Guan (2012), sebuah desain sampul buku haruslah jelas dan desain tersebut harus benar-benar membangkitkan perasaan pembaca. Sampul buku bagaikan seberkas cahaya yang memberikan sebuah kejelasan tentang isi buku yang tak terlihat. Desain sampul buku adalah sebuah elemen pemasaran penting yang dapat berfungsi sebagai logo dan iklan (hlm. 8).

Zeegen (2009) mengatakan bahwa sebuah cover/sampul buku sebaiknya menampilkan judul, penulis, penerbit, harga, nomor ISBN, dan *barcode*. Setelah itu tugas desainer adalah untuk membuat sebuah karya sampul buku yang dapat menjelaskan isi konten buku tersebut. Desainer harus mampu membuat cover yang menonjol dan mengerti akan kemauan target audiens. Setelah seorang desainer mengerti betul tentang isi buku dan target audiens barulah ia dapat membuat desain sampul dengan baik (hlm. 110).

Menurut Lupton (2008), berikut adalah 6 proses dalam mendesain sampul buku:

1. Tentukan Masalah

Tulis deskripsi apa yang ingin disampaikan dan apa inti dari buku tersebut.

Tentukan bagaimana cara mengekspresikan buku, apakah formal, santai,

professional, atau secara mentah-mentah. Tentukan pula audiens dari buku tersebut.

2. Penelitian

Perhatikan buku-buku yang mirip dengan buku yang akan dibuat. Pikirkan tentang apa yang menarik perhatian dan catat variasi dari strategi desain.

3. *Brainstorming*

Tulis dan catat ide sebanyak-banyaknya.

4. Prioritas

Prioritaskan ide-ide yang cocok dengan buku yang akan dibuat.

5. Kolaborasi

Berkolaborasi dengan desainer, ilustrator, atau fotografer jika kemampuan desain lemah. Jika memiliki kemampuan menulis lemah, maka berkolaborasilah dengan penulis.

6. Menguji coba

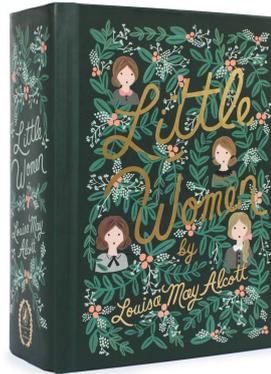
Tunjukkanlah hasil desain sampul kepada orang lain dan catat setiap reaksi. Evaluasi pula setiap desain yang sudah jadi. Tentukan apakah judul sudah mudah dibaca, apakah gambar tersebut membawa perhatian terhadap judul atau mendistraksi (hlm. 42).

2.2.5. Teknik Jilid

Menurut Lupton (2008), ada berbagai macam teknik untuk menjilid buku sebagai berikut:

1. *Hardcover Binding*

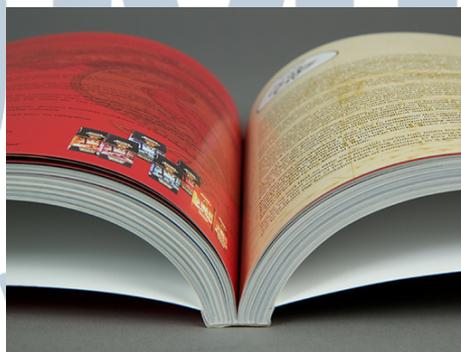
Jenis ini sangatlah tahan banting. Halaman dijahit menggunakan benang lalu ditempelkan ke selotip linen.



Gambar 2.5. *Hardcover Binding*
(<https://rifpaperco.com/little-women-alcott/>)

2. *Perfect Binding*

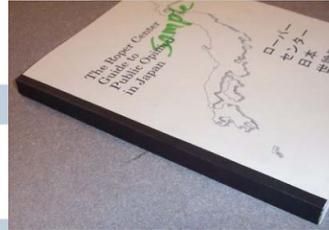
Halaman ditempelkan dengan lem pada bagian ujung belakang. Setelah itu kover membungkus halaman tersebut dan ditempelkan ke halaman yang sudah menjadi satu.



Gambar 2.6. *Perfect Binding*
(<https://ddprinting.net/perfect-binding/>)

3. *Tape Binding*

Sebuah *tape* ditempelkan untuk menggabungkan cover dan halaman dalam.



Gambar 2.7. *Tape Binding*

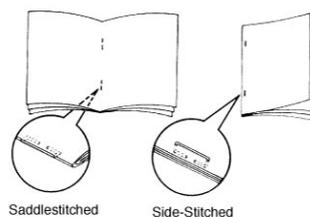
(<https://ddpc.uconn.edu/bindery-and-finishing-services/#>)

4. *Side Stitch*

Bagian halaman dan cover distaples, melewati dari depan hingga ke belakang. Tebal halaman berperan penting dalam teknik jilid ini dikarenakan semakin tebal maka bagian visual di dalamnya dapat terganggu (hlm. 120).

5. *Saddle Stitch*

Kover dan halaman dilipat lalu distaples pada bagian tengah. Dikarenakan seluruh buku dilipat dua maka ada maksimum ketebalan sekitar 1 inci supaya efektif.



Gambar 2.8. Perbedaan *Side* dan *Saddle Binding*

(<http://www.priorityprinting.ca/Passport-to-Printing/Bindery/>)

6. *Pamphlet Stitch*

Teknik ini mirip dengan *saddle stitch* namun tidak distaples, melainkan dijahit menggunakan benang. Biasanya teknik ini digunakan untuk sebuah buku yang memiliki ketebalan sekitar 36 halaman atau kurang.



Gambar 2.9. *Pamphlet Binding*
(<https://www.mjcp.co.uk/pamphlet-stitching>)

7. *Screw and Post*

Halaman dan kover dibor dan terikat dengan sekrup. Untuk teknik ini, dengan mudah halaman dapat ditambah atau dikurangi.



Gambar 2.10. *Screw and Post Binding*
(<http://www.londonbookbinding.co.uk/screw-post-binding>)

8. *Stab Binding*

Teknik ini juga dikenal dengan nama *Japanese stab binding*. Halaman dijahit bersama dan benang terlihat di sisi *spine* dan bagian samping buku.

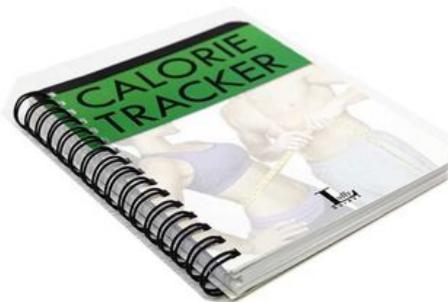


Gambar 2.11. *Stab Binding*

(<https://aphototeacher.com/2008/02/21/stab-and-accordion-binding/>)

9. *Spiral Binding*

Kover dan halaman dilubangi dengan mesin dan gulungan kawat digunakan untuk mengikat buku.



Gambar 2.12. *Spiral Binding*

(<http://www.printingservicechina.com/sale-9442118-catalog-coil-bound-book-printing-services-online-spiral-binding-notebook.html>)

10. *Plastic Comb*

Teknik ini mirip dengan teknik spiral namun menggunakan bahan plastik dan tidak indah dilihat (hlm. 121).



Gambar 2.13. *Plastic Comb Binding*
(<http://www.coronadobinding.com/Plastic-Combs.html>)

2.3. *Layout*

Menurut Harris & Ambrose (2011), *layout* adalah sebuah pengaturan tata letak elemen-elemen desain yang memiliki relasi dengan ruang dimana elemen tersebut akan ditempatkan. *Layout* dapat pula dikatakan sebuah pengelolaan bentuk dan ruang. Tujuan utama dari *layout* adalah mengkomunikasikan elemen visual dan teks dengan mudah kepada pembaca. Dengan *layout* yang bagus, pembaca akan dapat menavigasi sebuah informasi yang rumit tanpa kesulitan (hlm. 8).

Jika me-*layout* dengan proses dan tahapan yang benar maka akan berdampak positif pada penyampaian isi konten yang telah didesain. *Layout* digunakan untuk mengontrol/mengurutkan informasi dan juga dapat digunakan untuk memfasilitasi kreativitas (hlm. 9). Penting juga untuk mengetahui tentang

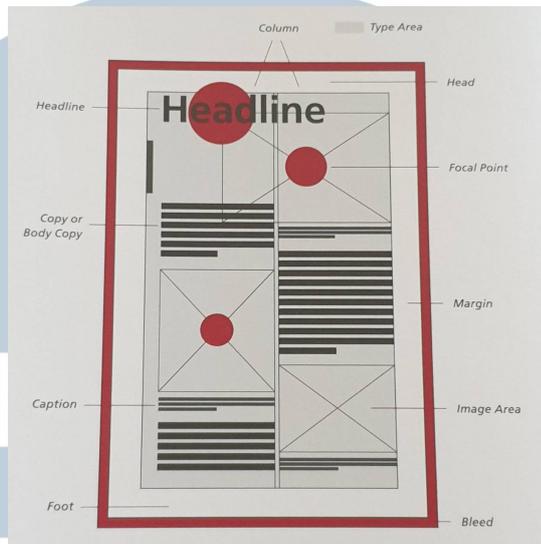
bagaimana publikasi secara fisik sebelum memulai *layout* halaman karena tipe kertas yang digunakan akan mempengaruhi hasil akhir desain (hlm. 11).

2.3.1. Elemen Layout

Terdapat banyak elemen dalam sebuah halaman, terdapat kolom, *type area*, *head*, *focal point*, *margin*, *image area*, *bleed*, *foot*, *caption*, *body copy*, *headline*, dan *bleed*. Tujuan berbagai macam elemen *layout* adalah untuk menyampaikan informasi dengan tepat dan nyaman untuk dibaca. Kolom adalah bagian-bagian vertikal dari sebuah halaman yang dipisahkan oleh ruang kosong. *Type area* adalah sebuah area dimana teks dan gambar seharusnya ditempatkan.

Headline adalah sebuah pernyataan pembuka yang biasanya menarik perhatian pembaca pertama kali. *Focal point* adalah area yang paling ditonjolkan dan menarik perhatian pembaca. *Body copy* adalah bagian teks utama yang ukurannya disesuaikan dengan ukuran untuk membaca. *Margin* adalah area dari batas ujung halaman hingga batas *type area*. Menurut Tondreau (2009), bagian *margin* juga dapat berisikan informasi sekunder seperti catatan dan *caption* (hlm. 22).

Caption adalah sebuah teks yang mendeskripsikan sebuah ilustrasi, foto, atau lainnya. *Image area* adalah *area* penempatan gambar atau lainnya dalam sebuah *type area*. *Head* adalah area *margin* di bagian atas dan *foot* adalah bagian *margin* di bagian bawah. *Bleed* adalah area di luar batas halaman yang memang sengaja diperluas (SendPoints, 2017: 18).



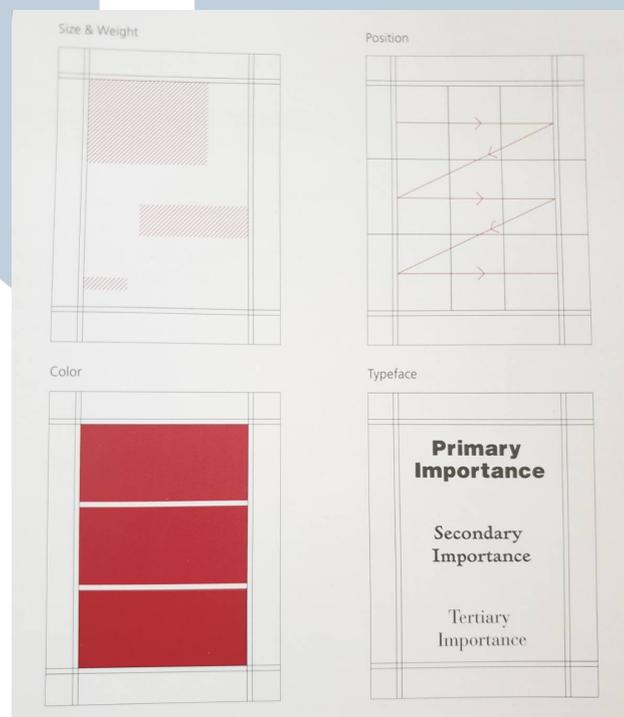
Gambar 2.14. Anatomi *Layout*
(SendPoints, 2017)

Visual hierarchy adalah sebuah penyusunan elemen-elemen tersebut yang secara visual memperlihatkan tingkat prioritas tiap elemen. *Visual hierarchy* dapat terbagi menjadi empat bagian yaitu: ukuran & berat, posisi, *typeface*, dan warna. Ukuran dan berat adalah sebuah indikator penting dalam sebuah hirarki. Pembaca dapat melihat perbedaan besar dan berat dengan mudah dan natural.



Gambar 2.15. Penggunaan Jenis *Typeface* dan Ukuran yang Berbeda
(SendPoints, 2017)

Posisi juga menentukan tingkat penekanan. Elemen yang ditempatkan di bagian primer akan mendapatkan prioritas lebih. Biasanya bagian atas atau kanan akan lebih menarik perhatian. Perbedaan *typeface* dapat membuat sebuah perbedaan antar elemen dan membuat *visual hierarchy*. Warna juga turut berperan penting, jika menggunakan warna yang kuat akan lebih menonjolkan elemen tersebut (SendPoints, 2017:24).



Gambar 2.16. *Visual Hierarchy*
(SendPoints, 2017)

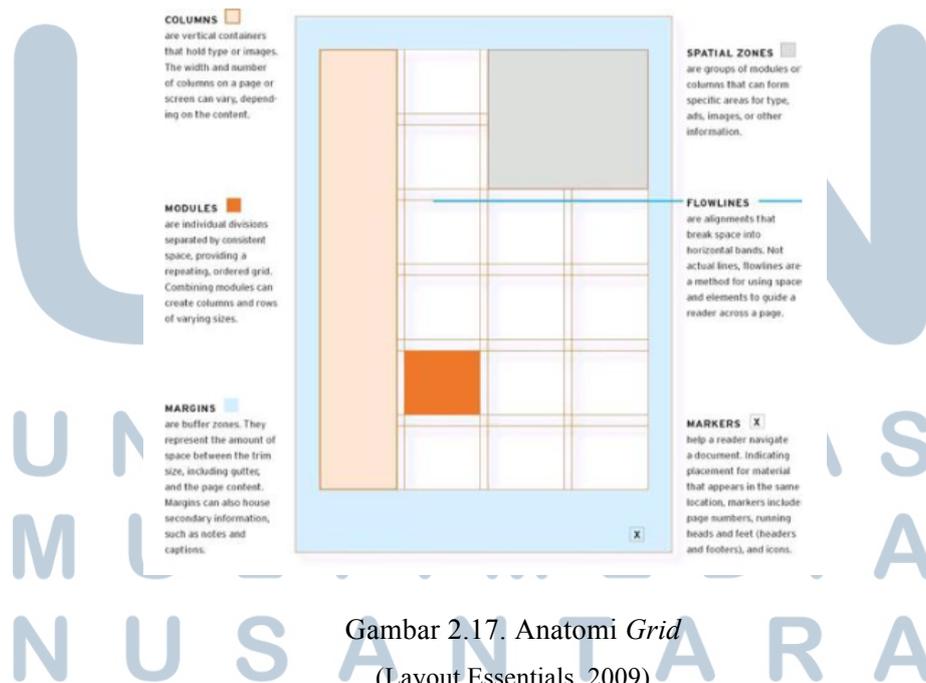
2.3.2. *Grid*

Penggunaan *grid* sangat bermanfaat dalam *me-layout*. Dengan *grid* akan lebih mudah menentukan letak elemen *layout* dan dapat mempertahankan konsistensi dan kesatuan. Menurut Tondreau (2009), komponen utama *grid* terdiri dari:

margin, marker, kolom, flowline, spatial zones, dan module. Kolom adalah kotak vertikal yang nantinya dapat berisikan tulisan atau gambar (hlm. 21).

Module adalah sebuah kotak individual yang telah terbagi oleh jarak yang konsisten. Kombinasi dari *module* dapat menjadi sebuah kolom dan baris yang bervariasi dalam ukuran. *Spatial zone* adalah sekelompok *module* atau kolom yang membentuk area spesifik yang akan berisikan tulisan, iklan, gambar, atau informasi lainnya (hlm. 22).

Flowline adalah sebuah pengaturan garis lurus horizontal dan bukan sebuah garis yang sebenarnya, namun sebuah metode untuk menggunakan ruang dan elemen untuk membimbing pembaca melintasi sebuah halaman. *Marker* membantu pembaca untuk menavigasi dokumen, berlokasi selalu sama dan terdiri dari nomor halaman, *running heads, header, dan footer* (hlm. 22).



Gambar 2.17. Anatomi Grid
(Layout Essentials, 2009)

2.3.3. Jenis Grid

Column grid umum digunakan untuk buku, majalah, laporan tahunan, dan lainnya.

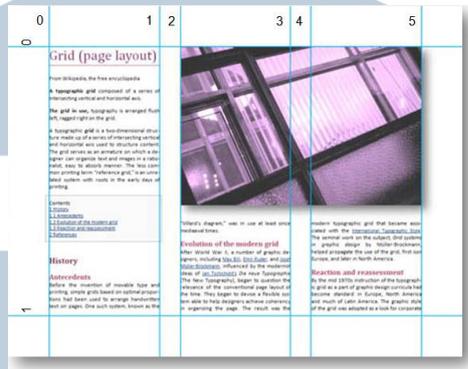
Jenis *grid* ini fleksibel karena dapat memuat artikel berlainan dalam sebuah halaman saja dan dapat berisikan berbagai macam elemen *layout*. Menurut Tondreau (2009), *column grid* terbagi menjadi tiga yaitu *single column* dan *two column*. dan *multicolumn*.

Biasanya *single column* digunakan untuk teks yang berjalan terus menerus seperti esai dan buku (hlm. 24). *Two column* digunakan untuk memberikan informasi dalam kolom yang berbeda. Kolom yang terbagi dua ini dapat memiliki lebar yang berbeda ataupun sama. Biasanya ketika 1 kolom lebih besar dari yang satunya, kolom yang lebih lebar memiliki ukuran dua kali dari kolom yang lebih sempit (hlm. 25). *Multicolumn grid* memberikan fleksibilitas yang lebih baik daripada *single/two column grid*. *Grid* jenis ini berguna untuk *website* dan majalah (hlm. 26).



Gambar 2.18. *Single Column Grid*

(<http://thinkingwithtype.com/grid/>)



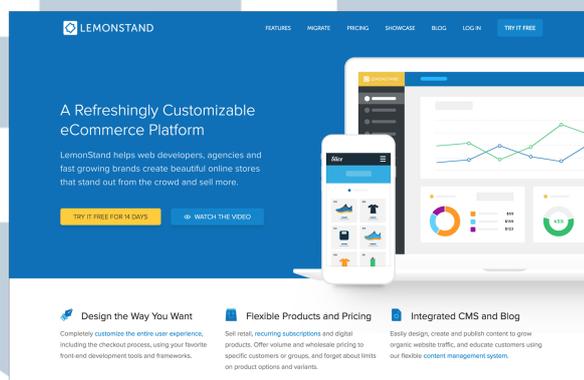
Gambar 2.19. *Multi Column Grid*
 (<https://www.w3.org/TR/2007/WD-css3-grid-20070905/>)

Untuk jenis *modular grid* paling banyak digunakan untuk memuat informasi yang kompleks seperti kalender, bagan, dan tabel. *Modular grid* mengkombinasikan kolom vertikal dan horizontal yang akan menciptakan modul kotak-kotak. *Modular grid* dapat menampung banyak artikel dan elemen *layout* yang bervariasi serta menambah estetika pada desain *layout* (hlm. 26).



Gambar 2.20. Penggunaan *Modular Column Grid*
 (<https://www.flickr.com/photos/melaniecarter2323/3489891341>)

Hierarchical grid adalah *grid* yang berdasarkan susunan hirarkis dan mementingkan prioritas dari tiap elemen. Elemen yang butuh perhatian utama akan lebih ditonjolkan dan elemen lainnya akan dibiarkan mengalah. Elemen berprioritas tinggi dapat ditonjolkan dari segi warna, ukuran, posisi, dan sebagainya. Kebanyakan *hierarchical grid* terdiri dari kolom horizontal (hlm. 27).



Gambar 2.21. Penggunaan *Hierarchical Column Grid*
(<https://visme.co/blog/layout-design/>)

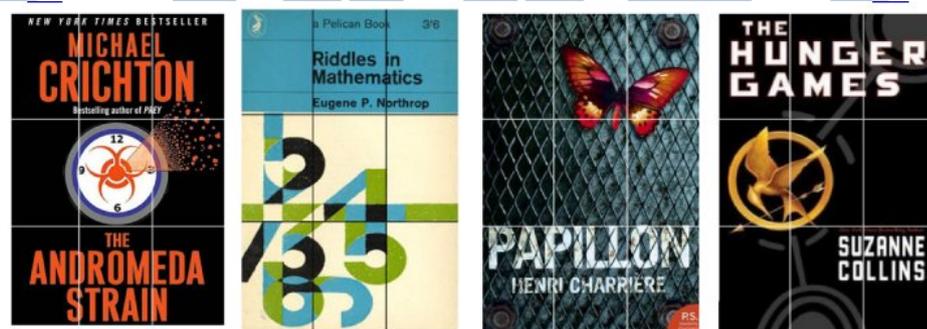
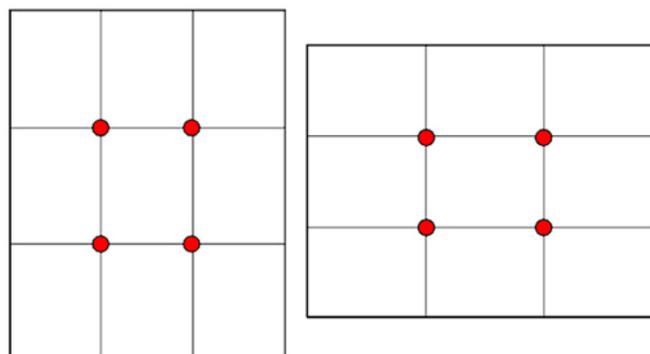
Menurut Tondreau (2009), untuk menentukan jenis *grid* yang akan digunakan maka perlu memperhatikan isi konten. Gunakan *single column grid* ketika akan membuat halaman yang berisikan teks saja dari awal hingga akhir. Untuk material yang lebih kompleks dapat menggunakan *two/multicolumn grid*. Jika memuat banyak informasi seperti kalender, menggunakan *modular grid* akan sangat membantu. Jika akan membuat *website* maka gunakanlah *hierarchical grid* (hlm. 30-31).

2.3.4. Prinsip *Layout*

Menurut SendPoints (2017), terdapat 2 prinsip dasar dalam membuat *layout* yaitu *rule of third* dan *fibonacci sequence*. Prinsip ini ada untuk mempermudah dan

menyederhanakan kompleksitas dalam dunia visual. *Rule of thirds* adalah sebuah solusi yang lebih simpel dan dikembangkan dari *golden section*. Dengan menggunakan *rule of thirds* maka dapat menjadi acuan dalam desain untuk mendapatkan visual yang menarik dan keseimbangan.

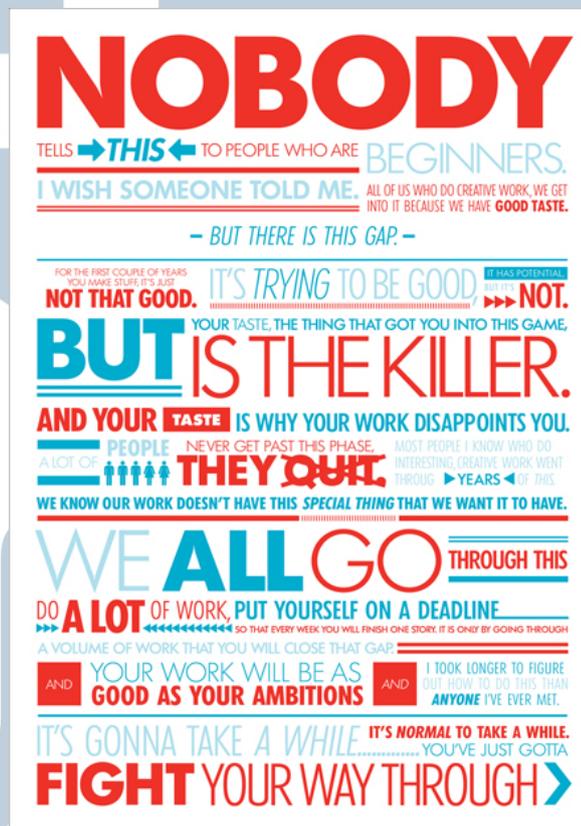
Pada dasarnya adalah dengan membagi sebuah kanvas menjadi 9 bagian yang sama besar dengan 2 garis vertikal dan 2 garis horizontal. Titik pertemuan antara garis-garis tersebut disebut juga *power/crash point*. Tiap elemen yang ditaruh mendekati titik tersebut akan lebih mudah mendapatkan perhatian (hlm. 27).



Gambar 2.22. *Rule of Thirds* pada sampul buku
(<https://www.bulbapp.com/u/rule-of-thirds~>)

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

Fibonacci sequence adalah sebuah seri angka mulai dari 0, 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, dan seterusnya. Nomor seterusnya didapatkan dengan menambahkan 2 angka sebelumnya. Contohnya, setelah nomor 34 akan didapatkan nomor 55, gabungan antara nomor 34 dan 21. Deainer dapat menerapkan prinsip ini dalam menentukan besaran elemen visual dan teks serta menentukan relasi antar gambar, jumlah kolom, dan lainnya (hlm. 27).



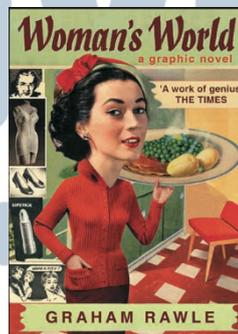
Gambar 2.23. *Fibonacci Sequence* pada Poster
[\(http://amandachetwynd.com/typography-poster-using-fibonacci-sequence/\)](http://amandachetwynd.com/typography-poster-using-fibonacci-sequence/)

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

2.4. Ilustrasi

Ilustrasi bukanlah seni dan juga bukan desain grafis, namun adalah sesuatu di antara keduanya. Terkadang juga dapat diartikan sebagai seni komersial karena kebanyakan kegunaan ilustrasi adalah untuk menyelesaikan sebuah tugas untuk klien (Zeegen, 2009:6). Menurut Wigan (2008), ilustrasi bagi beberapa orang adalah bentuk komunikasi visual hingga bentuk aplikasi seni pada konteks komersial (hlm. 12).

Menurut National Museum of Illustration di Rhode Island, USA dalam Zeegen (2014), para *illustrator* mengkombinasikan ekspresi personal dengan ilustrasi untuk menyampaikan sebuah ide. Ilustrasi juga turut berfungsi sebagai sebuah pengingat akan sosial dan budaya. Oleh karena itu, ilustrasi adalah sebuah bentuk seni yang signifikan dan tak lekang oleh waktu. Dalam dunia ilustrasi, dibutuhkan kemampuan menggambar. Tanpa kemampuan menggambar dan memvisualisasikan sesuatu dengan baik, *illustrator* akan kehilangan komponen terpenting. Di dunia yang serba digital ini, diperlukan kemampuan menggambar secara manual dalam berilustrasi (hlm. 11).



Gambar 2.24. Penggunaan Ilustrasi pada Sampul Buku
(Basic Illustration: Text and image, 2008)

2.4.1. Media dalam Ilustrasi

Menurut Zeegen (2014), Ilustrator berkomunikasi hanya melalui karyanya. Kekuatan ide para ilustrator sebuah aspek yang sangat penting. Namun terkadang pilihan bahan/medium sebuah ilustrasi yang terkadang dilupakan namun sebenarnya sama pentingnya. Mendapatkan sebuah pilihan bahan yang tepat ternyata sama pentingnya dengan mendapatkan sebuah konsep yang tepat.

Sebuah ide kuat yang diterjemahkan secara visual menggunakan media yang tepat dan dengan eksekusi yang menarik, akan selalu menghasilkan solusi ilustratif yang sukses. Terdapat kebebasan dalam memilih media yang akan dipakai. Namun dibutuhkan tanggung jawab dan pengertian akan sejarah atau budaya media tersebut dan juga konteks dimana media tersebut akan diterapkan.

Terdapat beberapa macam media dalam membuat sebuah ilustrasi:

1. Pensil

Menggambar dengan pensil atau manual adalah salah satu yang mendefinisikan praktik ilustrasi saat ini. Sebagai seorang ilustrator sudah sepatutnya menguasai teknik menggambar manual agar dapat memvisualisasikan sesuatu dengan tepat (hlm. 30)

2. Bahan Eksperimental

Kepentingan pemilihan bahan oleh seorang artis tidak boleh disepelekan. Beberapa ilustrator membuat gambar dengan kolase, mencampur, dan menumpukkan beberapa elemen baik manual maupun secara digital untuk membuat sesuatu yang baru. Membuat

gambar dari material yang sulit digunakan membuat ilustrator meyakinkan bahwa karya mereka adalah sesuatu yang orisinal (hlm. 38).

3. Fotografi

Selama bertahun-tahun, Ilustrator telah menggunakan fotografi sebagai alat referensi mereka. Untuk mereka yang menggambar pada sebuah lokasi, kamera dapat membantu mengingatnya. Dalam karya akhir, memang tidak ada bukti nyata dari foto tersebut, namun di layar belakang fotografi memainkan sebuah peran yang penting. Terkadang hasil fotografi juga dibuat menjadi sebuah bahan untuk dikolase (hlm. 40).

4. *Mixed Media*

Tanpa peraturan untuk menggunakan suatu bahan dalam karya, eksplorasi dan eksperimen pun bebas dengan menggunakan berbagai media. Ini dapat menciptakan gambar dari apapun dan dimanapun yang dinilai paling sesuai (hlm. 42).

5. Komputer

Komputer adalah sebuah alat yang memiliki pengaruh sangat besar pada metode untuk menghasilkan sebuah ilustrasi. Jika pensil adalah kekuatan, maka komputerlah yang memanfaatkan kekuatan itu dan memungkinkan untuk mengubah goresan pensil menjadi sesuatu yang baru. Penggunaan komputer telah membuka dunia ilustrasi pada berbagai macam kemungkinan (hlm. 44).

2.4.2. Jenis Ilustrasi

Menurut Zeegen (2014), terdapat berbagai jenis ilustrasi yang di antaranya adalah:

1. Ilustrasi Editorial

Menggunakan ilustrasi sangat dibutuhkan oleh editor majalah ataupun koran. Fotografi biasanya digunakan untuk menunjukkan sebuah fakta, sebuah ilustrasi dapat digunakan untuk merepresentasikan sudut pandang dari sebuah ide (hlm. 58).

2. Buku Ilustrasi

Bisa dibbilang, sebuah buku adalah media pertama para ilustrator dan relasi antara teks dan gambar ilustrasi adalah sesuatu yang spesial. Ini semua berawal dari manuskrip yang bersifat religius yang dibuat pada pada abad ketujuh dan kesembilan (hlm. 64).

3. Ilustrasi Fesyen

Untuk beberapa, arti ilustrasi identik dengan karya ilustrasi di dunia fesyen. Walaupun pada tahun 1930-an popularitas penggunaan ilustrasi di dunia fesyen menurun karena munculnya fotografi. Namun sketsa gambar tetap digunakan untuk memvisualisasikan struktur dan jenis kain yang digunakan. Para desainer tekstil pun tetap menggunakan ilustrasi untuk membuat tekstil (hlm. 68).

4. Ilustrasi Iklan

Biasanya *art director*-lah yang membuat properti visual sementara *copywriter* yang membuat tulisan ataupun skrip yang perlu diucapkan untuk sebuah kampanye periklanan (hlm. 72).

5. Ilustrasi Industri Musik

Ilustrasi dipandang sebagai sebuah disiplin yang memvisualisasikan sebuah teks, tapi ternyata ilustrasi juga memiliki kemampuan untuk memberikan musik sebuah bentuk visual. Grafik pada dunia musik adalah sebuah peran penting dalam membentuk relasi terhadap musik yang didengar. Ilustrasi dapat memberikan identitas dan kepribadian sebuah musik. Zaman menggunakan foto seorang artis untuk kover album telah lama hilang. Dengan menggunakan ilustrasi, terciptalah sebuah kesan unik dan menarik (hlm. 78).

6. Ilustrasi Personal

Dibutuhkan suatu istirahat dari bentuk komisi karya ilustrasi untuk melepas stress. Dengan begitu, seorang ilustrator akan dapat berkembang di bidang-bidang yang baru (hlm 86).

2.5. Tipografi

Tipografi adalah sebuah komponen visual dari kata-kata yang tertulis. Pada dasarnya, sebuah teks adalah urutan dari sekumpulan kata. Sebuah teks pasti tetap sama bagaimanapun itu dipergunakan. Namun ketika sebuah teks dicetak, tipografi ikut terlibat. Segala macam teks yang ditampilkan secara visual, maupun di kertas, layar computer, atau di papan iklan, pasti melibatkan tipografi. (Butterick, 2013).

2.5.1. Klasifikasi Type

Menurut SendPoints (2017), klasifikasi huruf dapat dibagi menjadi 4 bagian besar yaitu *serif*, *sans serif*, *script*, dan *italic & oblique*. *Serif* dibagi lagi menjadi *old style*, *transitional*, *modern*, dan *slab*. *sans serif* dibagi lagi menjadi *grotesque*, *neo-grotesque*, *humanist*, dan *geometric*. *script* juga dibagi lagi menjadi *formal*, *casual*, *calligraphic*, *blackletter*, dan *decorative*. (hlm. 9).

Gaya *type* serif memiliki semacam hiasan atau kait di ujung *stroke* bentuk huruf (hlm. 9). Gaya *sans serif* dapat diartikan sebagai sebuah huruf yang tak memiliki *serif* atau kait. Kebanyakan *sans serif* digunakan untuk membuat kesan minimalis, simpel, dan modern. Gaya *script* memiliki bentuk yang mengikuti gaya tulisan tangan dan digoreskan dengan kuas/pena kaligrafi (hlm. 10). *Decorative* sendiri sangatlah bermacam-macam dan ekspresif. Biasanya jenis ini digunakan untuk *headline*, poster, dan jarang digunakan untuk sebuah teks yang panjang dikarenakan akan susah terbaca (hlm. 11).



Gambar 2.25. Jenis *Sans Serif*
(<https://thedesignteam.io/the-type-snob-f221969a884b>)

Selain klasifikasi di atas ada pula klasifikasi lain menurut Harris dan Ambrose (2009), yang terdiri dari *roman*, *italic*, *condensed*, *extended*, *boldface*, dan *light/thin*. Tipe *roman* adalah tipe *typeface* dasar.

Italic adalah tipe *typeface* yang berdasarkan sudut *axis*. *Condensed* adalah tipe *typeface* yang terlihat lebih sempit dan cocok digunakan jika memiliki ruang yang terbatas. Tipe *extended* lebih lebar daripada tipe *roman*. *Boldface* memiliki *stroke* yang tebal dan kuat. *Light* adalah tipe yang lebih tipis daripada *roman* (hlm. 42).

Roman

Italic

Condensed

Extended

Boldface

Light or Thin

Gambar 2.26. Klasifikasi Huruf
(The Fundamentals of Graphic Design, 2009)

2.5.2. Penggunaan Tipografi dalam Layout

Menurut Tondreau (2009), jika *type* yang dipakai konsisten maka akan memudahkan untuk diikuti oleh pembaca. Jika berhadapan dengan teks yang banyak, jenis huruf pun fungsional namun indah dilihat (hlm. 38). Menggunakan

ukuran teks dan berat yang berbeda juga dapat membantu mendiferensiasikan jenis konten (hlm. 43).

Display typeface adalah *typeface* yang akan digunakan untuk *headline* dan biasanya berukuran besar. Jenis *typeface* ini biasanya dipakai untuk menarik perhatian pembaca atau mengumumkan informasi yang penting. Jenis ini lebih mementingkan penekanan daripada tingkat keterbacaannya. Umumnya, ukuran lebih daripada 14 *points* digunakan untuk *display typeface* (SendPoints, 2017: 19).

Menurut Craig dan Scala (2006), untuk *body text* akan lebih mudah dibaca jika menggunakan *alphabet lowercase* karena lebih mudah dibedakan satu sama lainnya. Jika audiens sangat muda/tua, perlu menggunakan *typeface* yang cukup simple, mudah dibaca, dan ukurannya agak besar. Kebalikan jika audiens ada di masa remaja dan dewasa, cenderung lebih mampu menyerap *typeface* yang eksperimental (hlm. 62).

Jika menggunakan *justify*, yaitu paragraf yang rata kanan dan kiri, ditakutkan spasi antara kata akan berbeda-beda dan menjadi sebuah distraksi. Untuk *body text* lebih disarankan menggunakan paragraf rata kiri karena spasi antar kata akan sama dan tak ada distraksi. Tepi kanan yang tidak sama rata juga dapat memberikan visual yang menarik di lembar tersebut tapi jangan sampai tiba-tiba sebuah *line* yang panjang diikuti dengan *line* yang sangat pendek, begitu pula sebaliknya (hlm. 64-65).

Paragraf dengan rata kanan juga sama menariknya, namun karena manusia dibiasakan membaca dari kiri ke kanan semenjak lahir maka membaca

menggunakan rata kanan akan susah. Lebih baik paragraf rata kanan digunakan untuk teks yang pendek atau sebuah *caption* (hlm. 70). Terkadang juga, tidak menggunakan rata kanan, kiri, atau *justify* dan hanya menaruh teks dengan acak dapat membuka sebuah kesempatan untuk membuat desain yang lebih personal dan istimewa. Ini dikarenakan tidak ada satupun desainer yang dapat mengaturnya dengan sama persis (hlm. 73).

Jangan abaikan *orphan* dan *widow*. *Oprhan* adalah sebuah *line* pendek yang berdiri sendiri sebelum paragraph baru dan *widow* adalah sebuah *line* pendek yang berdiri sendiri di akhir paragraf. Untuk 1 *line* kalimat, usahakan menggunakan 35-70 karakter. Jika terlalu pendek maka tidak terlihat seperti sebuah kalimat dan jika terlalu panjang maka audiens akan sulit untuk mencari awal kalimat karena terlalu jauh (hlm. 69).

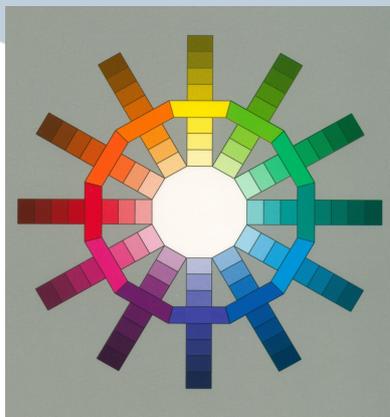
Untuk indikasi paragraf baru yang paling umum digunakan adalah indentasi kalimat berjarak 1 em. Sebuah kotak dari besarnya sebuah *type* disebut 1 em. Contohnya adalah bila besar sebuah *type* adalah 10 *points* maka 1 em adalah 10 *points*. Untuk memberikan penekanan pada suatu tulisan dapan menggunakan *italic*, *capslock*, mencampur ukuran *type/typestyle/typefaces*, *underscore*, garis bantu, *bullets*, mengubah posisi, dll. (Craig & Scala, 2006: 74).

2.6. Warna

Triedman (2015) menyatakan bahwa warna adalah semacam kekuatan dinamis yang mempengaruhi pengalaman sehari-hari dalam banyak hal. Respon manusia terhadap warna memainkan peran signifikan dalam kehidupan sehari-hari dan

adalah sebuah kombinasi antara pengalaman teoritis, budaya, dan pengalaman pribadi yang telah terakumulasi selama hidup. Warna tidak hanya dilihat dari perspektif seni dan desain melainkan juga perspektif ilmiah serta juga dari sisi psikologi, sosiologi, politik, dan budaya (hlm. 6)

Desain grafis telah berkembang selama dua abad terakhir dari warna hitam putih hingga sekarang ini yang penuh warna di setiap jenis substrat. Menggunakan warna secara efektif untuk mendukung komunikasi sekarang menjadi lebih penting daripada sebelumnya. Apabila palet warna visual yang digunakan cocok dengan makna yang akan disampaikan maka akan meningkatkan keefektifan pesan (British Columbia Institute of Technology, 2015).



Gambar 2.27. Warna

(British Columbia Institute of Technology, 2015)

Menurut Tondreau (2009), dalam mendesain *layout* warna dapat mendefinikan sebuah ruang. Penggunaan warna dapat membuat sebuah modul atau bagian lebih menonjol. Warna dapat mengorganisasikan elemen dalam sebuah ruang. Warna juga dapat menyediakan signal psikologi untuk pesan yang

akan disampaikan. Ketika memilih warna, pertimbangkanlah target audiens (hlm. 57).

2.6.1. Variabel Warna

Menurut Triedman (2015), warna dapat terpengaruhi oleh banyak variabel. Tiga variabel dasar warna adalah *hue*, *value*, dan *intensity*. *Hue* dapat didefinisikan sebagai warna dasar yang tak tercampur dengan warna putih, hitam, atau warna lainnya (hlm. 38). Dapat juga dikatakan bahwa *hue* adalah satu titik dimana warna berada dalam spektrum yang terlihat. Ada jutaan warna dan tiap warna menduduki satu tempat di antara spektrum warna. Spektrum warna yang dominan adalah warna merah, oranye, kuning, hijau, biru, indigo, dan violet (hlm. 39).

Value adalah sebuah relasi terang dan gelap dalam sebuah warna. *Value* juga dapat disebut dengan *luminance*, yang mengacu pada jumlah cahaya pada sebuah area dari sebuah objek (hlm. 38). Atribut ketiga adalah *intensity* atau *saturation/chroma*. Hal ini mengacu pada intensitas kemurnian dari sebuah warna. Dapat juga dikatakan sebagai konsentrasi sebuah pigmen atau warna (hlm. 39).



Gambar 2.28. *Hue, Intensity/Chroma, Value/Luminance*
(British Columbia Institute of Technology, 2015)

2.6.2. Sistem Warna

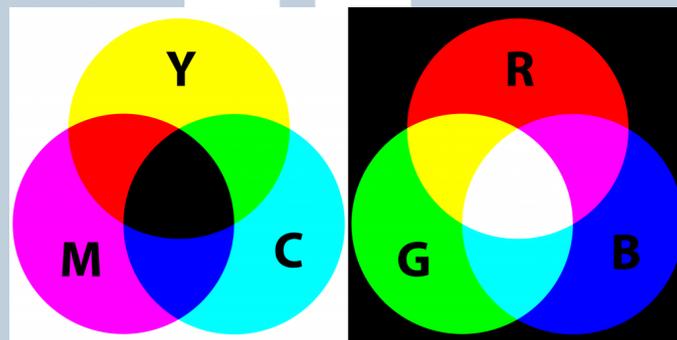
Pada dasarnya, ada 2 sistem warna yaitu aditif dan substraktif yang dimana terkadang sebuah proyek membutuhkan kedua sistem tersebut. Media digital menggunakan sistem warna aditif yang warna primernya adalah merah(*red*), hijau(*green*), dan biru(*blue*); yang biasanya disingkat menjadi RGB. Di sistem ini, ketidakadaan warna berarti hitam dan kombinasi dari ketiga warna akan menjadi putih (British Columbia Institute of Technology, 2015).

Ketika 2 warna aditif dicampur, maka akan menghasilkan warna yang lebih terang. Warna sekunder dari model warna RGB adalah *cyan*, *magenta*, dan *yellow*. Penggunaan warna aditif terletak pada dunia teknologi virtual seperti layar komputer, telepon genggam, dan televisi. Warna aditif juga digunakan pada *stage lighting* yang mencampur proses aditif dan substraktif (Triedman, 2015:36).

Media cetak sendiri menggunakan warna substraktif yang warna primernya adalah *cyan*, *magenta*, *yellow*, dan *black*; yang biasanya disingkat menjadi CMYK. Di sistem warna ini, ketidakadaan warna sama dengan putih dan kombinasi dari seluruh warna akan menjadi hitam (British Columbia Institute of Technology, 2015). Warna sekunder daripada CMYK adalah merah, biru, dan hijau. Model warna CMYK biasanya digunakan pada industri percetakan (Triedman, 2015:36).

Pada warna substraktif, selain model CMY ternyata ada juga model warna RYB. Model warna ini memiliki warna primer merah, kuning, dan biru. Warna sekunder dari model RYB adalah oranye, violet, dan hijau. Biasanya model warna

RYB digunakan oleh para pelukis. Sistem warna akan menjadi lebih rumit apabila perlu mengubah sistem warna aditif menjadi substraktif karena di layar komputer menggunakan sistem aditif dan percetakan menggunakan sistem substraktif (Triedman, 2015:36).



Gambar 2.29. Sistem CMYK dan RGB
(Graphic Design and Print Production Fundamentals, 2015)

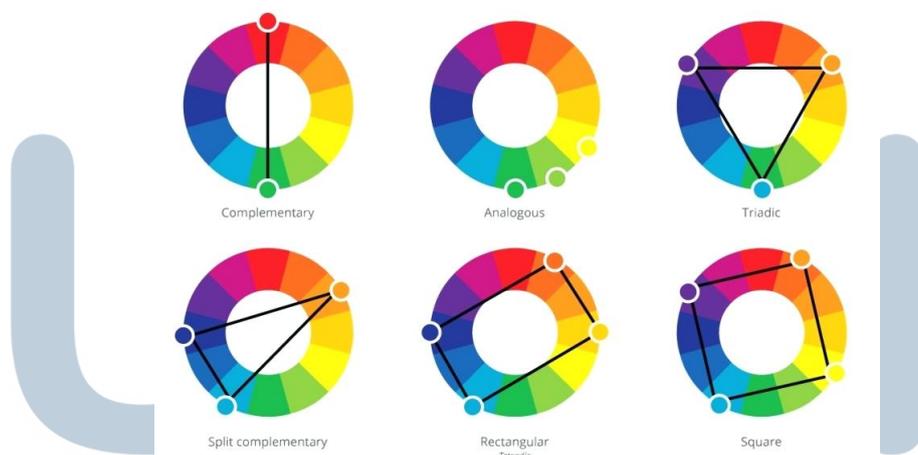
2.6.3. Keseimbangan Warna

Sebuah keharmonisan warna dapat berbasis dari warna yang memiliki *value* atau *intensity* yang sama (Triedman, 2015: 42). Menurut Johannes Itten, dalam Triedman (2015), dengan menggunakan *color wheel*, yang terdiri dari 12 *hue* warna RYB terdapat beberapa interval harmoni warna. Dalam lingkaran tersebut terdapat: 3 warna dasar yaitu merah, kuning, dan biru; 3 warna sekunder yaitu oranye, ungu, dan hijau; 6 warna tersier yaitu kuning-oranye, merah-oranye, merah-violet, biru-violet, biru-hijau, dan kuning-hijau (hlm. 44).

Dari *color wheel* ini, terdapat teori keharmonisan dengan istilah interval *dyadic*, *triadic*, *tetradic*, dan seterusnya. Interval *dyadic* membentuk sebuah pasangan warna komplementer yang berseberangan di *color wheel* tersebut.

Triadic berbasis 3 titik warna yang berlawanan membentuk sebuah segitiga sama sisi. *Tetradic* berbasis 4 titik warna yang berlawanan dan membentuk sebuah persegi panjang (hlm. 44).

Pada warna komplimenter ada pula yang disebut dengan *split-complementary*, yaitu kombinasi dari sebuah warna dan 2 warna yang berada di sebelah warna di seberang warna tersebut (hlm. 45). Alternatif dari warna komplimenter adalah warna yang sejalan/*analogous* yang berpusat pada 1 warna dominan dan 2 warna yang bersebelahan dari warna dominan tersebut (hlm. 46). Ada juga yang disebut dengan warna monokromatik yaitu sebuah skema warna yang menggunakan kombinasi *shade*, *tint*, dan *tone* dari sebuah *hue* warna spesifik. Warna monokromatik terlihat lebih kalem dan tidak kontras (hlm. 47).



Gambar 2.30. Keseimbangan Warna dalam *Color Wheel* Triedman
 (<http://betterthanslicedbread.info/analogous-color-scheme/analogous-colour-scheme-examples-color-wheel-complementary-colors-anal/>)

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 2.31. Penggunaan Warna Monokromatik dalam Ilustrasi
(<https://helpx.adobe.com/illustrator/using/adobe-color-themes.html>)

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA