



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. Aksara Bali

Menurut KBBI (2018), Aksara memiliki artian sistem tanda grafis yang digunakan manusia untuk berkomunikasi dan sedikit banyaknya mewakili ujaran. Aksara juga memiliki artian huruf. Aksara ada berbagai macam di Indonesia, salah satunya adalah aksara Bali. Aksara Bali juga dikenal dengan hanacaraka dan memiliki kemiripan dengan aksara Jawa. Aksara Bali adalah aksara tradisional yang sampai saat ini masih digunakan dan menjadi muatan lokal di sekolah swasta maupun negeri di Bali. Aksara Bali pada dasarnya memiliki tingkatan, yaitu bahasa halus dan bahasa madia atau sehari-hari. Bahasa halus digunakan untuk pemuka agama dan orang yang terhormat, sedangkan bahasa sehari-hari digunakan dalam lingkup pertemanan (Adnyana, 2017).

2.1.1. Ragam Aksara Bali



Gambar 2.1. Aksara Bali
(sumber : terunaterunidps, 2017)

Aksara bali memiliki aksara suara dan aksara konsonan. Aksara suara yang berjumlah 6, yaitu a,e,i,u,e (ai),o dan aksara konsonan yang berjumlah 18, yaitu ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, ma, ga, nga, pa, ja, ya, nya. Aksara ini kemudian akan dipasangkan yang menjadi kalimat utuh. Aksara ini merupakan huruf konsonan yang merupakan satu suku kata yang dapat berdiri sendiri. Walaupun huruf konsonan, tetapi pembacaannya selalu dibubuhi -a dibelakangnya. Penulisan pada aksara Bali tidak menggunakan spasi. Untuk penyempurnaan pasang aksara, terdapat gantungan atau gempelan dan pengangge aksara. Aksara Bali juga terdapat tanda baca dan angka (Babadbali, 2003).

2.1.1.1. Filosofi Hanacaraka

Makna dibalik Hanacaraka (Sugiarta, 2016) adalah proses penciptaan Tuhan yang dilewatkan kepada manusia. Keseluruhan aksara adalah suatu kisah Aji Saka. Aji Saka melambangkan Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang berarti Tuhan yang Maha Esa. Berikut adalah penjabarannya.

- Ha Na Ca Ra Ka

Ada Utusan, utusan dari Hyang Widhi, dua orang manusia, laki-laki yang bernama Dora dan perempuan yang bernama Sembada.

- Da Ta Sa Wa La

Membawa tugas yang harus dilaksanakan. Tugas Dora adalah mempertahankan keris yang dititipkan Aji Saka kepadanya. Sedangkan tugas Sembada adalah kembali meminta keris tersebut

- Pa Dha Ja Ya Nya

Perintahnya adalah “Dora kutitipkan keris ini kepadamu dan tidak boleh siapapun mengambilnya selain aku” kata Aji Saka. Setelah itu, Sembada pun diperintah “Sembada ambillah keris yang kutitipkan kepada Dora, jangan pernah kembali tanpa keris tersebut” kata Aji Saka.

- Ma Ga Bha Tha Nga

Itulah alasannya, kenapa kedua utusan itu bertempur. Namanya juga murid Aji Saka, pastilah bukan manusia sembarangan. Karena kesaktiannya sama maka keduanya pun akhirnya sama-sama mengalami kematian.

2.1.1.2. Aksara Wianjana

Aksara Bali

a/ha na ca ra ka da ta sa wa la

ma ga ba nga pa ja ya nya

Gambar 2.2. Aksara Wianjana

(sumber : Djendra, 2011)

Aksara Wianjana terdiri dari 18 huruf, pembacaan aksara Bali mengikuti dari kiri ke kanan. Aksara ini merupakan huruf konsonan yang merupakan satu suku kata yang dapat berdiri sendiri. Walaupun huruf konsonan, tetapi pembacaannya selalu dibubuhi -a dibelakangnya. Dalam bahasa Bali, huruf Ha tidak termasuk sebagai bacaan, sehingga menjadi a saja. H

menjadi huruf yang tidak terbaca pada setiap kata di bahasa Bali (BabadBali, 2003).

2.1.1.3. Aksara Suara

Pengangge Sandangan Suara / Tanda Bunyi

| | | | | | | | | | | |
|------------------------|-----|--------|-------|------|--------|---------------|---------------|----------------------|------------------|-----------|
| Sandangan Suara | o | o | o | o | o | o | o | o | o | o |
| Disebut | ulu | tedong | pepet | suku | taleng | taleng tedong | taleng marepa | taleng repa matedong | ulu sari/ sucika | ulu ricem |
| Bunyi | i | ā | e | u | ē | o | ai | au | ii | em |

Gambar 2.3. Aksara Suara

(sumber : Djendra, 2011)

Aksara suara di Bali umumnya berjumlah 6, tetapi dengan tambahan menjadi 10. Yang paling sering digunakan adalah i,a,e,u,e,o. Aksara suara adalah untuk melengkapi pasang aksara wianjana. Terdapat dua e pada aksara suara, satunya merupakan e biasa yang disebut suara pepet dan yang satunya merupakan e dengan nada vokal di atasnya yang dibaca ai disebut suara taleng (Djendra, 2011).

2.1.1.4. Gantungan dan Gempelan Aksara

Gantungan dan gempelan wreçastra

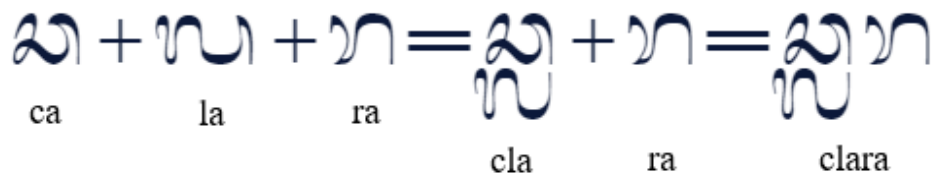
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|-----|
| na | ca | ra | ka | da | ta | sa | wa | la | ma | ga | ba | nga | pa | ja | ya | nya |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|-----|

Gambar 2.4. Gantungan dan Gempelan Aksara

(sumber : Djendra, 2011)

Gantungan dan gempelan aksara berfungsi untuk melanjutkan kata tanpa mematikan huruf konsonan. Setiap aksara wianjana memiliki

gantungannya sendiri, untuk mematikan aksara maka harus menggunakan gantungan, dan gantungan tersebut harus berada di bawah aksara. Aksara yang ditemeli oleh gantungan akan memiliki artian yang berbeda (Djendra, 2011).



Gambar 2.5. Contoh Penggunaan Gantungan Aksara

Contohnya untuk membuat huruf clara, huruf cla menggunakan dua konsonan yaitu ca dan la maka aksara yang menjadi gantungan adalah la, karena kata pertamanya adalah ca. Penggabungan kata ca dan la menjadi cla dan ra menggunakan aksara biasa.

2.1.1.5. Angka Aksara




| Aksara Bali | Aksara Latin | Nama (dalam bhs. Bali) | Aksara Bali | Aksara Latin | Nama (dalam bhs. Bali) |
|-------------|--------------|------------------------|-------------|--------------|------------------------|
| ꦒ | 0 | Bindu/Windu | ꦑ | 5 | Lima |
| ꦑ | 1 | Siki/Besik | ꦒ | 6 | Nem |
| ꦒꦑ | 2 | Kalih/Dua | ꦑꦒ | 7 | Pitu |
| ꦑꦑ | 3 | Tiga/Telu | ꦑꦑꦑ | 8 | Kutus |
| ꦑꦑꦑ | 4 | Papat | ꦑꦑꦑꦑ | 9 | Sanga/Sia |

Gambar 2.6. Angka Aksara

(sumber : Babadbali, 2003)

Angka pada aksara Bali sama pada angka huruf latin. Jika ingin membuat angka puluhan maka menulis angka pertama dan angka kedua. Jika ingin menulis angka di tengah kalimat maka ditambahkan carik (koma) di awal dan di akhir aksara angka (Djendra, 2011).

2.1.1.6. Tanda Baca Aksara

| Simbol | Nama |
|---|---------------------------------|
|  | Carik atau Carik Siki. |
|  | Carik Kalih atau Carik Pareren. |
|  | Carik pamungkah. |

Gambar 2.7. Tanda Baca Aksara
(sumber : Babad Bali, 2003)

Tanda baca pada aksara berjumlah 3, yaitu koma, titik, dan titik dua. Carik siki atau koma berada di akhir aksara tanpa spasi dan berlanjut aksara selanjutnya. Carik kalih atau titik berada pada akhir kalimat dan dilanjutkan di bawahnya, dan carik pamungkah atau titik dua berada pada akhir kalimat dan dilanjutkan di bawahnya (Djendra, 2011).

2.2. Buku

Menurut KBBI (2018), buku berarti lembar kertas yang berjilid, berisi tulisan atau kosong; kitab. Menurut Haslam (2006), buku adalah media untuk mencatat informasi sudah dari semenjak ratusan tahun yang lalu. Buku sebagai catatan penting sejarah yang mencatat seperti sejarah kerajaan, kitab agama, dan informasi yang penting lainnya.

2.2.1. Komponen Buku

Berdasarkan Guan (2012), dalam suatu buku terdapat banyak komponen, yaitu

2.2.1.1. Sampul

Sampul atau *cover* adalah hal pertama yang dilihat sebelum melihat isi buku. Sampul pada umumnya dilihat seperti *packaging* dari buku, sehingga menjadi komponen yang paling penting karena jika desain cover tidak menarik maka tidak menarik minat pembeli. Fungsi dari sampul buku juga tidak hanya sekedar *packaging*, tetapi juga sebagai ringkasan atau cerminan dari isi buku. Secara umum, sampul terdiri dari paling utama yaitu judul, kemudian nama pengarang, nama penerbit dan elemen lainnya untuk menarik minat pembeli.

2.2.1.2. Book Spine

Komponen buku selanjutnya adalah *book spine*. *Book spine* adalah bagian samping buku yang biasanya berisi judul dan nama pengarang. Toko buku pada umumnya menyusun buku dengan menyamping dan posisi *book spine* berada di depan. Pada umumnya, *book spine* didesain menggunakan warna yang mencolok agar menonjol dan menarik perhatian pembaca buku.

2.2.1.3. Fly Page

Fly page merupakan penghubung antara halaman sampul dan halaman isi, bersifat tidak wajib untuk ada di suatu buku. Fungsi dari *fly page* juga

sebagai penengah antar bab di buku, agar perbedaan antar bab menjadi lebih kontras. Biasanya *fly page* menggunakan kertas yang berbeda untuk menarik minat pembeli.

2.2.1.4. Konten

Penggunaan warna maupun *font* pada suatu konten tidak dapat berlebihan, karena sesuatu yang berlebihan menjadi tidak baik. Pengaplikasian banyak warna pada suatu konten akan membuat mata menjadi lebih cepat lelah. Desainer yang baik akan mengaplikasikan warna dan *font* dengan bijak agar tidak berlebihan.

2.2.1.5. Layout

Komposisi pada desain yang berisikan teks, peletakan elemen desain harus teratur, orisinal, sederhana, dan menyatu antar satu dan yang lainnya.

Layout yang teratur akan menarik untuk dibaca dan juga tidak membuat mata menjadi cepat lelah, maka harus menghindari desain yang penuh dengan teks. Desain yang penuh dengan teks hanya akan membuat mata menjadi cepat lelah dan membosankan. Buku dengan gambar dan teks lebih banyak akan memberikan dampak visual yang lebih efektif.

2.2.1.6. Copyright Page

Pada bagian ini biasanya terdapat judul buku, nama penulis, editor, nama dan lokasi penerbit, jumlah lembar cetakan, nomor ISBN, dan hal lainnya mengenai informasi buku, penulis hingga percetakan.

2.2.2. Metode Perancangan Buku

Berdasarkan KBBI (2018), aktivitas adalah keaktifan; kegiatan. Hall-Quest (2017) mengklasifikasikan buku menjadi bermacam-macam, salah satunya adalah untuk media pengajaran. Buku yang digunakan sebagai alat pengajaran berupa buku teks. Buku teks ada beragam, antara lain

- *Manuals atau handbooks*

Buku *manual* atau *handbooks* adalah buku panduan. Buku panduan meliputi buku berhitung dan buku membaca.

- *Proper textbooks*

Proper textbooks adalah buku pelajaran. Buku pelajaran ini meliputi buku geografi, sejarah dan psikologi.

Greene (1975) menjelaskan beberapa pedoman yang menjadi penilaian suatu buku pengajaran, yaitu

1. Point of view

Buku harus memiliki landasan, prinsip, dan sudut pandang yang mendasari buku secara keseluruhan. Landasan ini bisa berupa teori-teori dari psikologi, bahasa, dan lainnya.

2. Konsep

Konsep yang digunakan harus jelas dan terarah agar tidak terjadi salah penafsiran bagi siswa.

3. Relevan dengan kurikulum

Buku ini harus relevan dengan kurikulum karena sekolah sebagai dasar bahan pelajaran.

4. Menarik minat

Isi dari buku harus mempertimbangkan minat dari siswa karena semakin menarik semakin tinggi daya tarik dari buku tersebut.

5. Memberikan motivasi

Isi dari buku harus memberikan motivasi, sehingga siswa ingin mengerjakan penyelesaian soal tidak dengan perasaan terbebani.

6. Menstimulasi aktivitas siswa

Buku harus menstimulasi dan meningkatkan pada kegiatan aktivitas siswa sehari-hari.

7. Ilustratif

Buku harus disertai ilustrasi agar menarik dan memperjelas isi konten.

8. Dapat dipahami siswa

Pemahaman dari isi buku harus sesuai kompetensi siswa secara bahasa, penggunaan kalimat, dan terhindar dari makna ganda.

9. Menunjang mata pelajaran lain

Dapat menunjang mata pelajaran lainnya, relevan dengan pelajaran lainnya.

10. Menghargai perbedaan individu

Menghargai perbedaan bakat, kemampuan, ekonomi, minat, sosia, budaya, dan lainnya.

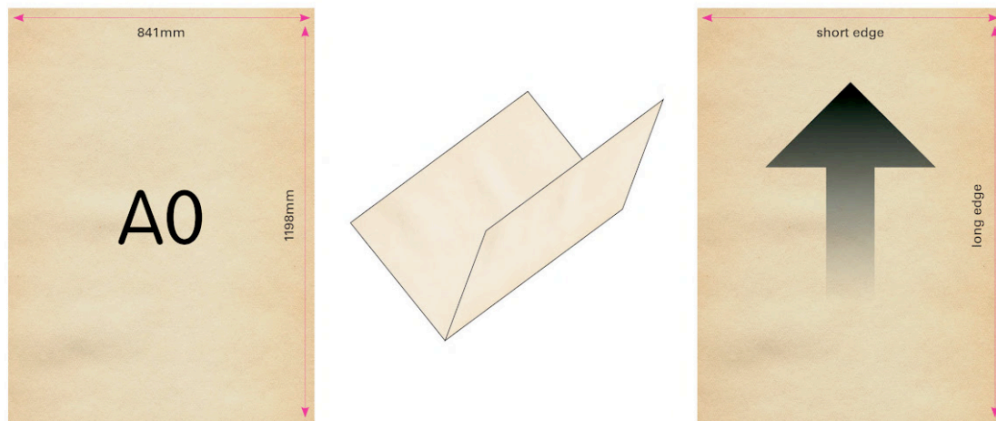
11. Menanamkan nilai-nilai

Isi dari buku harus menanamkan nilai-nilai yang di masyarakat, dan tidak bertentangan dengan nilai-nilai yang harus dihindarkan.

2.3. Paper, Printing, and Binding

Pada akhir sebuah karya visual, ada proses dari digital menjadi hasil cetak. Seorang desainer grafis memiliki cara masing-masing dalam pemilihan proses *print* dan teknik *finishing* agar dapat menghasilkan karya yang menarik dan efektif sesuai kebutuhannya. Pemilihan kertas, tipe *print*, dan *binding* akan mempengaruhi hasil akhir dari karya tersebut. Kualitas kertas akan mempengaruhi hasil cetak dan kualitas dari binding akan mempengaruhi kualitas dari karya. (Ambrose & Harris, 2014)

2.3.1. Paper Qualities



Gambar 2.8. Paper Qualities
(sumber : Ambrose & Harris, 2016)

Menurut Ambrose dan Harris (2016), berat kertas, serat kertas, dan arah penempatan kertas adalah pertimbangan sebelum proses produksi. Perbedaan antar ketiganya dapat berdampak pada kualitas karya. Perbedaan ini berdasarkan pada indera peraba yang dapat memunculkan perasaan tertentu pada seseorang.

2.3.1.1. Paper Weight

Ukuran untuk kertas dalam GSM (*gram per square meter*) adalah bagian dari spesifikasi kertas berdasarkan dari berat kertas tersebut.

2.3.1.2. Paper Grain

Kertas memiliki serat yang disusun sejajar dalam proses produksinya. Arah kertas yang memiliki serat sejajar memiliki karakteristik mudah dilipat, lentur, dan mudah disobek.

2.3.1.3. Paper Direction

Arah dari serat kertas dapat memudahkan proses cetak. Biasanya pada *printer laser*, menggunakan serat kertas berbentuk *parallel* pada bagian panjang agar memudahkan pada saat cetak.

2.3.2. Paper Types and Print Quality

2.3.2.1. Paper Print Quality

Berdasarkan Ambrose dan Harris (2016), ada berbagai macam tipe kertas yang tersedia saat ini. Karakteristik pada kertas berdampak pada hasil cetak. Berikut adalah beberapa contoh karakteristik kertas :

1. Smoothness

Biasanya kertas dengan tingkat kehalusan tinggi merupakan kertas yang kelihatan mengkilap.

2. Absorbency

Kertas memiliki tingkat serap yang berbeda-beda. Tinta *printer* dapat cepat menyerap pada beberapa tipe kertas, tetapi jika tingkat serap pada kertas tersebut rendah dapat menyebabkan penurunan kualitas.

3. *Opacity*

Tingkat transparansi pada suatu kertas beragam. Pada kertas *high-opacity* tidak memiliki tranparansi sama sekali atau *opaque*.

4. *Ink Holding*

Ketahanan suatu tinta bergantung pada tingkat serap kertas tersebut. Pada kertas yang memiliki lapisan, tinta akan menjadi lebih cepat hilang jika tidak segera dikeringkan karena berada pada permukaan lapisan.

2.3.2.2. *Paper Types*

Ada beberapa tipe kertas menurut Ambrose dan Harris (2014), diantaranya adalah

Tabel 2.1. Jenis Kertas
(sumber : Ambrose & Harris, 2014)

| Jenis Kertas | Kegunaan | Aplikasi |
|--------------------------|--|--|
| <i>Newsprint</i> | Kertas berguna untuk jangka waktu yang pendek. Harga produksi dari kertas ini murah dan dapat digunakan dengan berbagai printer. | Koran dan komik |
| <i>Antique</i> | Kertas paling kasar yang ada pada kertas offset. | Untuk memberikan tekstur, seperti pada cover laporan tahunan |
| <i>Uncoated Woodfree</i> | Kertas yang paling banyak digunakan untuk kebutuhan kantor dan komersil. | Kertas untuk fotokopi dan kebutuhan kantor |
| <i>Mechanical</i> | Kertas yang digunakan untuk | Koran dan maps |

| | | |
|--------------------|--|--|
| | jangka waktu pendek karena warna kertas akan menjadi kuning dan warna akan memudar. | |
| <i>Art Board</i> | Papan tanpa lapisan | Cover |
| <i>Art</i> | Kertas yang memiliki ketajaman warna paling tinggi dan mengkilap. Kertas mempertegas ketajaman <i>definition</i> dan <i>detail</i> dari karya. | Majalah dan print warna |
| <i>Cast Coated</i> | Kertas yang memiliki lapisan kilap yang tinggi. | Print warna |
| <i>Chromo</i> | Kertas yang memiliki lapisan anti air pada salah satu sisinya. | Label, cover |
| <i>Cartridge</i> | Kertas tebal yang digunakan untuk menulis atau menggambar. | Kertas untuk fotokopi dan kebutuhan kantor |
| <i>Greyboard</i> | Papan yang terbuat dari kertas bekas. | Bahan packaging |

2.3.3. Sustainability Printing



Gambar 2.9. *Vegetable-Based Ink Printing*
(sumber : Bambooink, 2018)

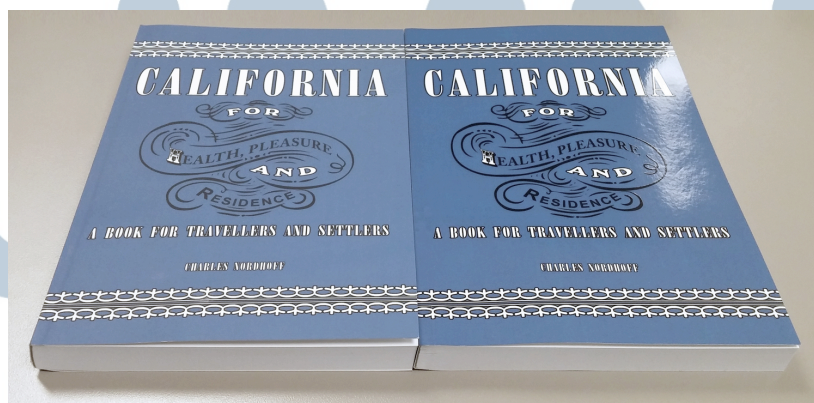
Dalam beberapa tahun terakhir, *sustainable printing* menjadi suatu konsep baru yang diminati. *Sustainable printing* adalah teknik printing yang memperhatikan lingkungan keberlanjutan. Yang dimaksud adalah hasil akhir dari produk tidak

mencemari lingkungan dan dapat digunakan kembali atau tidak hanya menjadi produk sekali pakai. Konsep ini diminati oleh beberapa orang yang ingin membuat perubahan untuk lingkungan.

Sampai saat ini, sudah banyak yang menemukan penemuan-penemuan baru yang dapat mendukung konsep sustainability printing. Ada *chlorine-free paper*, *waterless technology* karena menjadi salah satu pencemaran terbesar di bidang *printing*, dan *tinta* yang terbuat dari ekstrak sayuran.

Desainer grafis memiliki peran yang penting dalam konsep sustainable printing ini. Beberapa diantaranya adalah dengan mengurangi point size dari font, mengirimkan PDF daripada lembar cetak, dan memulai printing pada saat hasil akhir karya saja. Untuk klien, dapat mengurangi dengan menggunakan kertas daur ulang dan tidak menggunakan *foils*, *varnishes* dan hasil *finishing* lain untuk dapat memudahkan proses daur ulang. (Ambrose & Harris, 2016)

2.3.4. *Lamination Finishing*



Gambar 2.10. *Lamination Finishing*

(sumber : Bnbindery, 2018)

Laminasi adalah lapisan plastik transparan yang dipanaskan di atas kertas untuk menjadi lapisan pelindung kertas. Laminasi berguna membuat kertas menjadi halus

dan membuat warna pada kertas menjadi tahan lama dan tidak memudar. Ada beberapa tipe laminasi menurut Harris dan Ambrose (2016), antara lain

2.3.4.1. *Matt*

Lapisan *matt* membantu mengurangi cahaya dan kilap untuk meningkatkan tingkat keterbacaan pada karya yang memiliki teks banyak.

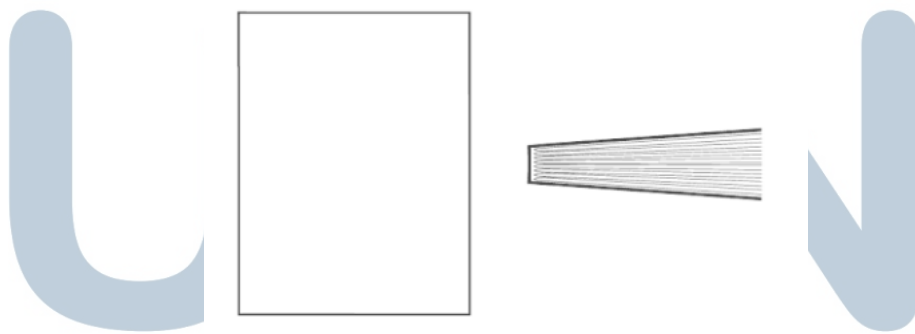
2.3.4.2. *Gloss*

Lapisan *gloss* memiliki tingkat kilap yang tinggi untuk mempertegas elemen grafis dan foto karena lapisan gloss meningkatkan saturasi warna.

2.3.5. *Types of Binding*

Berdasarkan Evans dan Sherin (2008), ada beberapa tipe binding yang bisa digunakan untuk membentuk suatu buku, antara lain

2.3.5.1. *Perfect Binding*

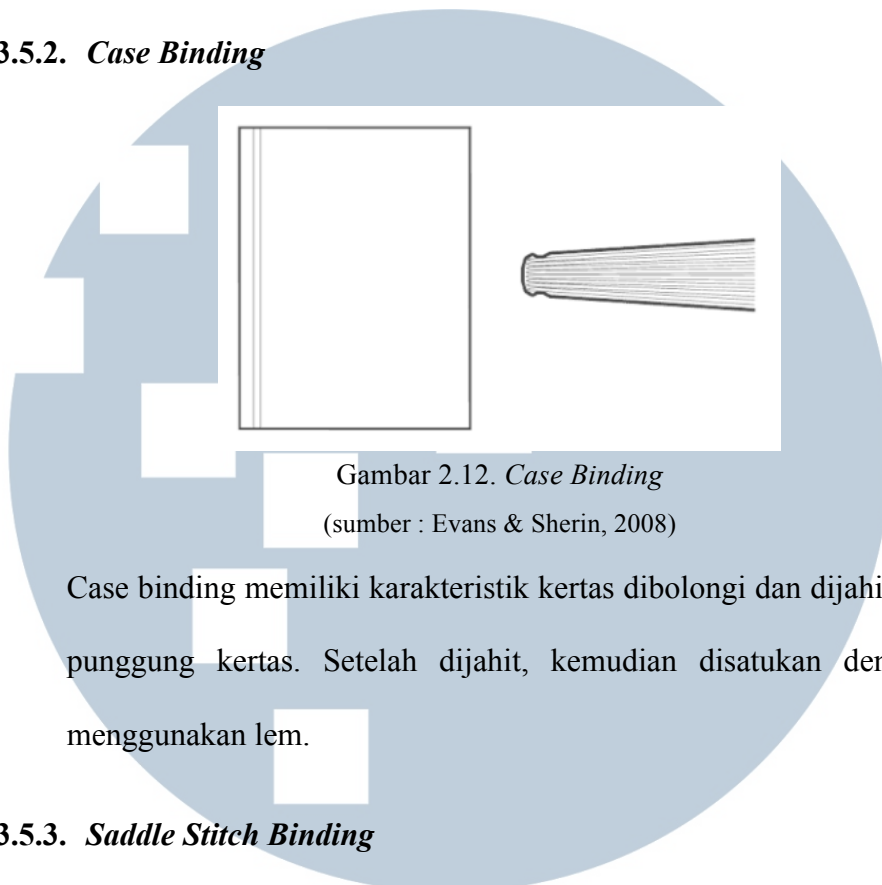


Gambar 2.11. *Perfect Binding*

(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Perfect binding memiliki karakteristik kertas dipotong dengan ukuran sama dan disatukan dengan cover menggunakan lem.

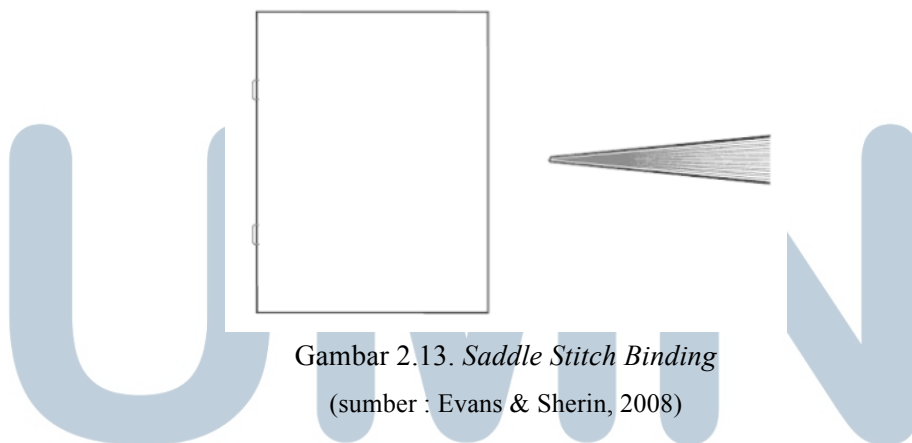
2.3.5.2. *Case Binding*



Gambar 2.12. *Case Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Case binding memiliki karakteristik kertas dibolongi dan dijahit sepanjang punggung kertas. Setelah dijahit, kemudian disatukan dengan cover menggunakan lem.

2.3.5.3. *Saddle Stitch Binding*

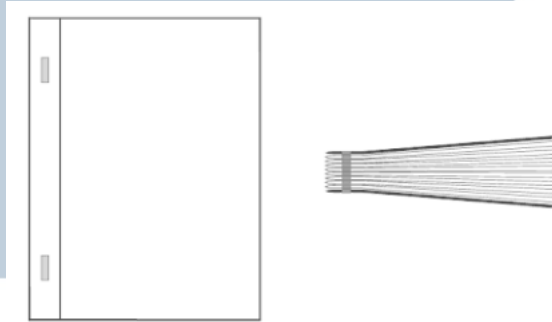


Gambar 2.13. *Saddle Stitch Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi di dalamnya direkatkan menggunakan staples pada bagian tengahnya.

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

2.3.5.4. *Side Stitch Binding*

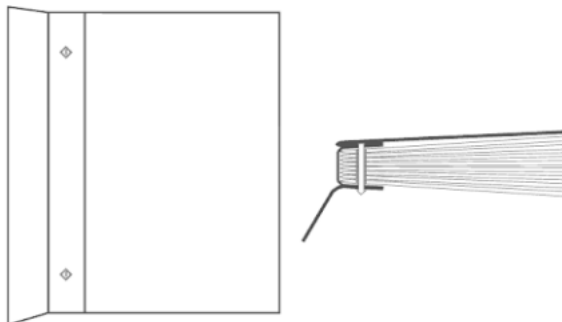


Gambar 2.14. *Side Stitch Binding*

(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi dalamnya digabungkan menggunakan staples pada bagian ujung punggung buku.

2.3.5.5. *Screw and Post Binding*



Gambar 2.15. *Screw and Post Binding*

(sumber : Evans & Sherin, 2008)

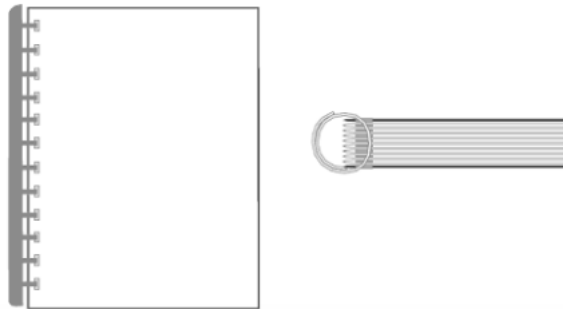
Cover dan isi dalam buku digabungkan menggunakan screw dan post.

Dengan screw dan post, isi dari buku bisa dibuka dan digabungkan

kembali.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

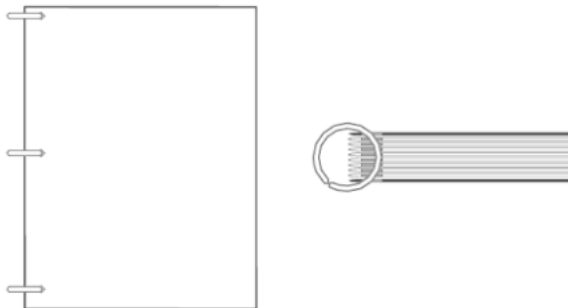
2.3.5.6. *Plastic Comb Binding*



Gambar 2.16. *Plastic Comb Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi dalam buku dibolongi pada bagian punggung dan dimasukkan plastik. Plastic comb binding menggunakan plastik yang dapat dibuka dan digabungkan kembali.

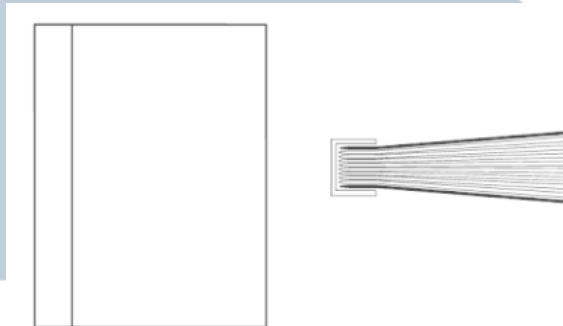
2.3.5.7. *Ring Binding*



Gambar 2.17. *Ring Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi dalam buku dibolongi pada bagian punggung dan dapat hanya berupa beberapa bolongan. Digabungkan menggunakan ring besi dan dapat dibuka dan digunakan kembali.

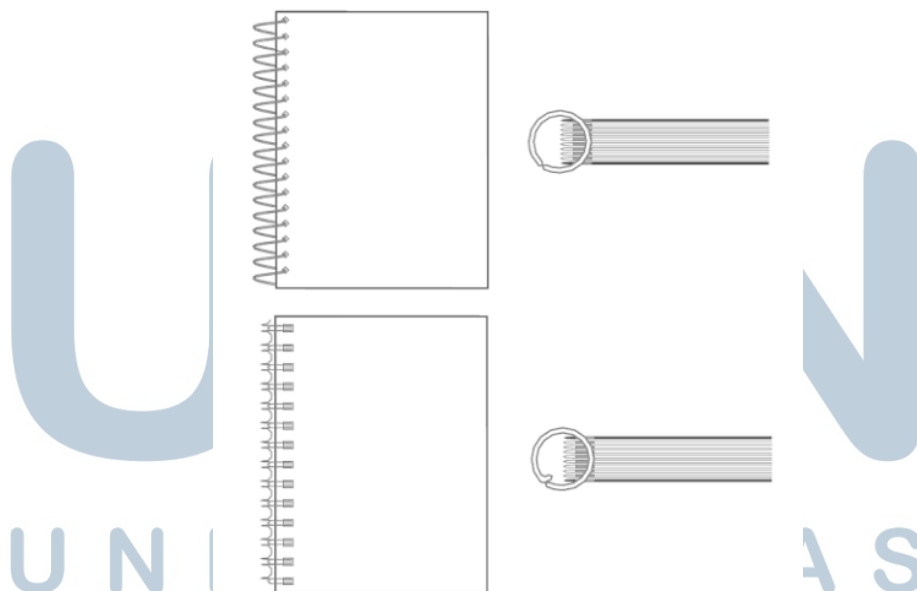
2.3.5.8. *Tape Binding*



Gambar 2.18. *Tape Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi dalam buku digabung menggunakan lem yang menggabungkan setiap ujung lembar buku. Penggabungan cover dan isi dalam buku menggunakan lem.

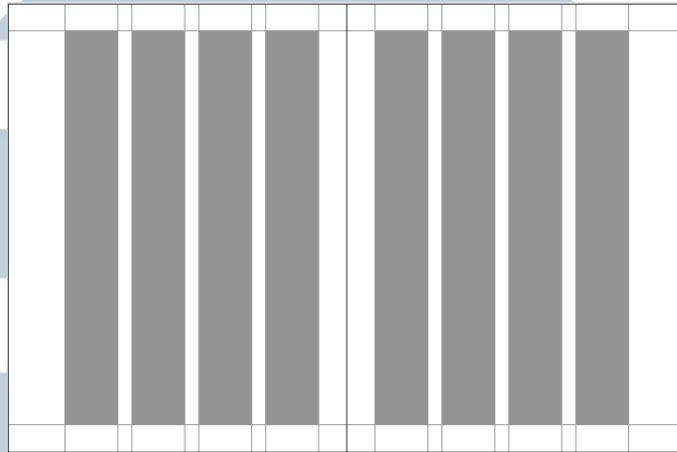
2.3.5.9. *Spiral and Double Loop Wire Binding*



Gambar 2.19. *Spiral and Double Loop Wire Binding*
(sumber : Evans & Sherin, 2008)

Cover dan isi dalam buku dibolongi dan digabungkan menggunakan besi atau plastik yang dimasukkan kedalam bolongan kertas.

2.4. Grid



Gambar 2.20. *Grid*

(sumber : Ambrose & Harris, 2007)

Berdasarkan Ambrose dan Harris (2007), *grid* adalah garis imajinatif yang memposisikan dan mengatur elemen-elemen desain agar mempermudah dalam mengatur komposisi. *Grid* adalah acuan struktur dari komposisi dan sebagai alat untuk membantu desainer mendapatkan keseimbangan visual dan tetap terlihat kreatif. *Grid* memiliki kolom dan ruang untuk membantu desainer dalam mengatur teks dan gambar pada karya.

1. *Symmetrical Grid*

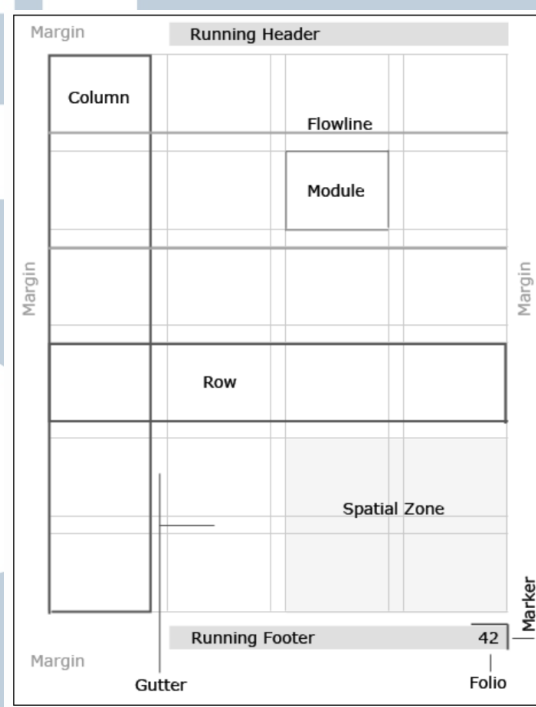
Symmetrical Grid memiliki kesamaan pada bagian *verso* dan *recto* sehingga menghasilkan ukuran antar *margin* atas dan *margin* bawah menjadi sama.

Verso adalah sisi halaman sebelah kiri sedangkan *recto* adalah sisi halaman sebelah kanan. Ada beberapa variasi dari *symmetrical grid*, diantaranya ada *single-column grid*, *two-column grid*, dan *five column grid*.

2. *Asymmetrical Grid*

Asymmetrical grid menggunakan ukuran komposisi yang sama pada sisi kiri dan kanan halaman, menjadikan dua halaman dengan satu *layout*. Biasanya ada salah satu kolom yang digunakan untuk isian konten pada halaman sebelah kiri, dan biasanya ada kolom kecil yang digunakan untuk menulis catatan, kutipan, ikon, dan unsur lain.

2.4.1. Komponen *Grid*



Gambar 2.21. Komponen *Grid*
(sumber : Vansedesign, 2011)

Berdasarkan Samara (2002), di dalam *grid* ada beberapa komponen, yaitu

2.4.1.1. *Margins*

Margins adalah *negative spaces* di antara ujung kertas dan konten, yang dikelilingi oleh teks dan gambar yang akan diatur. Proporsi dari *margin* bermacam-macam, sesuai dengan kebutuhan komposisi. *Margin* dapat digunakan untuk mengatur titik fokus.

2.4.1.2. *Flowlines*

Flowlines adalah garis jarak yang memisahkan halaman secara *horizontal*.

Flowlines dapat membantu mata memilah teks atau gambar.

2.4.1.3. *Spatial Zones*

Spatial zones adalah kumpulan modul yang membuat ruang spesifik.

Ruang yang terbentuk dapat memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam menampilkan informasi.

2.4.1.4. *Markers*

Markers adalah tempat menaruh informasi tambahan yang berulang seperti teks, judul, sub judul, folio, atau elemen lainnya yang tidak membutuhkan *layout*.

2.4.1.5. *Modules*

Modules adalah bagian yang terpisah oleh jarak secara berulang dalam suatu *layout* dan merupakan bagian yang membentuk kolom dan baris.

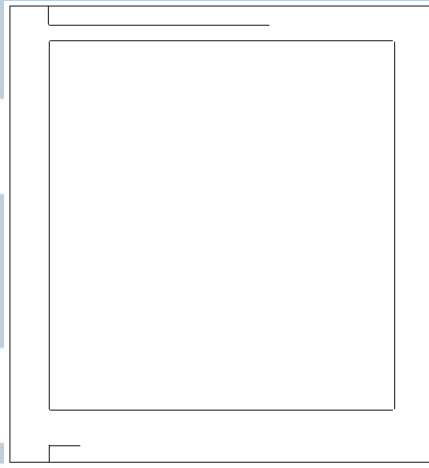
2.4.1.6. *Columns*

Columns adalah garis vertikal yang membentuk garis *horizontal* antar *margin*. Dalam satu *layout*, biasanya memiliki beberapa kolom yang berukuran sama antar kolom.

2.4.2. Jenis *Grid*

Berdasarkan Samara (2002), empat jenis *grid*, yaitu

2.4.2.1. *Manuscript Grid*

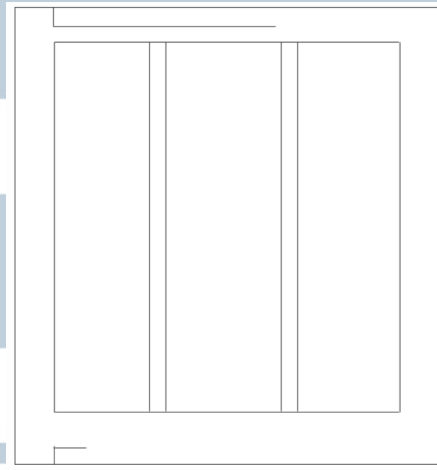


Gambar 2.22. *Manuscript Grid*

(sumber : Samara, 2002)

Manuscript grid adalah *grid* yang paling sederhana. *Grid* ini hanya berupa satu kolom dalam satu halaman. Kegunaannya adalah untuk mengerjakan teks yang panjang seperti buku, atau *essay*. Struktur utama pada *manuscript grid* adalah teks dan *margin* yang membentuk komposisi pada halaman dan struktur sekunder adalah yang membentuk elemen lain seperti lokasi dan ukuran menaruh *header*, *footer*, judul, dan nomor halaman. *Manuscript grid* umumnya menggunakan *symmetrical grid*, tetapi penggunaan *asymmetrical grid* juga dapat digunakan. Secara umum, *margin* yang berukuran lebih besar akan membuat mata menjadi lebih fokus dan menciptakan perasaan tenang dan stabil. Ukuran pada teks dan jarak antara teks sangat penting di *manuscript grid*. Perbedaan pada warna tipografi, *emphasis*, atau jarak akan membentuk persepsi yang berbeda dari konten. Pada *manuscript grid*, sederhana akan lebih efektif.

2.4.2.2. *Column Grid*

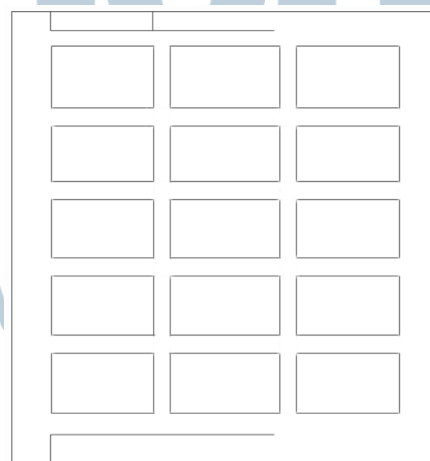


Gambar 2.23. *Column Grid*

(sumber : Samara, 2002)

Column grid berguna untuk halaman yang memiliki informasi yang berbeda-beda, karena setiap kolom dapat menjadi kolom yang independen. *Column grid* memiliki sifat yang fleksibel. Secara umum, jarak antar kolom ke *margin* adalah dua kali ukuran *gutter*, tetapi desainer bebas untuk mengatur ukuran sesuai dengan kebutuhan.

2.4.2.3. *Modular Grid*

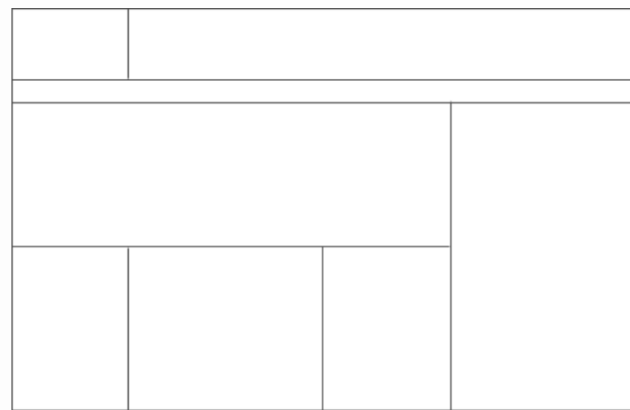


Gambar 2.24. *Modular Grid*

(sumber : Samara, 2002)

Konten yang kompleks akan membutuhkan lebih dari sekedar *column grid*. Dalam situasi ini, *modular grid* adalah pilihan yang tepat. *Modular grid* adalah *column grid* dengan tambahan *horizontal flowlines* yang membagi antar kolom menjadi baris. Setiap unit disebut modul, dapat menjadi ruang informasi. Setiap modul yang dikelompokkan akan menjadi *spatial zones* yang akan digunakan untuk informasi yang berbeda-beda. Modul yang kecil akan menjadi lebih fleksibel dan lebih presisi, tetapi jika terlalu banyak akan membuat bingung dan tidak jelas.

2.4.2.4. *Hierarchical Grid*



Gambar 2.25. *Hierarchical Grid*

(sumber : Samara, 2002)

Terkadang penggabungan antara teks dan gambar membutuhkan *grid* yang unik yang tidak masuk ke dalam kategori *grid* yang lain. Dalam *grid* ini konten terbentuk pada *grid* secara intuisi desainer dan menyesuaikan proporsi pada komposisi elemen. Biasanya *grid* ini digunakan untuk halaman *website*.

2.5. Ilustrasi

Berdasarkan KBBI (2018), Ilustrasi memiliki pengertian gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku, karangan, dan sebagainya. Menurut Zeegen (2014), ilustrasi adalah kata-kata yang tabu. Ilustrasi tidak berada pada kategori seni maupun desain, ilustrasi berada di tengah-tengah antara seni maupun desain.

Menurut Supriyono (2010), Desain yang tidak memiliki ilustrasi didalamnya cenderung monoton dan tidak memiliki unsur menarik perhatian. Ilustrasi dibuat untuk memperjelas suatu informasi sekaligus sebagai penarik perhatian. Ilustrasi tidak hanya berupa bentuk atau bidang, ilustrasi juga berbentuk garis, gambar, dan susunan huruf. Ada beberapa kriteria yang harus dipenuhi untuk membuat ilustrasi yang menarik, yaitu

1. Informatif, komunikatif, dan jelas sehingga mudah dipahami.
2. Tidak melakukan plagiasi, merupakan hasil dari pengembangan ide sendiri.
3. Memiliki daya tarik yang memukau.
4. Menggugah hasrat membaca.
5. Gambar atau foto harus memiliki kualitas yang memadai, baik dari segi seni maupun teknik.

2.5.1. Jenis Ilustrasi

Jenis Ilustrasi menurut Male (2007) dikelompokkan menjadi lima, yaitu

2.5.1.1. *Documentation, Reference, & Instruction*



Gambar 2.26. *Documentation, Reference, & Instruction Illustration*

(sumber : Zeegen, 2005)

Ada persepsi, suatu ilustrasi harus berbentuk jelas dan sangat terlihat nyata. Ilustrasi tipe ini berguna untuk menjadi dokumentasi sejarah, referensi dan instruksi bagaimana melakukan sesuatu. Ilustrasi tipe ini biasanya digunakan oleh para ilmuwan untuk mendokumentasikan objeknya. Tidak hanya untuk para ilmuwan, ilustrasi tipe ini berguna untuk mendokumentasikan sejarah, adat, dan budaya. Ditemukan dari abad dulu, manusia sudah mendokumentasikan kejadian-kejadian dengan menggambar. Gambaran itu berupa cerita yang dapat diceritakan lagi untuk masa mendatang.

2.5.1.2. *Commentary*



Gambar 2.27. *Commentary Illustration*

(sumber : Zeegen, 2005)

Ilustrasi jenis ini digunakan untuk kebutuhan jurnalis. Ilustrasi ini pada awalnya digunakan untuk memberikan kesan romantis dan sentimental, tetapi kemudian digunakan untuk membuat propaganda bagi elit politik. Ilustrasi ini adalah gambaran yang memberikan pendapat tentang suatu kejadian.

2.5.1.3. *Storytelling*



Gambar 2.28. *Storytelling Illustration*
(sumber : Zeegen, 2005)

Ilustrasi ini digunakan untuk menceritakan cerita fiksi ataupun mitos. Sejak dulu sudah digunakan di lukisan-lukisan dan seni pahat. Ilustrasi ini digunakan untuk menggambarkan suatu kejadian dengan ditambah efek dramatisasi dari literatur klasik. Untuk sekarang, ilustrasi ini kebanyakan digunakan untuk buku cerita anak-anak, komik, novel grafis, dan cerita mitos atau fantasi.

2.5.1.4. *Persuassion*



Gambar 2.29. *Persuassion Illustration*
(sumber : Zeegen, 2005)

Jenis ilustrasi ini adalah untuk kebutuhan menjual produk atau jasa. Banyak digunakan pada perusahaan komersil dan periklanan. Tujuan utamanya adalah menjual produk atau jasa dengan gambaran semenarik mungkin. Biasanya digunakan pada sampul buku, *packaging*, *billboard*, dan lainnya.

2.5.1.5. *Identity*



Gambar 2.30. *Identity Illustration*
(sumber : kfku, 2016)

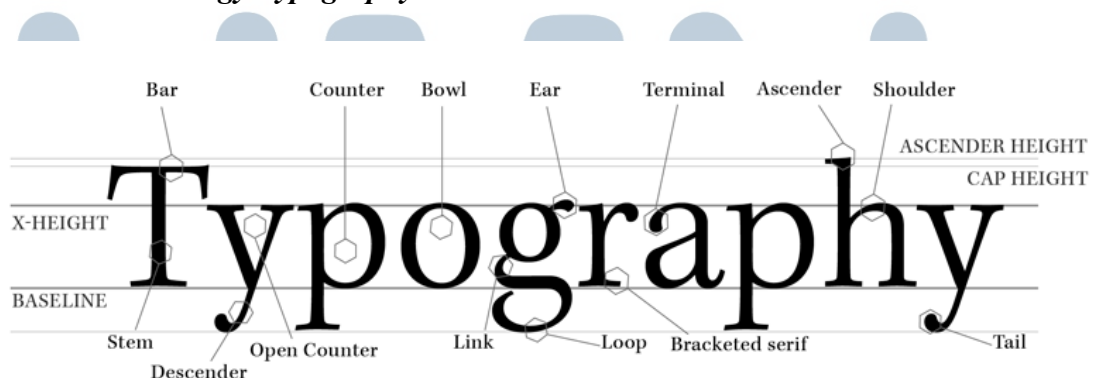
Jenis Ilustrasi ini bertujuan untuk membentuk suatu identitas agar menjadi ciri khas dan daya tarik tersendiri. Penggunaannya adalah seperti logo untuk perusahaan.

2.6. Tipografi

Berdasarkan KBBI (2018), tipografi memiliki artian ilmu cetak; seni percetakan. Menurut Squire (2006) tipografi adalah alat untuk berbentuk kata-kata untuk menyampaikan suatu konten. Tipografi selalu berada di sekitar manusia, ada di *billboard*, buku, *packaging*, iklan, dan masih banyak lagi. Dalam tipografi ada *typefaces*. *Typefaces* adalah seperangkat huruf, angka, tanda baca, aksen, dan lainnya. Biasanya proses desain menggunakan *typefaces*.

Saat ini, desainer dihadapkan dengan banyak pilihan *typefaces*. Ada ratusan bahkan ribuan jumlah *typefaces* dengan macam-macam perbedaan. Desainer menggunakan tipe dari *typefaces* untuk menyampaikan konten, setiap *typefaces* memiliki penyampaian yang berbeda-beda. Tugas desainer adalah memilih *typefaces* yang sesuai dan efektif dalam penyampaian konten (Squire, 2006).

2.6.1. Terminology Typography



Gambar 2.31. *Terminology Typography*

(sumber : Creative Market, 2017)

Menurut Squire (2006) ada beberapa bagian dari sebuah huruf, yaitu

3. Baseline

Garis imajinatif yang berada di bawah huruf.

4. *Median*

Garis yang menentukan tinggi ukuran huruf x.

5. *Cap Height*

Tinggi dari sebuah huruf capital.

6. *The x-height*

Tinggi dari huruf kecil x. Menjadi acuan untuk huruf lainnya.

7. *Uppercase Character*

Huruf Kapital yang biasanya ada di awal karakter. Bisa digunakan untuk awal karakter maupun seluruh karakter.

8. *Lowercase Character*

Huruf kecil yang biasanya digunakan setelah huruf kapital.

9. *Ascender Character*

Garis yang berada di atas garis median. Garis yang membentuk huruf b,d,f,h,k,l,t.

10. *Descender Character*

Garis yang berada di bawah garis baseline. Garis yang membentuk huruf g,j,p,q,y.

11. *Stroke*

Garis yang membuat sebuah huruf.

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

2.6.2. *Typographic Measurement*



Gambar 2.32. *Typographic Measurement*

(sumber : Squire, 2006)

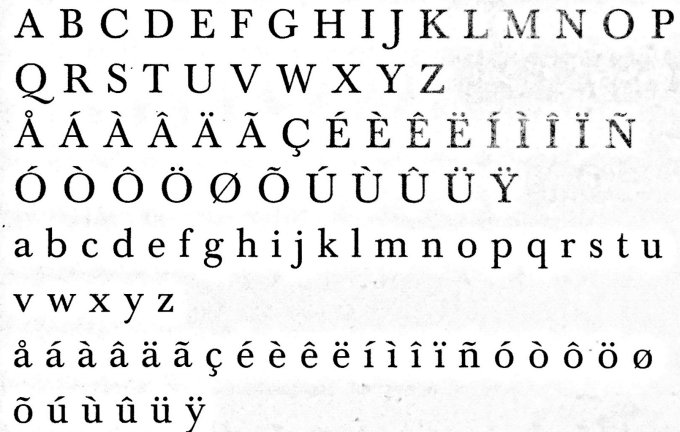
Unit untuk pengukuran type adalah point. Ukuran 1 point adalah 0,35 mm, ukuran 1 inci adalah 72 point. Rentang ukuran kebanyakan *type* adalah 5 sampai 72 point. Ukuran dibawah 5 point akan sulit terbaca dan ukuran di atas 72 point akan sangat besar. Ukuran *type* dibedakan menjadi dua yaitu *text type* dan *display type*.

Text type biasanya digunakan untuk isian konten buku, ukuran yang dipakai yaitu 5-14 point. *Display type* biasanya untuk judul, ukuran yang dipakai yaitu 16-72 point. Walaupun saat ini ukuran *type* sudah banyak yang lebih dari 72 point, tetapi ukuran standar yang digunakan untuk *text type* tetap di bawah 14 point (Craig, 2006).

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

2.6.3. Ragam *Typefaces*

2.6.3.1. *Uppercase & Lowercase*



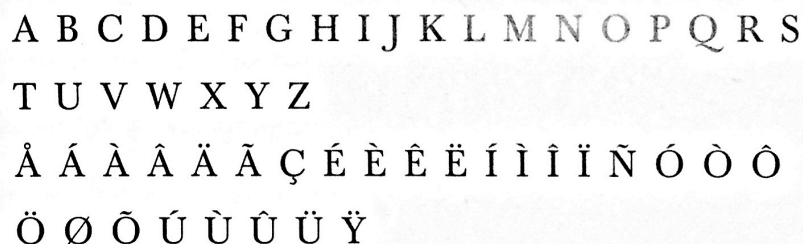
A B C D E F G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
Å Á À Ã Ä Å Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ñ
Ó Ò Ô Õ Ø Ù Ú Û Ü Ý
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u
v w x y z
å á à â ä å ç é è ê ë ì í î ñ ó ò ô õ ø
õ ú ù û ü ÿ

Gambar 2.33. *Uppercase & Lowercase*

(sumber : Squire, 2006)

Uppercase & Lowercase merupakan huruf alfabet yang berupa huruf kapital dan huruf kecil. Penamaan *uppercase & lowercase* dikarenakan penyimpanan huruf balok, baik besi maupun kayu, disusun huruf kapital di atas dan huruf kecil di bawah. Huruf kapital berada di atas dinamakan *uppercase* dan huruf kecil berada di bawah dinamakan *lowercase* (Craig, 2006).

2.6.3.2. *Small Caps*



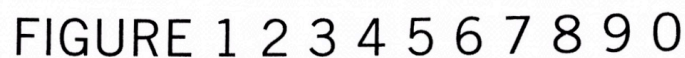

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S
T U V W X Y Z
Å Á À Ã Ä Å Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ñ Ó Ò Ô
Ö Ø Õ Ú Û Ü Ý

Gambar 2.34. *Small Caps*

(sumber : Squire, 2006)

Huruf kapital lengkap yang ukurannya setara dengan ukuran huruf kecil. biasanya digunakan untuk penggunaan huruf besar tetapi tidak ingin menimbulkan *emphasis* (Craig, 2006).

2.6.3.3. *Figure*

A horizontal row of ten uppercase letters from '1' to '0' in a serif font, all of the same height.A horizontal row of ten lowercase letters from '1' to '0' in a serif font, with varying heights (ascenders and descenders).

Gambar 2.35. *Figure*
(sumber : Squire, 2006)

Figure memiliki 2 tipe, yaitu *lining figure* dan *non-lining figure*. *Lining figure* memiliki ukuran yang sama dengan ukuran *lowercase*, berukuran sama semua dengan tinggi huruf x. *Non-lining figure* memiliki *ascender* dan *descender*, dan berukuran seperti huruf kecil (Craig, 2006).

2.6.3.4. *Punctuation*

A horizontal row of various punctuation marks including dots, commas, semicolons, ellipses, exclamation points, question marks, slashes, single and double quotes, brackets, curly braces, parentheses, and less-than/greater-than signs.

Gambar 2.36. *Punctuation*
(sumber : Squire, 2006)

Punctuation adalah tanda baca pada huruf. Tanda baca berfungsi sebagai karakter tambahan pada huruf (Craig, 2006).

2.6.4. **Klasifikasi Type**

Ada beberapa *typefaces* yang selalu digunakan untuk mendesain, yaitu

2.6.4.1. Serif



Serif

Gambar 2.37. *Typeface* Serif
(sumber : Clary, 2018)

Serif adalah *typeface* yang paling umum digunakan di buku maupun koran. *Typeface* ini biasanya digunakan untuk teks yang panjang. Anatomi serif paling dapat dikenali dengan ekor yang berada di ujung huruf. Ukuran ekor beragam, ada yang tebal, tipis, maupun panjang (Cousins, 2018).

Huruf serif terbagi menjadi humanist, old face, transitional, modern, dan slab serif. Persamaan antar kelimanya adalah adanya ekor pada setiap ujung huruf, tetapi pembedanya adalah ketebalan stoke dan kesan yang ditimbulkan dari setiap jenis huruf (Squire, 2006).

2.6.4.2. Sans Serif



Sans Serif

Gambar 2.38. *Typeface* Sans Serif
(sumber : Clary, 2018)

Sans Serif adalah *typeface* yang lebih sederhana daripada *typeface* serif. Tidak ada ekor pada anatomi huruf sans serif, menimbulkan kesan membosankan. Biasanya sans serif digunakan untuk *website*, tetapi sekarang sudah banyak desainer yang

menggunakan *typeface* sans serif untuk projeknya, terutama helvetica (Cousins, 2018).

2.6.4.3. Script



Gambar 2.39. *Typeface* Script
(sumber : Clary, 2018)

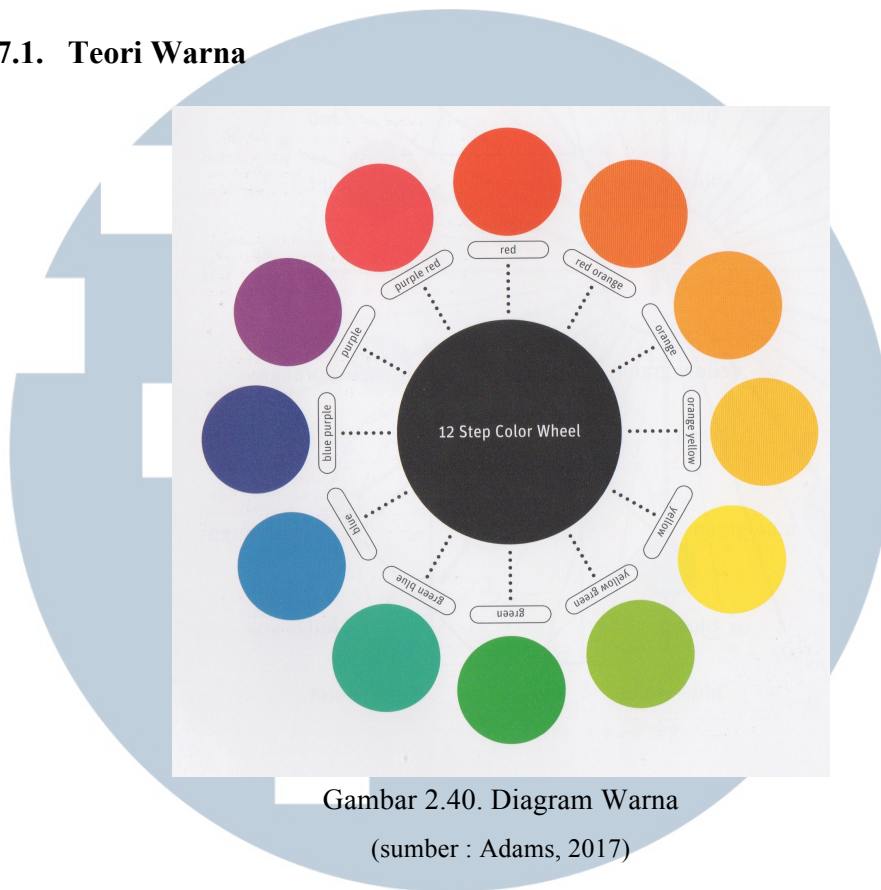
Script adalah *typeface* yang jarang digunakan, *typeface* ini menimbulkan kesan susah dibaca jika dituliskan pada kalimat yang panjang. *Typeface* script biasanya masuk ke dalam kategori “*handwriting*” karena mirip dengan tulisan tangan pada umumnya. Biasanya kesan yang ditimbulkan oleh script dengan *stroke* tipis adalah feminim dan elegan dan script dengan *stroke* tebal adalah *masculine* (Cousins, 2018).

2.7. Warna

Berdasarkan KBBI (2018), warna berarti kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya; corak rupa, seperti biru dan hijau. Untuk membuat suatu warna baru, maka harus mencampurkan warna-warna primer seperti merah, biru dan kuning.

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

2.7.1. Teori Warna



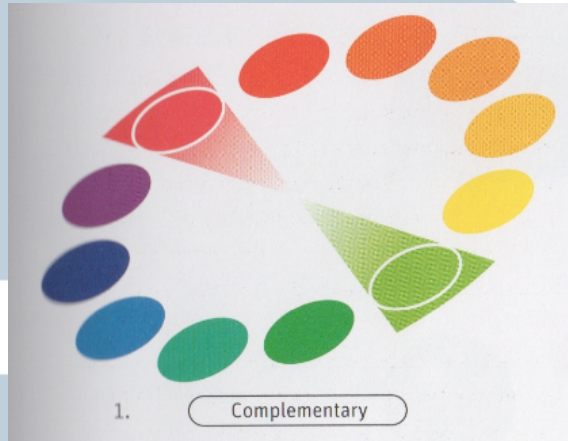
Gambar 2.40. Diagram Warna
(sumber : Adams, 2017)

Color Theory adalah teori panduan dalam mencampur warna. Dalam mencampur warna, banyak aspek yang harus diperhatikan, antara lain adalah terang-gelap dan spektrum warnanya. Peranan warna sangat penting untuk menyeimbangkan dan mempertegas suatu desain. Diagram seperti *color wheel* sangat membantu desainer dalam pemilihan warna, karena dapat melihat harmoni warna tersebut (Adams, 2017).

2.7.2. Harmoni Warna

Berikut adalah 6 bentuk campuran dari warna dasar menurut Adams (2017). Bentuk campuran ini bisa menggunakan warna apapun sehingga menghasilkan warna yang tak terhingga.

2.7.2.1. *Complementary*

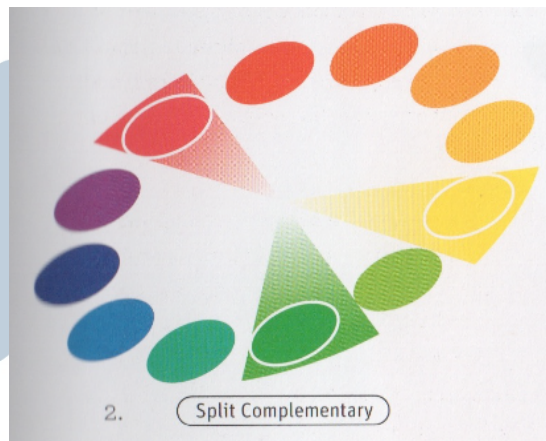


Gambar 2.41. *Complementary*

(sumber : Adams, 2017)

Complementary adalah campuran dua warna yang saling berhadapan di *color wheel*. Campuran warna ini adalah campuran warna kontras. Pencampuran warna ini akan menjadi menarik di mata manusia.

2.7.2.2. *Split Complementary*

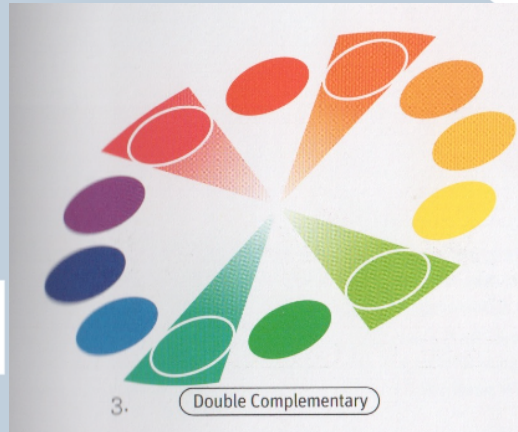


Gambar 2.42. *Split Complementary*

(sumber : Adams, 2017)

Split Complementary adalah campuran tiga warna yang bukan di hadapannya, tetapi warna di kiri dan kanan hadapannya. Pencampuran warna ini akan membuat kontras menurun.

2.7.2.3. *Double Complementary*

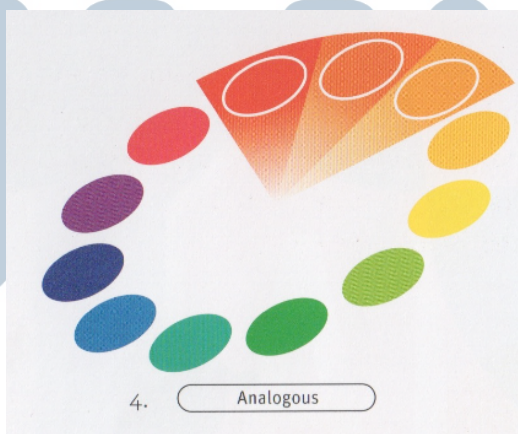


Gambar 2.43. *Double Complementary*

(sumber : Adams, 2017)

Double Complementary adalah campuran empat warna yang bersilangan. Pencampuran warna ini akan tidak selalu bagus karena ada warna di *color wheel* yang tidak akan bagus jika menggunakan teknik *double complementary*.

2.7.2.4. *Analogus*

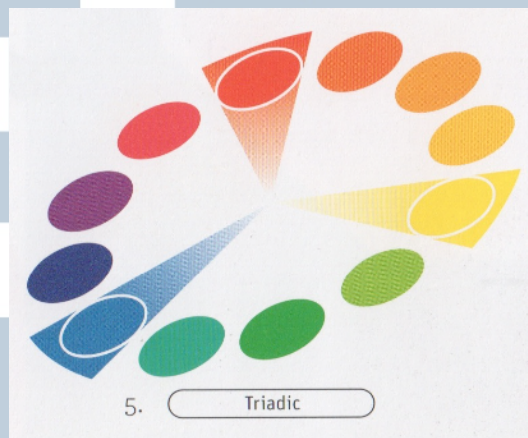


Gambar 2.44. *Analogus*

(sumber : Adams, 2017)

Analogus adalah campuran dari dua hingga beberapa warna lainnya yang bersebelahan. Pencampuran warna ini akan terlihat ringan di mata manusia karena warna yang masih mirip, seperti oranye dan merah.

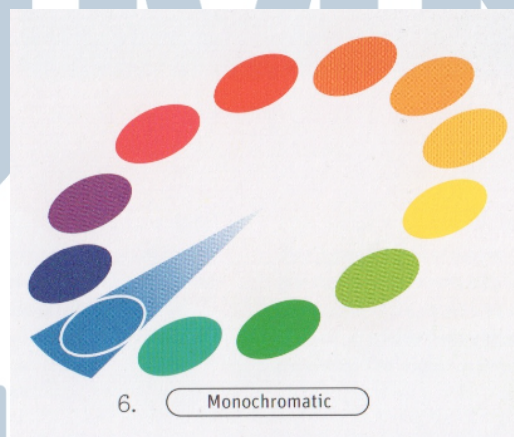
2.7.2.5. Triadic



Gambar 2.45. *Triadic*
(sumber : Adams, 2017)

Triadic adalah campuran 3 warna yang bersilangan. Dalam *triadic*, jika dua warna merupakan warna primer maka hasilnya akan lebih menarik.

2.7.2.6. Monochromatic




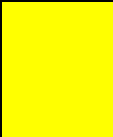
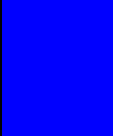
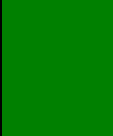
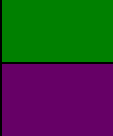

Gambar 2.46. *Monochromatic*
(sumber : Adams, 2017)

Monochromatic adalah warna yang dihasilkan dari percobaan mengubah *shades* dan *tints* dari satu warna. Mengeksplorasi *hue* warna untuk mendapatkan deretan warna yang hampir sama.

2.7.3. Psikologi Warna

Menurut Adams (2017), warna memberikan artian yang berbeda-beda, yaitu

Tabel 2.2. Psikologi Warna
(sumber : Adams, 2017)

| | Warna | Positif | Negatif |
|--------|---|--|---|
| Merah |  | Harapan, energi, antusiasme, kekuatan, panas, dan darah | Rasa marah, perang, kejahatan, agresif |
| Kuning |  | Bijaksana, optimis, cahaya, cerah, idealisme, kecerdasan, dan bahagia | Cemburu, perasaan takut, tanda bahaya, dan kebohongan |
| Biru |  | Pengetahuan, sejuk, kejantanan, keadilan, kesetiaan, dan kecerdasan | Depresi, kesepian, rasa ingin menjauh, dan tidak peduli |
| Hijau |  | Uang, pertumbuhan, kehidupan, kesuburan, alam, harmoni, kejujuran, masa muda, kesembuhan dan kesuksesan | Rakus, cemburu, rasa mual, racun, korosi, dan tidak berpengalaman |
| Ungu |  | Mewah, kebijaksanaan, imajinasi, canggih, kekayaan, kaum bangsawan, kebatinan, dan inspirasi | Kejahatan, terlalu berlebihan, dan kegilaan |
| Oranye |  | Kreatifitas, segar, unik, energi, menonjol, memberikan stimulasi, kesehatan, aktivitas, fantasi, dan keramahan | Terlalu sederhana, terlalu trendi, dan terlalu menonjol |

| | | | |
|-------|--|--|---|
| Hitam | | Kekuatan, kekuasaan, berat, canggih, elegan, formal, serius, misterius, martabat, kesepian, dan gaya | Rasa takut, perasaan negatif, sesuatu yang jahat, rahasia, kepatuhan, berduka, rasa kosong, halangan, dan rasa berat. |
| Putih | | Sempurna, pernikahan, bersih, keberuntungan, murni, terang, suci, halus, kebenaran, dan ketulusan | Mudah retak dan terpengcil |
| Abu | | Keseimbangan, jaminan, klasik, dewasa, kecerdasan, kebijaksanaan, dapat diandalkan, dan kesopanan | Tidak bisa berkomitmen, tidak jelas, gampang berubah mood, umur tua, kebosanan, cuaca buruk, dan kesedihan |

2.8. Prinsip Desain

Berdasarkan KBBI (2018), desain berarti kerangka bentuk; rancangan. Menurut Lauer (2016), desain adalah cakupan berbagai bentuk seni. Seni yang dimaksud adalah dari lukisan, patung, fotografi, film, video, keramik, arsitektur, dan masih banyak lainnya. Jika disimpulkan, desain menyangkut pada segala aspek kehidupan manusia, secara sadar maupun tidak sadar.

Untuk menciptakan suatu desain yang baik maka harus ada beberapa aturan, yaitu :

2.8.1. *Unity*

Unity berarti kesatuan antar elemen desain. Konsep *unity* sama dengan harmoni. *Unity* harus ada di dalam desain agar tercipta suatu harmoni yaitu keseimbangan dalam desain. Jika beberapa elemen tidak menyatu, maka akan terlihat berbeda dan tidak berhubungan satu sama lain. Jika satu dan lain elemen tidak menyatu maka komposisi pada desain menjadi berantakan dan tidak memiliki kesatuan.

Tugas seorang desainer adalah membuat suatu desain yang memiliki satu kesatuan yang baik, desain yang tidak memiliki *unity* hanya akan membuat kebingungan atau kekacauan. Ada beberapa cara untuk mendapatkan *unity*, yaitu

2.8.1.1. Proximity

Proximity adalah jarak kedekatan antar elemen desain. Dengan membuat elemen desain berjauhan satu sama lain maka tugas desainer akan menjadi lebih berat untuk menyatukan seluruh elemen desain.

2.8.1.2. Repetition

Repetition adalah pengulangan antar elemen desain. Sesuai dengan aturan, suatu elemen desain yang berulang menciptakan hubungan antar desain karena adanya kesamaan. Sesuatu yang berulang tersebut adalah warna, bentuk, tekstur, arah dan sudut perspektif.

2.8.1.3. Continuation

Continuation adalah melanjutkan elemen desain. *Continuation* biasanya berlanjut antara garis, garis tepi dan lainnya. Teknik ini membuat mata menjadi nyaman dalam melihat satu elemen ke elemen lainnya.

2.8.1.4. Continuity & The Grid

Seperti yang dijelaskan sebelumnya, *continuity* adalah melanjutkan satu elemen desain dengan elemen desain lainnya. *Continuity* ditambahkan dengan komposisi yang baik akan menciptakan satu kesatuan desain yang lebih baik lagi karena dapat memisahkan dan mengatur antar elemen desain tanpa menghilangkan kesatuan.

2.8.2. *Emphasis and Focal Point*

Emphasis bertujuan untuk menarik minat penonton. *Emphasis* dengan tambahan *focal point* akan menarik minat karena ada sesuatu yang lebih ditonjolkan dalam suatu karya. Abad terdahulu, gambar atau karya adalah sesuatu yang langka dan masih sedikit jumlahnya, tetapi sekarang sudah banyak sehingga desainer harus membuat karyanya menjadi menarik. *Focal point* adalah titik fokus pada suatu karya. Karya tanpa *focal point* akan terlihat membosankan dan tidak menarik mata penonton. Beberapa cara untuk membuat *emphasis*, yaitu

2.8.2.1. *Emphasis by Contrast*

Dalam karya yang sederhana, akan mudah untuk membuat kontras. Berbeda dengan karya yang kompleks, kontras akan sulit terlihat karena elemen yang banyak. Maka dari itu jika dalam desain yang kompleks, titik fokus dengan pemberian warna atau elemen yang kontras akan menjadi sangat mencolok.

2.8.2.2. *Emphasis by Isolation*

Variasi dari *emphasis by contrast* dapat digunakan untuk *emphasis by isolation*. Membuat satu titik di tempat yang jauh dari elemen desain yang lain dapat mencolok dan pemberian kontras dapat membuat mata lebih tertuju pada elemen tersebut.

2.8.2.3. *Emphasis by Placement*

Tidak ada peraturan bahwa untuk membuat *emphasis* harus meletakkan titik fokus ditengah karya. Penempatan titik fokus bisa bermacam-macam,

dari sisi manapun. Keseimbangan komposisi bukannya menjadi masalah dalam *emphasis by placement*, karena bisa saja titik fokus berada pada sisi kanan karya dan sisi kiri karya kosong yang membuat karya tersebut menjadi berat sebelah.

2.8.3. *Scale and Proportions*

Skala dan proporsi adalah hal yang berhubungan, keduanya berhubungan dengan ukuran. Skala artinya adalah tolak ukur suatu benda dari benda aslinya. Biasanya digunakan arsitek untuk membuat gambar dengan ukuran yang sesuai tetapi dengan pengukuran lebih kecil dari aslinya. Proporsi artinya adalah ukuran benda yang dibandingkan dengan ukuran benda lainnya, yang biasanya mengubah ukuran standar benda tersebut. Skala dan proporsi penggunaannya untuk banyak elemen desain, biasanya pada ukuran yang lebih besar yaitu alam, manusia dan lainnya. Penggunaan skala dan proporsi yang terpenting adalah adanya elemen yang berukuran lebih besar dan elemen yang berukuran lebih kecil sehingga terlihat perbedaan ukuran antara yang besar dan yang kecil.

2.8.4. *Balance*

Sejak baru lahir, manusia sudah dapat merasakan keseimbangan. Seiring dengan pertumbuhannya, keseimbangan menjadi hal yang penting. Keseimbangan atau tidak seimbang bisa menjadi mengganggu. Manusia dapat membedakan keseimbangan pohon, rumah, benda-benda sekitarnya, jika manusia melihat seperti pohon yang miring maka akan terasa tidak nyaman. Keseimbangan membuat manusia merasakan nyaman dan keamanan. Tidak hanya

keseimbangan dari benda-benda sekitar, tetapi juga keseimbangan dalam seni seperti desain maupun lukisan. Suatu karya dengan keseimbangan yang baik membuat mata merasa nyaman. Seiring berjalannya waktu, seni mulai memanfaatkan *asymmetrical balance* untuk menarik perhatian, sesuatu yang menonjol akan lebih menarik perhatian.

2.8.5. Rhythm

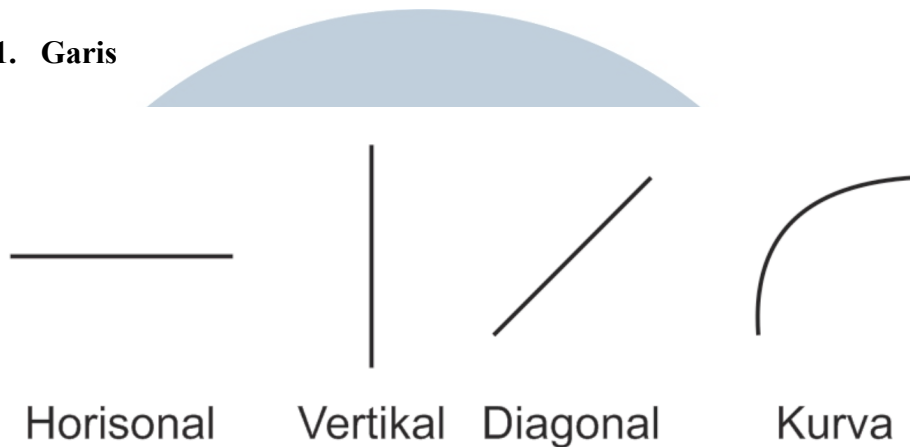
Rhythm pada suatu karya biasanya dibuat desainer untuk mengingatkan penonton akan memori atau panca indera penonton. Ketika suatu karya menstimulasi salah satu panca indera maka efeknya disebut *kinesthetic empathy*. Dasarnya, *rhythm* mengacu pada repetisi elemen desain. Repetisi elemen desain yang digunakan adalah sama persis setiap bentuk hanya dengan perubahan sedikit. Tidak hanya dengan bentuk yang sama, tapi dengan bentuk yang berbeda-beda tetap dengan repetisi dapat membuat suatu karya *rhythm*.

2.9. Elemen Desain

Menurut KBBI (2018), elemen adalah bagian (yang penting, yang dibutuhkan) dari keseluruhan yang lebih besar; unsur. Elemen dalam desain merupakan komponen-komponen penting yang akan menciptakan suatu karya visual. Menurut Lauer (2016), berikut adalah beberapa elemen desain

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

2.9.1. Garis

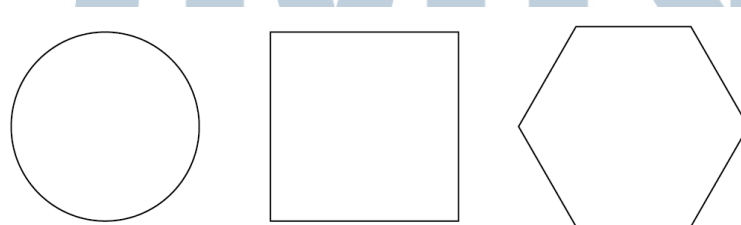


Gambar 2.47. Garis

(sumber : Idseduction, 2018)

Berdasarkan KBBI (2018), garis adalah coretan panjang (lurus, bengkok, atau lengkung). Menurut Lauer (2016), garis adalah suatu bentuk yang tidak memiliki dimensi maupun ukuran tinggi dan berat. Garis adalah suatu hal yang sudah dipelajari manusia semenjak kecil, garis yang membuat huruf dan membantu dalam menggambar. Salah satunya yang paling sering digunakan adalah untuk membuat outline, ini disebut dengan *contour drawing*. Dalam desain, garis adalah penghubung untuk membuat suatu bentuk. Dari garis, seorang desainer dapat membuat suatu bentuk baru yang menjadi sketsa dan menjadi bentuk visual karya.

2.9.2. Bentuk

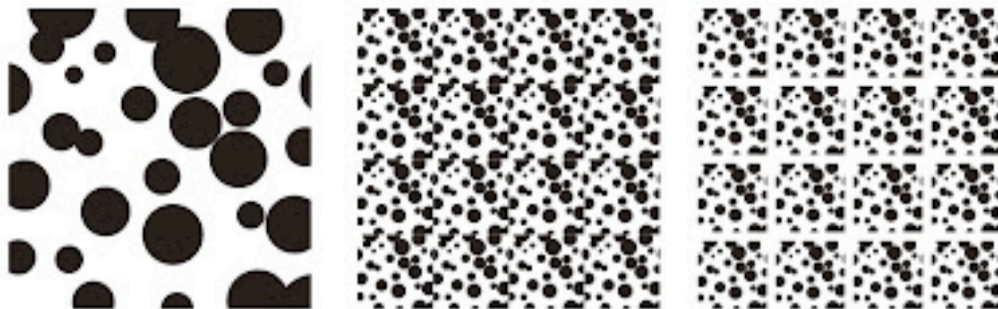


Gambar 2.48. Bentuk

Berdasarkan KBBI (2018), bentuk adalah rupa, wujud. Menurut Lauer (2016), bentuk ada karena gabungan dari garis yang tertutup. Perubahan pada warna dan ujung bentuk membuat hasil yang berbeda. Bentuk visual biasanya dibedakan

melalui *figure dan ground*. *Figure* yang berarti suatu objek elemen dan *ground* yang berarti volume antara elemen. Secara perspektif, mata manusia secara langsung dapat menerjemahkan *figure dan ground* dari sebuah karya visual. Mata manusia dapat membedakan bentuk yang berbeda walaupun hampir terlihat sama ataupun membingungkan. Biasanya lukisan tanpa dimensi atau 2D, menjadi bukti bahwa mata manusia dapat membedakan bentuk walaupun dilukis tanpa dimensi. Bentuk ada bermacam-macam, semua adalah penggabungan dari garis dan kreativitas desainer. Bentuk yang berbeda menimbulkan impresi yang berbeda-beda pada setiap orang.

2.9.3. Pola dan Tekstur



Gambar 2.49. Pola dan Tekstur
(sumber : Bitebrands, 2010)

Pola atau *pattern* memiliki artian yang tabu dalam desain. Pada pengertian pertama, pola sebagai template dan pada pengertian kedua, pola memiliki desain yang berulang atau repetisi. Menurut psikologi, pola ada karena manusia ingin selalu mengisi tempat yang kosong, ketika sudah diisi dengan repetisi elemen maka sudah terasa komplit. Suatu pola bisa berbentuk sederhana maupun mencolok. Pola tidak hanya sesuatu yang berulang dengan elemen atau corak yang sama. Pola juga bisa berulang dengan elemen atau corak yang berbeda dan

tetap disebut pola. Pola yang paling sering ditemui adalah pola geometris. Pola ini memberikan kenyamanan tersendiri pada mata manusia sehingga memiliki banyak penikmat pola geometris. Tidak hanya pola geometris, tetapi juga ada pola abstrak. Pola abstrak biasanya berupa garis yang tidak sama persis dan lebih terkesan berantakan, tetapi tetap membentuk suatu pola yang berulang.

Tekstur adalah permukaan pada suatu objek. Tekstur mengacu pada indera peraba manusia. Ketika manusia hanya melihat satu objek tanpa merasakan, otak manusia akan langsung memberikan perasaan akan tekstur objek tersebut. Setiap objek memiliki permukaan yang berbeda-beda, ada yang kasar dan halus. Visual yang diberikan konsep tekstur akan terlihat tidak flat dan menarik minat penonton. Dalam karya visual, penggunaan tekstur bisa secara visual yaitu dari gambaran maupun secara asli, ada beberapa karya visual yang memang menggunakan tekstur objek aslinya agar karya visualnya terlihat lebih mencolok dan menarik perhatian.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA