



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Desain Komunikasi Visual

Desain komunikasi visual biasanya digunakan untuk mengkomunikasi informasi lewat visual agar lebih mudah dipahami. Menurut Supriyono (2010, hlm.9), desain grafis lebih sering disebut “desain komunikasi visual” (DKV) karena berperan dalam mengkomunikasikan informasi dengan berbagai kekuatan visual, seperti tipografi, ilustrasi, warna, garis, layout dan sebagainya dengan bantuan teknologi. DKV juga termasuk dalam kategori *commercial art* karena berasal dari paduan seni rupa dan keterampilan komunikasi untuk tujuan bisnis.

2.1.1 Tipografi

Desain Komunikasi dikatakan efektif jika mampu menarik perhatian pembaca. Seperti iklan dengan gambar unik yang dapat menarik perhatian pembaca, kemudian selanjutnya, mata pembaca akan diarahkan ke teks iklan tersebut. (Supriyono, 2010) Elemen tipografi dan ilustrasi adalah elemen yang dapat menarik perhatian pembaca. Pemilihan karakter huruf akan sangat menentukan keberhasilan sebuah desain.

Berikut adalah pedoman dalam memilih huruf menurut Supriyono (2010, hlm.32-33):

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

- a. Menggunakan huruf *serif* untuk teks dan *sans serif* untuk judul

Huruf *sans serif* lebih cocok digunakan untuk judul karena memiliki kesan lugas dan mudah dibaca. Sedangkan *serif* memiliki kesan lebih nyaman dibaca untuk teks panjang, seperti majalah, tabloid, buku, dan brosur.

- b. Menggunakan huruf yang kontras

Dua bentuk huruf serif yang sama tidak efektif jika dipakai dalam satu desain yang sama. Akan lebih baik jika satu jenis huruf divariasikan penggunaan ukuran *point size*, warna, tebal-tipis atau spasi.

- c. Menggunakan sedikit jenis huruf

Jangan memakai terlalu banyak jenis huruf jika tidak mempunyai alasan dan tujuan tertentu.

- d. Menggunakan *font* secara proposional

Perhitungkanlah hierarki visual atau tingkat kepentingan sebuah teks.

Biasanya judul dibuat besar dan menonjol, diikuti dengan subjudul dengan ukuran teks yang lebih kecil dari judul, kemudian *body text* yang lebih kecil, dan seterusnya. Biasanya dalam desain iklan atau poster, ada penekanan (*emphasize*) antara ilustrasi atau judul yang dibuat lebih dominan.

2.1.2 Elemen Desain

Menurut Supriyono (2010, hlm.57-85) secara umum, ada 6 elemen desain yang harus diketahui sebelum mendesain :

1. Garis

Bentuk garis sangat beragam, dan dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Garis lurus memiliki kesan kaku, garis lengkung memberi kesan lembut, garis zigzag memiliki kesan keras dan dinamis. Berbagai bentuk garis tersebut dapat merepresentasikan citra produk atau jasa.

2. Bidang

Bidang dengan bentuk geometris (segitiga, lingkaran, segiempat, elips, dan sebagainya) memiliki kesan formal. Sedangkan, Bidang dengan bentuk non-geometris memiliki kesan lebih santai dan dinamis.

3. Warna

Warna adalah salah satu elemen visual yang dapat menarik perhatian. Namun, penggunaan warna yang salah dapat merusak citra dan pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah desain.

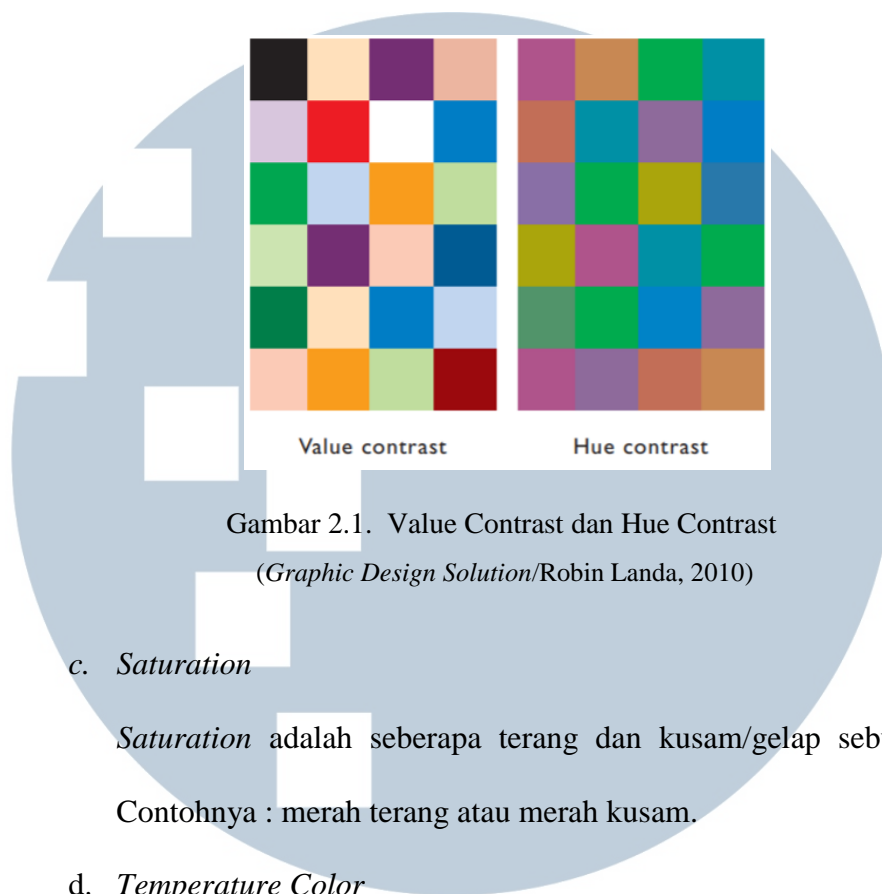
Menurut Landa (2010, hlm.20), warna dapat dibagi menjadi lebih spesifik, antara lain :

a. Hue

Hue adalah kombinasi dari warna dasar seperti merah dan biru menjadi hijau, kuning dan merah menjadi orange.

b. Value

Value adalah yang mempengaruhi warna tersebut, gelap terang dari cahaya akan mempengaruhi value warna. Contoh : merah muda atau biru gelap.



Gambar 2.1. Value Contrast dan Hue Contrast
(*Graphic Design Solution/Robin Landa, 2010*)

c. *Saturation*

Saturation adalah seberapa terang dan kusam/gelap sebuah warna.
Contohnya : merah terang atau merah kusam.

d. *Temperature Color*

Temperature warna tidak dapat dirasakan secara langsung dengan indra peraba. Namun, dapat dirasakan lewat pikiran dan *memory*.
Warna hangat terdiri dari warna merah, orange dan kuning. Warna dingin terdiri dari warna hijau, ungu dan biru.

4. Gelap Terang

Gelap terang adalah salah satu cara yang dipakai agar tulisan lebih mudah terbaca, hal ini sangat dipengaruhi oleh pemilihan *background* dan elemen lainnya. Penggunaan warna yang kurang kontras akan memberikan kesan kalem, damai, dan tenang. Sedangkan warna kontras dapat memberi kesan energik, bergairah dan dramatis.

5. Format

Ukuran elemen visual harus diperhatikan agar desain dapat mudah dibaca. Penyusunan elemen visual dapat diurutkan sesuai skala prioritas. Jangan membuat semua informasi terkesan penting sehingga semuanya mencolok, ini akan membuat desain terlihat tidak efektif.

Haslam (2006, hlm.30) menjelaskan bahwa format buku dapat ditentukan melalui hubungan teks dan lebar sebuah halaman. Umumnya buku di desain dengan 3 format, yaitu : *portrait*, *landscape* dan *square*.

Menurut Lupton (2008, hlm.99) pemilihan format *landscape* dapat menggambarkan cerita yang berkaitan dengan pengalaman,

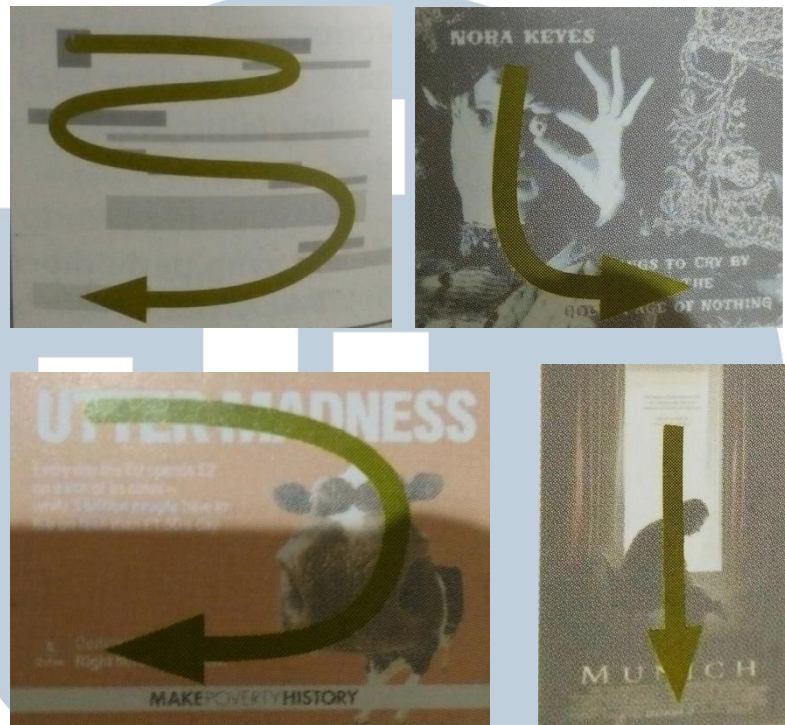
2.1.3 Layout

Menurut Rustan (2009, hlm.73) layout dapat dianalogikan sebagai formula, dengan *layout* hasil desain akan lebih maksimal. Berikut adalah prinsip-prinsip dalam membuat *layout* yang baik :

1. Sequence

Sequence adalah urutan seorang pembaca dalam membaca sebuah informasi. *Sequence* akan membuat pembaca mengurutkan pandangan matanya. Kecenderungan pembaca adalah membaca dengan *sequence* huruf Z,C,L,T dan I.

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



Gambar 2.2. Sequence Z, L, C dan I
(Layout, dasar dan penerapannya/Rustan,2009)

2. *Emphasis*

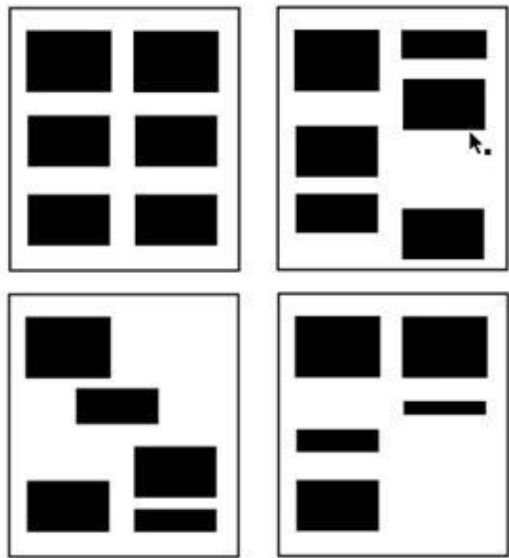
Dengan memberikan *emphasis*/penekanan sebuah elemen desain dapat menjadi *point of interest*. *Emphasis* dapat diwujudkan dengan berbagai cara :

- Memberikan ukuran yang lebih besar dibandingkan elemen lain yang ada pada halaman tersebut.
- Memberi warna yang kontras pada elemen yang akan ditonjolkan
- Meletakkan elemen yang akan ditonjolkan di posisi yang strategis/menarik perhatian. Umumnya orang membaca dari atas ke bawah dan dari kiri ke kanan. Maka elemen yang akan ditonjolkan dapat diletakkan di sebelah kiri atas.

- Membuat bentuk yang berbeda dengan sekitarnya.

3. *Balance*

Membagi berat bidang layout secara merata sehingga tercipta keseimbangan. Mengatur elemen-elemen dan meletakkannya ditempat yang tepat, mengatur ukuran, warna dan atribut lain dapat menciptakan keseimbangan layout.



Gambar 2.3. Balance
(Layout, dasar dan penerapannya/Rustan, 2009)

4. *Unity*

Unity berarti kesatuan antara teks, gambar, ukuran, warna, posisi, dan *style*. Semua elemen tersebut harus disusun secara berkaitan dan tepat.

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

2.1.4 Hukum Persepsi/Hukum Gestalt

Landa (2010, hlm.31-32) menyebut hukum persepsi menjadi 6 bagian, yaitu :

1. *Similarity*

Memiliki elemen serupa baik itu dari karakteristik, warna, tekstur, arah dan bentuk. Elemen yang serupa akan dikelompokkan bersama, sedangkan elemen yang tidak serupa akan dipisahkan dari elemen serupa.

2. *Proximity*

Elemen yang saling berdekatan dianggap memiliki satu kesatuan.

3. *Continuity*

Elemen yang satu dengan elemen lain memiliki kesinambungan dan berkaitan sehingga dapat menciptakan kesan bergerak.

4. *Closure*

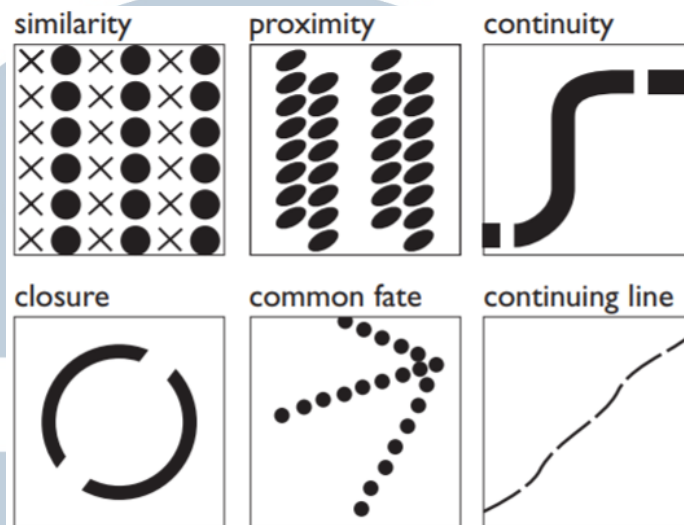
Dimana sebuah elemen terlihat seperti melengkapi pola atau bentuk elemen lain.

5. *Common Fate*

Elemen yang dianggap memiliki satu kesatuan karena bergerak menuju titik/arah yang sama.

6. *Continuing Line*

Garis putus-putus akan membuat mata kita seolah melihat garis tersebut bergerak. Meskipun garis tersebut putus, mata kita akan lebih fokus kepada potongan garis yang ada.



Gambar 2.4. Prinsip Gestalt
(Graphic Design Solution/Robin Landa, 2010)

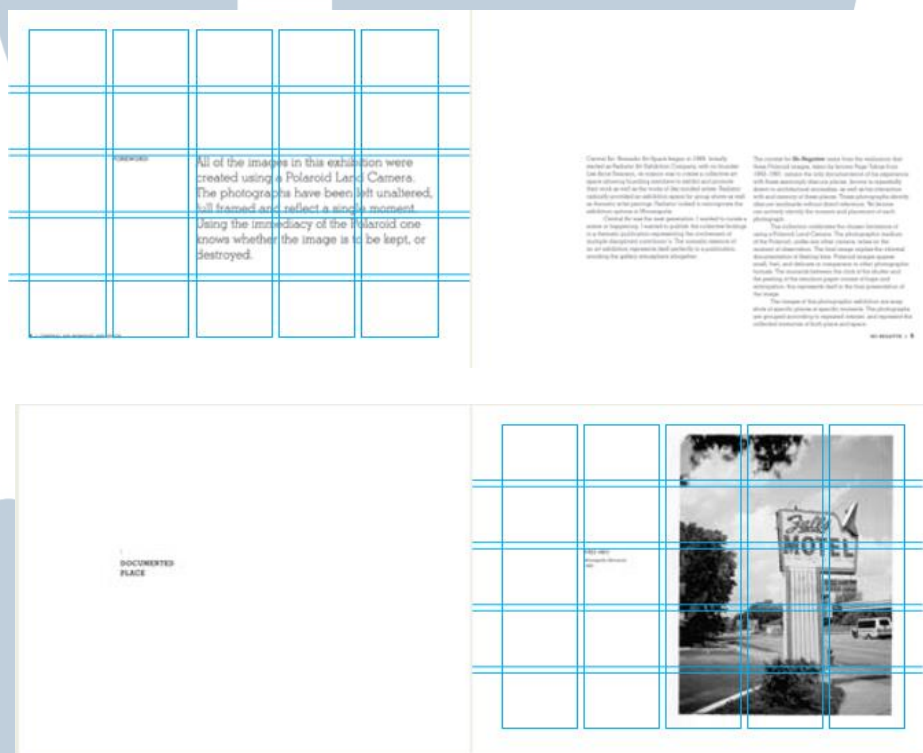
2.2 Buku

Menurut kamus *Concise Oxford*, buku adalah tulisan pada kertas yang kemudian dicetak dalam jumlah besar kemudian dijilid secara bersama. Menurut Haslam (2006, hlm.9) buku adalah sebuah wadah yang terdiri dari serangkaian halaman, berfungsi untuk menyimpan, mengumumkan dan menguraikan pengetahuan kepada pembaca, buku bersifat praktis.

Di era digital ini, kemunculan *e-book* mulai mengantikan posisi buku cetak, sehingga buku cetak diprediksi akan mengalami penurunan penjualan. Namun, menurut Haslam (2006, hlm.12) membaca melalui layar monitor dirasa kurang nyaman dari pada membaca melalui buku cetak. Buku cetak merupakan salah satu cara untuk menyebar gagasan dan sudah ada sejak masa lampau, seperti : Alkitab, Al-quaran, *The Communist Manifesto*, buku *Hilter's Mein Kamf*. Buku-buku tersebut berisi cerita sepanjang sejarah dan dikenal secara global. Tanpa buku, ide dan gagasan yang terkandung hanya akan bersifat sementara.

2.2.1 Grid

Grid berfungsi untuk membuat desain terlihat rapi dan teratur. Lupton (2008, hlm.100) menjelaskan bahwa *grid* terdiri dari kolom dan margin yang dibagi secara horizontal. Umumnya perancang menggunakan *grid* untuk membuat halaman yang konsisten namun tetap bervariasi. Mulailah dengan membuat kolom dengan ukuran yang sama, dan berapa banyak kolom yang dihasilkan dari halaman tersebut.



Gambar 2.5. *Grid*

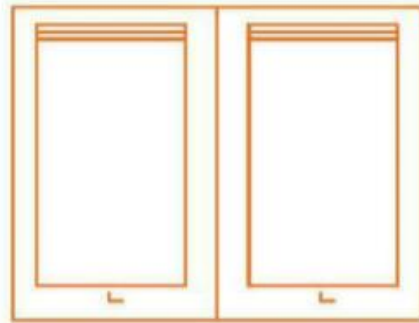
(*Indie publishing how to design and produce your own book /Lupton, 2008*)

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

Menurut Tondreau (2009, hlm.22 – 71), ada 5 dasar struktur *grid*, antara lain :

1. *Single Column Grid*

Grid dengan struktur *single column* dapat memberikan kesan klasik pada halaman. *Grid* ini biasanya dipakai untuk halaman dengan teks yang lebih dominan.



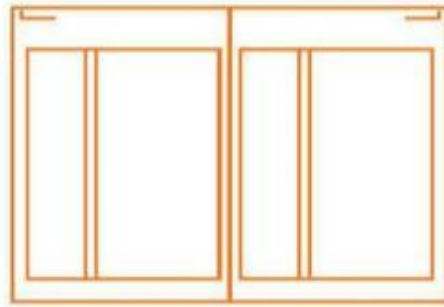
Gambar 2.6. *Single Column Grid*

(*Layout Essentials :100 Design Principle for Using Grid /Tondreau, 2009*)

2. *Two Column Grid*

Pada umumnya, *two column grid* memiliki lebar kolom yang sama. Namun, *two column grid* juga dapat memiliki lebar kolom yang berbeda. Kolom yang lebih lebar adalah dua kali dari kolom yang lebih kecil. Kolom kecil biasanya diletakkan gambar atau tabel, kolom yang lebih lebar untuk teks. Berlaku juga sebaliknya sehingga menghasilkan layout yang seimbang.

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



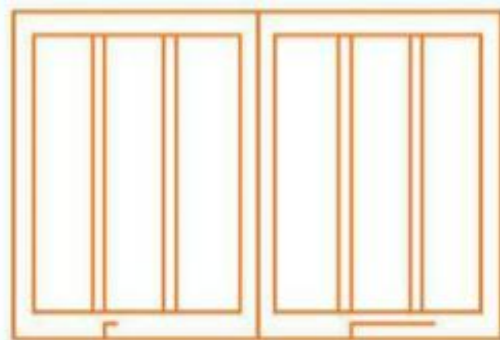
Gambar 2.7. *Two Column Grid*

(*Layout Essentials :100 Design Principle for Using Grid /Tondreau, 2009*)

3. *Three Column Grid*

Proporsi *three column grid* dapat menghasilkan desain yang seimbang.

Gambar dapat diletakkan di kolom pertama, kedua, ketiga atau di keseluruhan kolom.



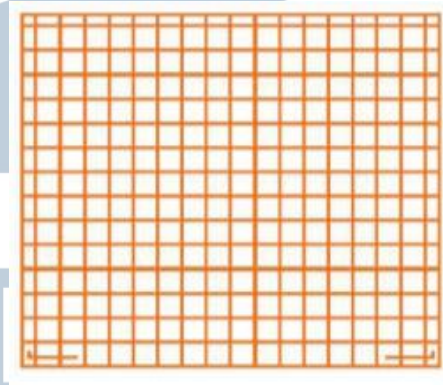
Gambar 2.8. *Three Column Grid*

(*Layout Essentials :100 Design Principle for Using Grid /Tondreau, 2009*)

4. *Modular Grid*

Modular grid dipakai untuk memecah informasi yang banyak dengan mempertimbangkan kejelasan dan keterbatasan pada informasi tersebut.

Modular grid juga mempertimbangkan *white space* agar mata pembaca tidak kelelahan.

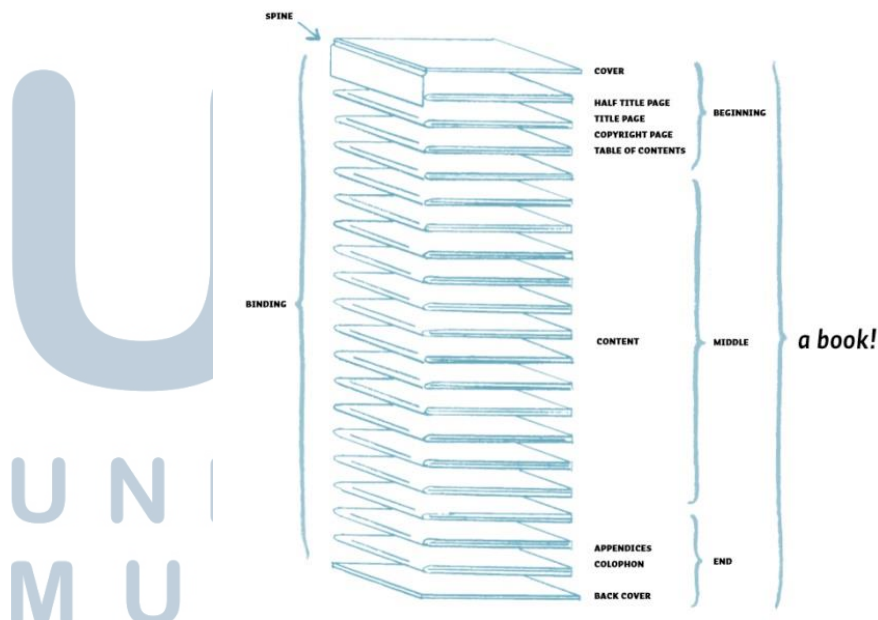


Gambar 2.9. *Three Column Grid*

(*Layout Essentials :100 Design Principle for Using Grid /Tondreau, 2009*)

2.2.2 Anatomi Buku

Menurut Lupton, hampir semua buku memiliki halaman pembuka, isi, dan halaman penutup. (2008, hlm.32) Berikut adalah gambaran dari anatomi sebuah buku :



Gambar 3.0. Anatomi Buku

(*Indie publishing how to design and produce your own book /Lupton, 2008*)

Bagian dari anatomi buku dapat dibagi menjadi 3 bagian, yaitu :

1. Pembahasan awal

Pembahasan awal dari sebuah buku biasanya mencakup 4-5 halaman, tergantung kebutuhan penulis. Dalam pembahasan awal, biasanya berisi : biografi penulis, tanggal publikasi, copyright, alamat penerbit, dan ISBN. Di halaman berikutnya, berisi daftar isi (*table of contents*).

2. Konten utama

Memuat isi dari buku tersebut. Pada konten utama akan terdapat nomor halaman yang disebut folio, nomor halaman tersebut biasanya terletak di dalam batas margin dari buku.

3. Pembahasan akhir

Pada halaman akhir, biasanya berisi : kronologi, index, glossaries, ucapan terimakasih, resume, dan informasi tentang *font* yang dipakai serta teknik jilid yang digunakan.

2.2.3 *Typography* dalam Buku

Mengatur tata letak dan jenis *font* yang dipakai sangat berpengaruh pada pembaca, karena hal tersebut dapat mengekspresikan suasana dari tema buku tersebut.

Menurut Lupton (2008, hlm.37) format teks dalam buku ilustrasi tidak perlu terlalu kaku seperti buku teks. Format teks dalam buku ilustrasi sebaiknya dibuat lebih bereksperimen, agar kita mengetahui format teks terbaik untuk konten yang akan kita angkat.

2.2.3.1. *Historical Book Faces*

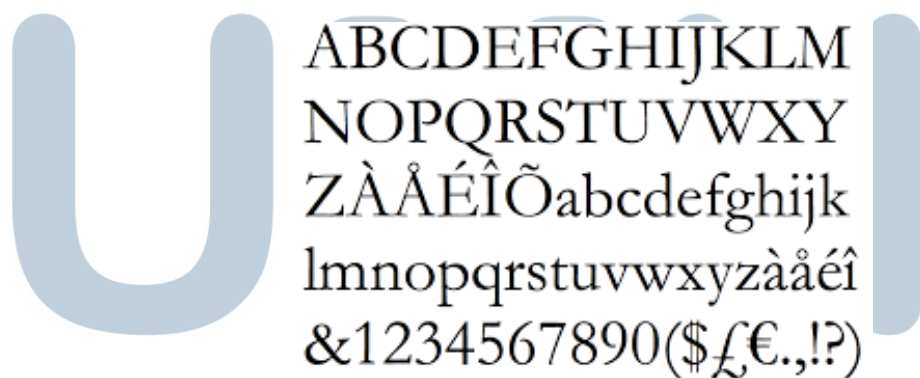
Banyak huruf dirancang khusus untuk digunakan dalam buku, termasuk *font* tradisional, seperti : Garamond, Caslon, dan Jenson. *Font* tersebut dirancang sedemikian rupa untuk mengekspresikan gaya historic. Pada perancangan buku, huruf sans serif seperti Futura dan Helvetica juga menarik untuk digunakan.



ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎabcdefghijklmnpq
rstuvwxyzàåéîõ&123456
7890I23456789o(\$£€.,!?)

Gambar 3.1. Font Caslon

(<http://www.identifont.com/similar?E8>)



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
ZÀÅÉÎÕabcdefghijkl
lmnopqrstuvwxyzàåéî
&1234567890(\$£€.,!?)

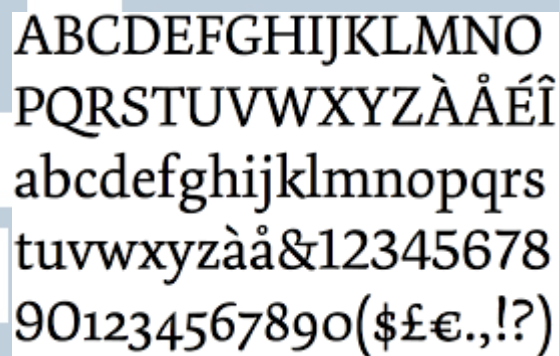
Gambar 3.2. Font Garamond

(<http://www.identifont.com/similar?INA>)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2.2.3.2. *Contemporary Book Faces*

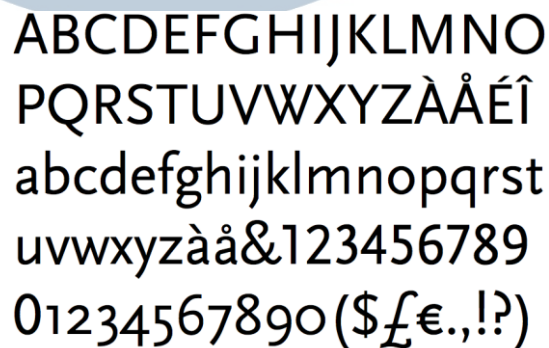
Font modern biasanya memiliki ciri-ciri lengkungan huruf yang sederhana dan ketebalan yang lebih bervariasi, seperti : Dolly, Auto, dan Scala.

A sample of the Dolly font, showing uppercase and lowercase letters, accented characters, and numbers. The font is a simple, slightly rounded sans-serif style.

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊË
abcdefghijklmnpqrs
tuvwxyzàá&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

Gambar 3.3. Font Dolly

(<http://www.identifont.com/similar?4IQ>)

A sample of the Scala font, showing uppercase and lowercase letters, accented characters, and numbers. The font is a simple, rounded sans-serif style.

ABCDEFGHIJKLMNO
PQRSTUVWXYZÀÁÊË
abcdefghijklmnpqrst
uvwxyzàá&123456789
01234567890(\$£€.,!?)

Gambar 3.4. Font Scala

(<http://www.identifont.com/similar?3RV>)

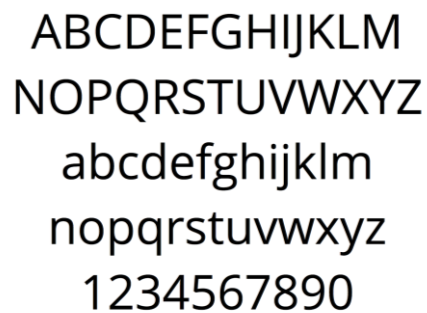
2.2.3.3. *Display Faces*

Display faces atau huruf tampilan merupakan huruf yang dipakai untuk judul dan logo. Bukan pengaplikasian untuk *body text*, subjudul, dan *caption*. Jenis huruf tersebut adalah Chalet, Burin Sans, Trade Gothic, United Serif Thin, Fontin Bold, House Spaceage Round, dan Dot Matrix.

2.2.3.4. Huruf Sans Serif

Tipe huruf sans serif muncul pertama kali tahun 1816 di buku *specimen typefounder* Inggris William Caslon IV. Menurut Carter (2007) menjelaskan bahwa ciri-ciri huruf sans serif adalah :

- Goresan garis yang seragam, dimana kita tidak dapat membedakan garis yang tebal dan tipis.
- Tidak memiliki sirip.
- Penekanan hampir selalu vertikal.



ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Gambar 3.5. Contoh font sans serif

(<https://medium.com/designed-thought/the-top-5-google-sans-serif-typefaces>)

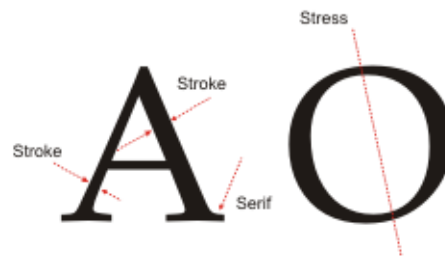
2.2.3.5. Huruf Serif

Huruf serif memiliki beberapa ciri yang dapat memudahkan kita untuk mengidentifikasikannya. Menurut Carter (2007) huruf serif terdiri dari

beberapa ciri, sebagai berikut :

- Ketebalan dari huruf serif rata-rata 15% dari tingginya. Untuk huruf *bold* 20% dan *light* 10%.
- Memiliki kait.

- Adanya penekanan huruf antara tebal dan tipis. Penekanan huruf boleh dari sudut kiri, vertikal, atau sudut kanan huruf.



Gambar 3.6. Font Serif

(<https://id.wikipedia.org/wiki/Tipografi>)

2.2.4 Desain Sampul Buku

Menurut Lupton (2008, hlm.42), Desain dari sebuah sampul buku sangat berperan penting untuk menarik perhatian calon pembeli. Sama halnya dengan iklan dan logo yang dapat menarik perhatian pelanggan.



Gambar 3.7. Contoh Sampul Buku

(*Indie publishing how to design and produce your own book* /Lupton, 2008)

2.2.5 Endpaper

Menurut Lupton (2008, hlm.44), *endpaper* adalah kertas yang direkatkan di balik cover buku atau sampul dibalik cover. *Endpaper* sebaiknya dirancang lebih menarik dan dekoratif, karena endpaper bersifat menyambut pembaca, contohnya seperti memadukan warna dan pola yang berkaitan dengan konten buku.



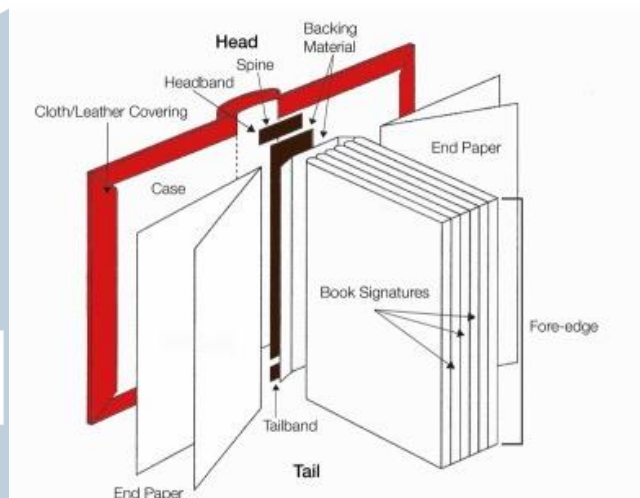
Gambar 3.8. *Endpaper*

(*Indie publishing how to design and produce your own book* /Lupton, 2008)

2.2.6 Menjilid Buku

Menjilid sebuah buku dapat ditentukan dengan *budget* setiap orang, ketebalan buku, dan daya tahan buku. Lupton (2008, hlm.120) menjelaskan bahwa teknik jilid hardcover (case) akan membuat buku lebih tahan lama.

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 3.9. Case Binding

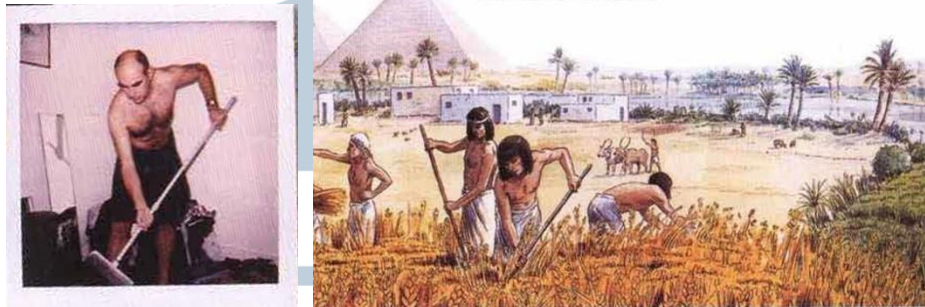
(<http://dicetak.com/jilid-buku-hardcover-pilung-lebih-awet-dan-elegan/>)

2.3 Ilustrasi

Menurut Male (2007, hlm.10) ilustrasi adalah komunikasi visual yang dapat memperjelas makna. Sebuah ilustrasi juga dapat mengejutkan pembaca dengan memberikan gambar-gambar kontroversi, dengan tujuan agar pembaca tidak bosan dan dapat menarik perhatian pembeli. Menurut Houston (2016, hlm.19) ilustrasi adalah gambar yang dipakai untuk menyampaikan konsep atau membantu menyampaikan sebuah konsep. Ketika ilustrasi berdampingan dengan sebuah artikel/cerita, maka ilustrasi tersebut mempunyai 3 tujuan, yaitu :

1. Untuk memperkuat konsep artikel
2. Untuk meringkas sebuah informasi
3. Untuk menarik perhatian pembaca, kemudian mengarahkan pembaca ke artikel

Salisbury (2004, hlm.110) juga menjelaskan bahwa buku ilustrasi mempunyai kemampuan untuk menghidupkan masa lalu dengan menarik.



Gambar 4.0. Teknik mengilustrasikan sejarah
(*Illustrating children's books: Creating pictures for publication/Salisbury, 2004*)

2.3.1. Ilustrasi sebagai Alat untuk Bercerita

Ilustrasi sebagai alat untuk bercerita dapat kita temui dalam komik dan novel. Menurut Witabora (2012, hlm.665) gaya ilustrasi dalam sebuah narasi dapat ditentukan dengan genre dari tulisan tersebut. Hal utama yang harus diperhatikan dalam membuat ilustrasi adalah menyeimbangkan porsi antara teks dan gambar. Ilustrator harus dapat menentukan apakah harus lebih menonjolkan ilustrasi sebagai detail dari naskah atau lebih kepada menyajikan narasi yang menarik.

2.3.2. Seni sebagai Ilustrasi

Houston (2016, hlm.34) menyatakan bahwa dahulu kala, manusia gua melukis di gua bukan untuk dinikmati oleh orang gua lainnya. Tetapi tujuan mereka menggambar di gua adalah untuk menyampaikan peristiwa atau apa yang mereka lihat pada saat itu ke generasi selanjutnya. Berbeda halnya dengan lukisan dinding di makam Mesir, lukisan tersebut mengilustrasikan kisah orang setelah meninggal.

2.3.3. Potret dan Karikatur sebagai Ilustrasi

Houston (2016, hlm.37) menggambarkan sebuah ilustrasi juga dapat dilakukan pada perancangan karikatur dan potret manusia. Seperti ekspresi wajah, suasana ruangan, baju yang di pakai dan mimic wajah. Perancang cenderung ingin menyampaikan sesuatu melalui hal tersebut.

2.3.4. Alat dalam membuat ilustrasi

Menurut Pipes (2007, hlm.72) di era sekarang, banyak perancang yang menggunakan komputer untuk merancang. Namun, alat manual juga memiliki peran penting dalam mengkomunikasikan ide. Keragaman alat untuk menggambar memiliki fungsi dan keunikannya tersendiri. Berikut adalah penjelasannya :

1. Pensil

Pensil adalah alat gambar yang paling ekonomis dan ramah lingkungan, dan dapat dihapus. Pensil dikategorikan dalam berbagai jenis :

a. Woodless graphite pencils dapat menghasilkan gambar yang lebih ekspresif, *Woodless graphite pencils* memiliki tingkat ketebalan yang berbeda-beda.

b. Derwent's graphitone terbuat dari batu grafit dicampur dengan tanah liat, dapat digunakan untuk memberikan detail yang halus dan memberikan efek sapuan.

c. Pensil Warna, cukup sulit dihapus. Adapun pensil warna yang dapat dicampur dengan air, sehingga memberi efek cat air.

d. Pensil Krayon, memiliki warna yang pekat dan cerah.

e. *Automatic pencils* kelemahan dari sebuah pensil adalah ketika sudah tumpul, maka harus diraut. Maka dari itu, diciptakanlah *automatic pencils*. Pensil ini memiliki ketebalan yang konsisten dan hasil rancangan terlihat lebih *hi-tech*.

2. *Pastels* umumnya, *pastels* digunakan untuk menghasilkan bayangan. *Pastels* sangat mudah patah, oleh karena itu, harus digunakan dengan hati-hati.

3. Pen, para perancang biasanya menggunakan pen jenis *ballpoint* untuk menggambar kendaraan atau mesin dan *dip pen* untuk membuat kaligrafi.

4. Spidol, dahulu spidol digunakan untuk seni graffiti. Namun, sekarang seni graffiti lebih dominan menggunakan airbrush. Adapun spidol dengan jenis *felt-tipped* sangat cepat dan nyaman digunakan. Tetapi, warna yang dihasilkan cepat kusam dan buram.

5. *Paint and ink* (cat dan tinta), sebelum menggunakan spidol, biasanya perancang menggunakan *watercolor* untuk mewarnai karyanya. Perpaduan antara cat dan tinta akan menghasilkan karya yang tahan air ketika karya tersebut kering.

6. *Airbrush*, *airbrush* masih dominan digunakan dalam dunia ilustrasi karena kemampuannya dalam memberi gradasi halus daripada menggunakan kuas dan mampu membuat bentuk terlihat 3D.

Pipes (2007, hlm.195) juga menyatakan bahwa teknik ilustrasi menggunakan tangan hasilnya akan lebih baik dalam menjelaskan sebuah bentuk,

struktur dan material sebuah objek daripada menggunakan komputer. Hal ini dikarenakan perancang yang memakai teknik ilustrasi manual (menggunakan tangan) harus mampu menguasai teknik bayangan, merepresentasikan struktur material objek dan perspektif. Sedangkan jika menggunakan software dalam komputer, hal tersebut dapat dibuat secara otomatis.

2.3.5. Kertas

Perancang dapat memilih jenis kertas berdasarkan ukuran, warna, ketebalan dan tekstur. Sekarang ini, tempat percetakan menyediakan berbagai jenis kertas yang dapat kita pilih. Menurut Ambrose.G dan Harris. P (2016, hlm.158) kualitas kertas dapat ditentukan dari :tebal kertas, paper grain (serat kertas), dan *direction* (arah serat kertas).

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA