



### **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. Buku**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), buku memiliki arti kumpulan lembaran kertas yang berjilid, berupa tulisan atau kosong, yang dapat juga disebut kitab. Zubaidi (dalam Anatomi Buku, 2009) menyatakan bahwa sebuah buku dapat dikatakan baik apabila ia dapat dikenang pembaca. Untuk mencapai hal tersebut, minimal sebuah buku harus memenuhi tiga syarat, yaitu : memenuhi kebutuhan konsumen, memberikan manfaat berupa wawasan atau hiburan, dan memiliki daya pikat (*bargaining position*), dalam hal ini berupa sinopsis (hlm. 3).

##### **2.1.1. Jenis-Jenis Buku**

Dalam bukunya, Trim (2009) menjelaskan bahwa meskipun di zaman ini jenis-jenis buku sudah sangat berkembang, namun pada dasarnya buku bisa dikelompokkan menjadi tiga jenis, berdasarkan bidang kreativitasnya (hlm. 7).

###### **2.1.1.1. Buku Fiksi**

Buku fiksi adalah buku yang bukan berdasarkan fakta atau kenyataan, namun berasal dari hasil imajinasi penulisnya. Buku fiksi dapat berupa novel, buku kumpulan puisi, buku kumpulan drama, fabel, dll.

### **2.1.1.2. Buku Faksi**

Buku faksi adalah buku yang ditulis berdasarkan kisah nyata. Dalam buku faksi, identitas asli tokoh dalam cerita tidak diubah. Buku jenis ini bisa berupa autobiografi, biografi, memoar, kisah nyata (*based on true event*), serta cerita-cerita dari kitab suci.

### **2.1.1.3. Buku Non-Fiksi**

Berbeda dengan buku fiksi, buku non-fiksi adalah buku yang didasarkan pada fakta dan data yang *valid*. Jenis buku non-fiksi dapat berupa ensiklopedia, buku pelajaran, kamus, buku petunjuk/panduan, buku referensi, jurnal/*diary*, peta, dll.

## **2.1.2. Anatomi Buku**

Sebuah buku terdiri dari beberapa bagian penyusun. Secara garis besar, penyusun buku terdiri dari empat bagian: Sampul, Pendahuluan, Isi, dan Penyudahan. Bagian-bagian inilah yang nantinya akan melengkapi buku sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh (Wibowo, 2007, hlm. 37).

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



Gambar 2.1 Anatomi Buku

([https://twitter.com/lipi\\_press/status/829014396592652292](https://twitter.com/lipi_press/status/829014396592652292))

### 2.1.2.1. Sampul/Cover

Tampilan desain sampul sangat mempengaruhi minat dan daya tarik, karena ia adalah tampilan pertama yang dilihat oleh pembaca. Secara umum, sampul terbagi dari beberapa bagian seperti sampul depan, sampul belakang, punggung buku, *endorsement*, dan lidah sampul.

### 2.1.2.2. Pendahuluan/Preliminaries

Pendahuluan adalah bagian yang ditempatkan sesudah sampul dan sebelum materi isi buku. Bagian ini berisi halaman judul, halaman hak cipta, halaman persembahan, halaman ucapan terima kasih, halaman sambutan, kata pengantar, prakata, dan daftar isi, daftar *table*, halaman daftar singkatan dan akronim, halaman daftar lambing, halaman daftar ilustrasi, dan halaman pendahuluan.

### **2.1.2.3. Isi/Text Matter**

Merupakan bagian yang berisi pembahasan inti/materi buku. Bagian isi ini juga tersusun oleh beberapa unsur, seperti judul bab, penomoran bab, alinea, penomoran teks, perincian, kutipan, ilustrasi, tabel, judul lelar, inisial, catatan samping, *foot note* dan bagian buku.

### **2.1.2.4. Penyudahan/Postliminaries**

Bagian ini merupakan bagian terakhir dari isi buku sebelum sampul belakang. Pada umumnya, *postliminaries* berisi daftar pustaka, daftar istilah (glosarium), halaman catatan akhir, halaman lampiran, indeks, dan halaman pertanggungjawaban ilustrasi.

## **2.2. Ilustrasi**

Dalam bukunya, Wibowo (2007) menyatakan bahwa ilustrasi adalah hasil visualisasi dari bentuk penjelas teks. Ilustrasi memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai penjelas teks seandainya informasi yang disajikan terlalu rumit dan terlalu panjang untuk diuraikan, sebagai penambah daya tarik tiap halaman, sebagai pengimbang tata letak halaman, serta sebagai upaya penyampaian isi teks dengan lebih jelas dan cepat (hlm. 30).

### **2.2.1 Jenis Ilustrasi**

Berdasarkan Male (2007) dalam bukunya yang berjudul *Illustration*, secara garis besar hanya ada 2 jenis gambar, yaitu ilustrasi literal dan ilustrasi konseptual (hlm. 50). Seluruh gaya ilustrasi yang ada dapat dibagi kedalam 2 jenis ini.

### 2.2.1.1. Ilustrasi Literal

Ilustrasi literal merepresentasikan realita yang ada dengan menyajikan deskripsi yang akurat. Tujuan dari jenis ilustrasi ini ialah untuk menciptakan gambaran yang mendakati aslinya (*credible*). Biasanya jenis ilustrasi ini digunakan untuk menyajikan informasi yang detail. Beberapa contoh gaya ilustrasi yang termasuk dalam jenis ini adalah *hyperrealism*, *impressionistic*, dan *stylised realism*.

#### a. *Hyperrealism*

Jenis ilustrasi *hyperrealism* menyajikan efek dramatis kedalam gambarnya dengan mengadaptasi warna, tekstur, dan komposisi yang tepat. Hal ini menghasilkan sebuah gambar yang sangat mendekati aslinya. Tidak jarang jenis ilustrasi ini digabungkan dengan fotografi. Salah satu tujuan dari *hyperrealism* adalah membuat gambar yang tidak dapat diciptakan ulang oleh teknik fotografi karena sangat detail dan *real*.

#### b. *Stylised Realism*

Seperti namanya, *stylised realism* berlandaskan pada realisme, namun tidak sepenuhnya. Pada ilustrasi *stylised realism*, kita dapat menemukan banyak distorsi pada segi bentuk dan elemen. Penggambaran karakter pada jenis ilustrasi ini akan dilebih-lebihkan, baik bentuk fisiknya maupun *personality*-nya. Warna yang dipakai juga warna-warna yang ‘hidup’ dan cerah. Hal ini dimaksudkan untuk menonjolkan sebuah poin spesifik. Jenis

ilustrasi ini banyak ditemukan pada media yang memiliki pembaca muda (remaja dan anak-anak), baik itu pada buku non fiksi atau fiksi bernaratif.

### **2.2.1.2. Ilustrasi Konseptual**

Ilustrasi konseptual adalah kebalikan dari ilustrasi literal. Meskipun tetap mengadaptasi elemen-elemen realisme, namun secara utuh, jenis ilustrasi ini jauh dari gambaran realita. Heller (dalam *Illustration*, 2007) menyatakan bahwa ilustrasi konseptual memiliki dua tujuan, pertama, menyampaikan pesan tersirat dan kritik, kedua, memamerkan karakter visual dari ilustrasi itu sendiri. Gaya ilustrasi yang termasuk dalam jenis ini ialah diagram, *surrealism*, *extreme distortion*, *cubism*, dan *abstract expressionism*.

#### **a. Diagram**

Ilustrasi yang menggambarkan objek jauh dari realitanya. Ilustrasi jenis ini biasanya digunakan bersamaan dengan informasi tertentu, sehingga hasil ilustrasinya berupa simbol atau grafik. Jenis ilustrasi ini banyak ditemukan pada buku teks pelajaran.

#### **b. Abstract**

Ilustrasi abstrak dapat diasosiasikan dengan *abstract expressionism*, *cubism*, *constructivism*, *neo plasticism*, dll. Jenis ilustrasi ini bebas dari segala bentuk-bentuk yang ada di realita. Biasanya jenis ilustrasi abstrak diproduksi dengan teknik kolase, dengan memainkan warna flat (bisa *subtle* atau *loud*), menggunakan bentuk informal atau geometris formal,

dan objeknya seolah ‘melayang’ dan tidak terikat dengan objek lainnya. Saat ini, jenis ilustrasi abstrak dapat dikategorikan sebagai ilustrasi kontemporer.

### **2.2.2 Ilustrasi dan Aplikasinya**

Menurut Male (2007), ilustrasi dapat diaplikasikan pada berbagai hal, tergantung kegunaannya (hlm. 85). Ilustrasi dapat mempengaruhi cara kita memahami sesuatu, cara kita memandang sesuatu dan memberikan sugesti. Ilustrasi dapat meneriakan opini dan pendapat. Ilustrasi juga dapat menjadi sumber hiburan serta bercerita melalui visualnya (hlm. 6).

#### **2.2.2.1. Dokumentasi, Referensi dan Instruksi**

Informasi dapat diterima lebih mudah oleh *audience* saat disampaikan secara visual. Ilustrasi sebagai dokumentasi digunakan untuk menggambarkan ulang suatu peristiwa yang sudah terjadi. Konteks dari ilustrasi ini adalah memvisualisasikan dan menyajikan fakta (hlm. 92). Ilustrasi jenis ini dapat ditemukan pada buku pelajaran anak-anak dan buku sejarah. Dalam pembuatannya, ilustrator harus memiliki tidak hanya keahlian namun juga wawasan terhadap konten. Bahkan jika ada bukti foto dari suatu masa, ilustrasi dapat menciptakan kembali peristiwa tersebut dengan lebih detail (hlm. 100).



Gambar 2.2. Dokumentasi, Referensi, dan Instruksi

(sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

Sedangkan ilustrasi ilmiah adalah visualisasi dan representasi sesuatu yang akurasinya sangat mendekati aslinya. Jenis ilustrasi ini banyak digunakan dalam dunia medis untuk pelatihan dan pendidikan (hlm. 105). Ilustrasi dalam dunia medis sangat beragam, maka dari itu ilustrator harus benar-benar memahami anatomi objek yang digambarnya.

Terakhir, ilustrasi sebagai instruksi dapat menjelaskan kinerja, fungsi, *detail*, panduan, struktur, dan proses. Ilustrasi jenis ini biasa digunakan untuk menjelaskan tahapan yang cukup rumit. Dalam menciptakan ilustrasi sebagai instruksi, ilustrator harus

mempertimbangkan keseimbangan antara informasi serta ilustrasi dengan keterbacaan dari referensi dasar.

#### 2.2.2.2. Kritik dan Opini

Ilustrasi juga dapat dipakai dalam menyuarakan kritik dan opini. Visualisasi kritik yang paling sering kita jumpai adalah melalui karikatur. Dalam hal ini, ilustrator yang merangkap jurnalis, menuangkan kritiknya terhadap beberapa aspek, seperti politik, sosial dan ekonomi. Tidak hanya itu, ilustrasi juga digunakan dipakai untuk menyuarakan *unpopular opinion* terhadap suatu isu, dan mengemukakan argumen (hlm. 120).



Gambar 2.3. Kritik dan Opini

(sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

#### 2.2.2.3. Buku Cerita

Dewasa ini, ilustrasi dalam narasi fiksi banyak ditemukan di buku anak-anak, novel grafis, komik, dan cerita mitologi, *gothic*, dan fantasi (hlm. 138). Sedangkan untuk fiksi dewasa, ilustrasi jarang dipergunakan, baik

sebagai elemen pendamping maupun intrinsik. Harmoni dari gabungan cerita dan ilustrasi sangat penting dalam narasi fiksi. Inti dari cerita dapat diperkuat dengan keseimbangan teks dan gambar (hlm. 141).



Gambar 2.4. Buku Cerita

(sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

Jika buku kontemporer anak-anak diulas, kita akan menemukan jenis ilustrasi dan genre fiksi yang beraneka ragam (hlm. 149). Dalam perancangan fiksi naratif untuk anak-anak, pengembangan karakter sangat berpengaruh pada kesuksesan buku tersebut. Interaksi berupa dialog tekstual maupun visual merupakan kunci dari mempertahankan alur cerita di sepanjang buku (hlm. 157).

#### 2.2.2.4. Persuasi

Ilustrasi telah berkontribusi dalam perkembangan media persuasi selama bertahun-tahun (hlm. 164). Jika ilustrasi dipilih sebagai salah satu aspek dari kampanye komersil, maka tujuan yang ingin dicapai adalah untuk

menciptakan pengakuan dan meningkatkan *awareness* produk pada alam bawah sadar masyarakat (hlm. 168). Ilustrasi bukan hanya efektif dalam membangun citra produk, namun juga merubah pola budaya secara masif.

Semua ilustrasi yang digunakan dalam persuasi harus bersifat mendasar dan membawa pesan positif yang terkait dengan produk. Ilustrator tidak boleh keluar dari konsep desain yang sudah ditentukan. Riset sangat dibutuhkan sebelum proses perancangan ilustrasi, hal ini untuk mengetahui perilaku dan karakter khalayak yang dituju, agar pesan yang disampaikan mengena (hlm. 170).



Gambar 2.5. Persuasi

(sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

#### 2.2.2.5. Identitas Visual

Inti dari ilustrasi sebagai identitas visual adalah untuk mengenalkan merek dan perusahaan ke khalayak umum (hlm. 172). Penggunaan ilustrasi dapat memberikan idealisasi produk tanpa perlu menyampaikan kebohongan,

‘rasa dingin’ serta *hyperrealism* yang diberikan oleh fotografi. Sebuah ilustrasi dapat meningkatkan citra produk yang tampaknya biasa-biasa saja, dan membuatnya menarik bagi target *audience* yang tepat dan berpotensi. Penerapan ilustrasi juga dapat menjadi solusi dalam membedakan sebuah produk dengan kompetitornya. Hal ini penting supaya produk dapat terlihat menonjol (hlm. 175).



Gambar 2.6. Identitas Visual

(sumber: *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*, 2007)

### 2.2.3. Karakter

Menurut Wigan (2009), karakter adalah sebuah ilustrasi yang memiliki ciri serta atribut menyerupai manusia, yang bertujuan untuk menggambarkan sebuah tokoh pada narasi (hlm. 59). Dalam bukunya yang berjudul *Creative Character Design*, Tillman (2011) menjabarkan enam prinsip utama dalam perancangan sebuah karakter yang baik (hlm. 4). Pertama, adalah *archetypes* atau arketipe. Arketipe adalah perwakilan kepribadian dan karakter yang dimiliki manusia. Arketipe dibutuhkan untuk pengembangan tokoh dan menggerakkan alur cerita (hlm. 4).

N U S A N T I A R A

Kedua, narasi cerita, dari semua prinsip, prinsip inilah yang terutama. Latar belakang serta ciri kepribadian yang disampaikan dalam narasi dapat menciptakan karakter yang utuh dan kuat. Ketiga, ciri khusus. Dalam menciptakan sebuah karakter, sadar atau tidak, kita membawa berbagai hal yang ada disekitar dan menuangkannya pada karakter ataupun lingkungan karakter. Inilah yang disebut originalitas (hlm. 5).

Keempat, bentuk. Bentuk sangat berperan dalam bagaimana pembaca melihat karakter yang kita ciptakan. Bentuk dapat menceritakan karakter tokoh lewat visual (hlm. 6). Kelima, referensi. Mungkin prinsip ini sering dianggap tidak peniting, namun referensi dibutuhkan sebagai ‘fondasi’ tokoh. Terakhir, ialah estetis. Tentu setiap tokoh yang diciptakan harus memiliki nilai estetis. Persepsi pembaca dapat diarahkan melalui tampilan estetis tokoh.

## 2.3. Perancangan Buku

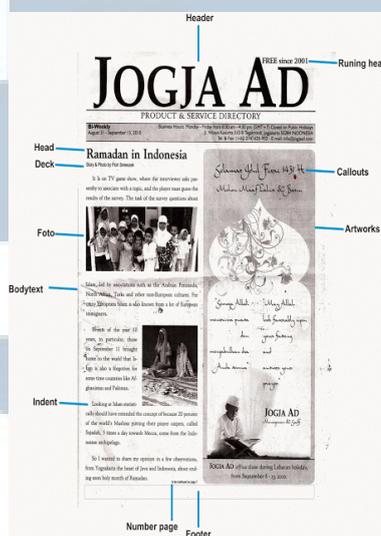
### 2.3.1. Layout

Dalam merancang *layout*, Haslam (2006) menjabarkan bahwa untuk memahami konten dalam buku, kita dapat menggunakan *flatplan* serta *storyboard*. Ada dua hal yang terutama dalam *layout*, yaitu teks dan gambar. Keseimbangan antara dua hal ini sangat penting. Tahapan-tahapan dalam merancang sebuah *layout* menurut Haslam adalah : Pertama, tentukan konten. Siapkan teks dan data gambar yang akan digunakan, kemudian bagi dan susunlah tiap-tiap konten. Kedua, buat *flatplan* untuk memudahkan proses desain. *Flatplan* berguna untuk memetakan tiap teks dan gambar. Melalui tahap ini, desainer dapat memprediksi bagaimana

suatu *layout* akan terbentuk. *Storyboard* pada *layout* berfungsi hampir sama seperti *storyboard* yang digunakan pada industri film.

### 2.3.1.1. Elemen Layout

Sebuah *layout* terdiri dari banyak elemen yang membangunnya. Setiap elemen memiliki peran serta fungsi yang berbeda (hlm. 23).



Gambar 2.7. Elemen *Layout*

(<http://arya-infoit.blogspot.co.id/2011/04/tugas-i-design-grafis-layout.html>)

#### a. Elemen Teks

Elemen teks adalah elemen berupa tulisan yang fungsinya menyampaikan informasi. Elemen teks bisa berupa judul, *body text*, subjudul, *pull quotes*, *caption*, *indent*, *headline*, *header & footer*, catatan kaki (*foot note*), nomor halaman, *signature*, *masthead* dsb.

#### b. Elemen Visual

Elemen visual adalah semua elemen bukan teks. Elemen visual bisa berupa foto, ilustrasi, sketsa, infografis, garis, kotak, inset, maupun poin.

### **c. Invisible Elemen**

Elemen *invisible* adalah elemen yang merupakan kerangka dalam peletakan elemen lainnya. *Invisible* elemen bisa berupa margin, dan grid.

### **d. Penerapan Layout**

Dalam perancangan *layout*, lokasi peletakkan setiap elemen sangat berpengaruh pada berhasil atau tidaknya penyampaian informasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan antara lain: desain cover, desain navigasi, kejelasan informasi, kenyamanan membaca, pembeda antar bagian atau bab, dll.

## **2.3.2. Tipografi**

Berdasarkan Anggraini dan Nathania (2014), tipografi berasal dari bahasa Yunani yaitu *typos dan graphe*. Secara umum, tipografi dapat diartikan sebagai bentuk tulisan. Sebelum memilih jenis huruf yang akan dipakai, kita perlu memahami karakter dan kesan apa yang ingin kita tunjukkan. Hal ini menjadi penting karena jika tidak, maka karya desain menjadi tidak komunikatif.

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 knowledge of letterform anatomy is essential to understanding how typefaces differ and distinguishing one typeface from another.

Gambar 2.8. Anatomi huruf

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

Setiap individu huruf, angka, dan tanda baca dalam tipografi disebut sebagai karakter (*character*). Menurut Sihombing (2003), apabila kita telah memahami anatomi huruf secara baik, dengan mudah kita dapat mengenal sifat dan karakteristik dari setiap jenis huruf. Setiap komponen visual yang terstruktur dalam fisik huruf, memiliki penamaan yang berbeda, sesuai dengan posisinya. Anatomi huruf terdiri atas *Baseline*, *Capline*, *Meanline*, *X-Height*, *Ascender*, dan *Descender*.

### 2.3.2.1. Klasifikasi Huruf

Klasifikasi huruf dibuat berdasarkan latar belakang sejarah pengembangan tipografi dan pengembangan bentuk huruf.

#### a. Serif

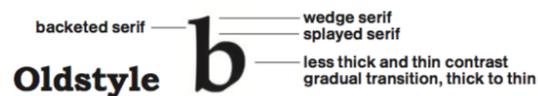
Huruf serif memiliki kesan klasik, dan elegan. Jenis huruf ini memiliki semacam sirip lancip pada ujung-ujung hurufnya. Tingkat *readability* huruf serif tergolong cukup tinggi, hal ini disebabkan oleh nilai kontras huruf tebal dan tipisnya.

# Serif

Gambar 2.9. Huruf Serif

(<https://designtalk.club/typografiya-dlya-pochatktivsiv-klasyfikatsiya-shryftiv/>)

Menurut Evans dan Sherin (2013), tipografi serif dapat dipecah menjadi beberapa subkategori, seperti (hlm. 30) :



Old Style Roman typefaces are styled after classic Roman inscriptions. They have splayed stems, wedge-shaped serifs, and bracketed serifs.



Egyptian or Slab Serif typefaces have square serifs and even strokes with no thick and thin contrast. (Alternative term: Square Serif.)



Transitional Roman typefaces fall in between Old Style and Modern serif typefaces and exhibit characteristics of both.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.10. Subkategori Huruf Serif

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

**b. Sans Serif**

Kebalikan dengan serif, sans serif adalah jenis huruf yang tidak memiliki sirip diujung hurufnya, serta memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah modern dan sederhana.

# Sans Serif

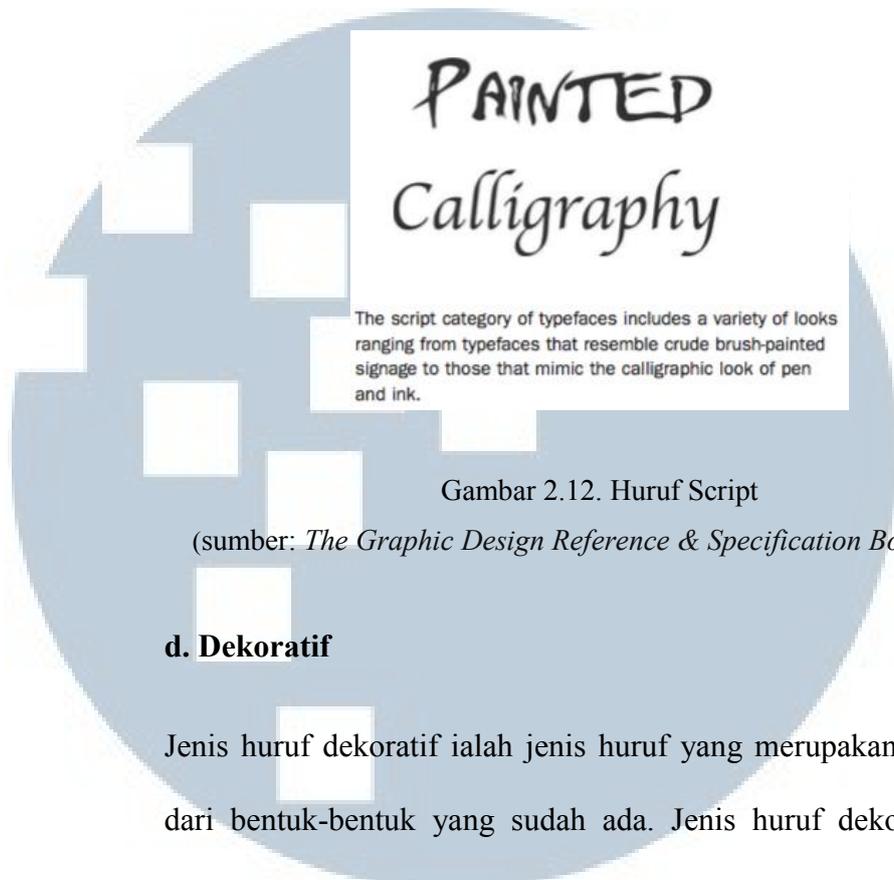
Gambar 2.11. Huruf San Serif

(<https://designtalk.club/typografiya-dlya-pochatki-tsiv-klassifikatsiya-shryftiv/>)

**c. Script**

Script adalah jenis huruf yang penulisannya condong ke kanan.

Jenis huruf ini memiliki bentuk seperti tulisan tangan yang menggunakan pena, kuas, atau pensil yang ujungnya tajam. Ada dua jenis huruf script, yaitu formal script dan casual script.



Gambar 2.12. Huruf Script

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

**d. Dekoratif**

Jenis huruf dekoratif ialah jenis huruf yang merupakan gabungan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Jenis huruf dekoratif tidak memiliki patokan tertentu dan bisa disesuaikan dengan konsep. Jenis huruf ini bisa ditambah hiasan, ornamen atau garis-garis dekoratif. Namun tingkat *readability* jenis huruf dekoratif rendah, sehingga umumnya hanya digunakan sebagai judul.



Gambar 2.13. Huruf Dekoratif

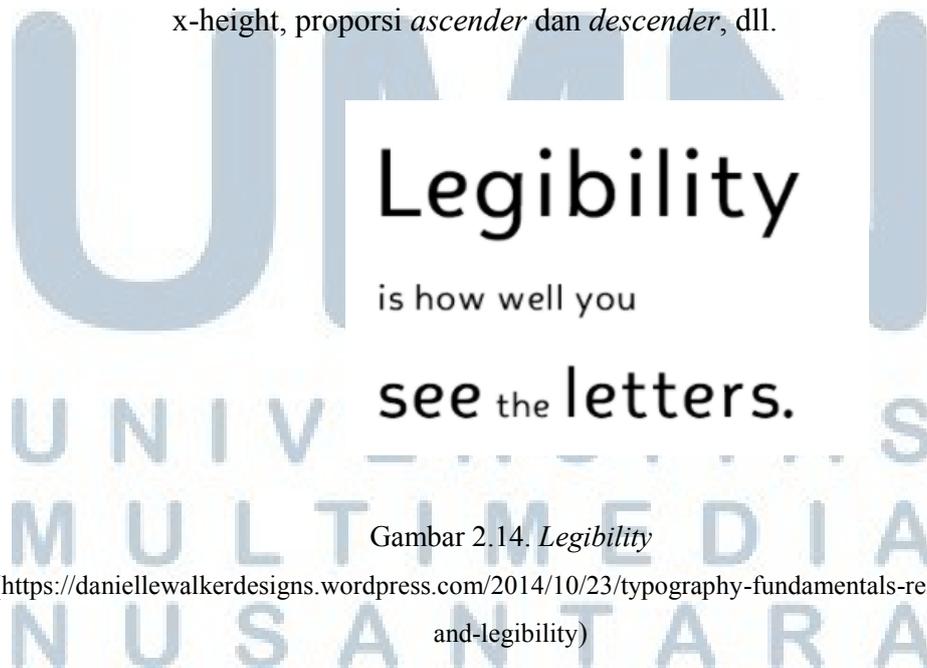
(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

### 2.3.2.2. Penggunaan Tipografi

Lierman (seperti dikutip dalam Anggraini & Nathalia, 2015) menyatakan bahwa, ada dua aspek yang menjadi tolak ukur kesuksesan suatu desain, yaitu *legibility* dan *readability*. Sihombing (2015) juga menambahkan, dalam penggunaan tipografi, selain *legibility* dan *readability*, terdapat 2 hal lagi yang perlu diperhatikan, yaitu *tracking* dan *leading* (hlm. 168).

#### a. *Legibility*

*Legibility* memiliki arti sebagai sebuah kualitas keterbacaan huruf. Tingkat *legibility* sebuah kata atau kalimat bisa diukur dari kemudahannya untuk dibaca. Tingkat keterbacaan huruf tergantung pada jenis *typeface* perindividu, tipis dan tebalnya *stroke*, besarnya *x-height*, proporsi *ascender* dan *descender*, dll.

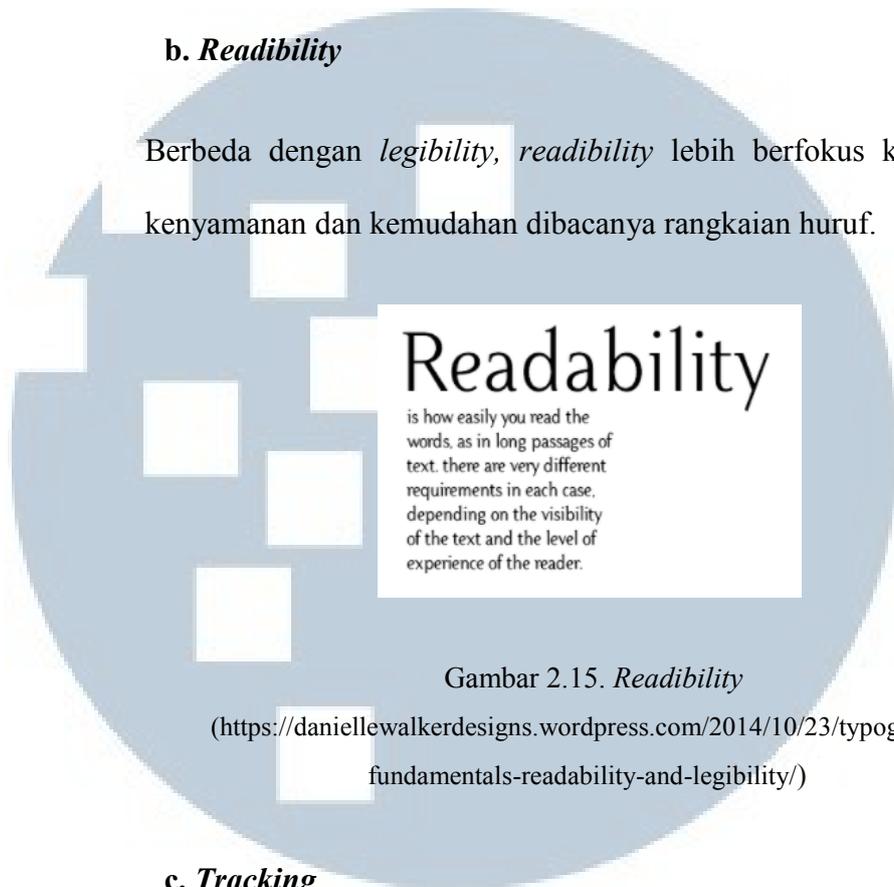


Gambar 2.14. *Legibility*

(<https://daniellewalkerdesigns.wordpress.com/2014/10/23/typography-fundamentals-readability-and-legibility>)

### **b. Readability**

Berbeda dengan *legibility*, *readability* lebih berfokus ke tingkat kenyamanan dan kemudahan dibacanya rangkaian huruf.



Gambar 2.15. *Readability*

(<https://daniellewalkerdesigns.wordpress.com/2014/10/23/typography-fundamentals-readability-and-legibility/>)

### **c. Tracking**

*Tracking* mengatur kerapatan tiap huruf. Jika huruf terlalu renggang atau terlalu rapat, maka kenyamanan dan kecepatan membaca akan terpengaruh.

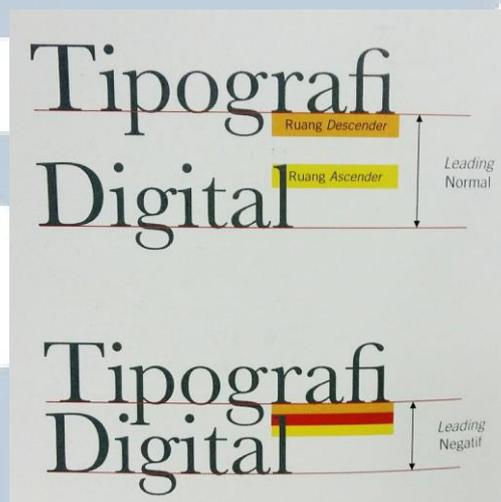


Gambar 2.16. *Tracking*

(sumber: Tipografi dalam Desain Grafis, 2015)

**a. *Leading***

Leading dapat membantu kenyamanan dan kecepatan pembaca. Jika ukuran *leading* terlalu kecil atau terlalu besar akan menyebabkan pembaca kesulitan dalam menyambung bari-baris teks selanjutnya. Huruf dengan *x-height* yang kecil ataupun besar, memerlukan ukuran *leading* yang lebih besar.



Gambar 2.17. *Leading*

(sumber: Tipografi dalam Desain Grafis, 2015)

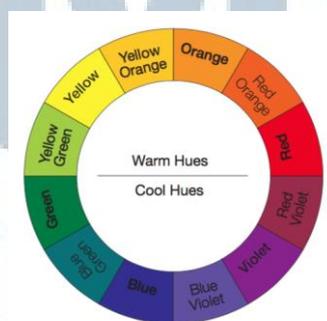
**2.3.2.3. Pemilihan Huruf**

Dalam pemilihan huruf, Sihombing (2015) menerangkan bahwa desainer harus mempertimbangkan kesesuaian jenis huruf dengan konten, kenyamanan, dan tren huruf yang sedang berlaku (hlm. 174). Latar

belakang terbentuknya sebuah tren dalam tipografi adalah kebutuhan zaman. Jika sebuah karya tipografi memiliki unsur yang berhubungan dengan periode waktu tertentu, maka akan lebih baik jika huruf yang dipilih adalah huruf yang merepresentasikan karakteristik zaman tersebut juga (hlm. 178).

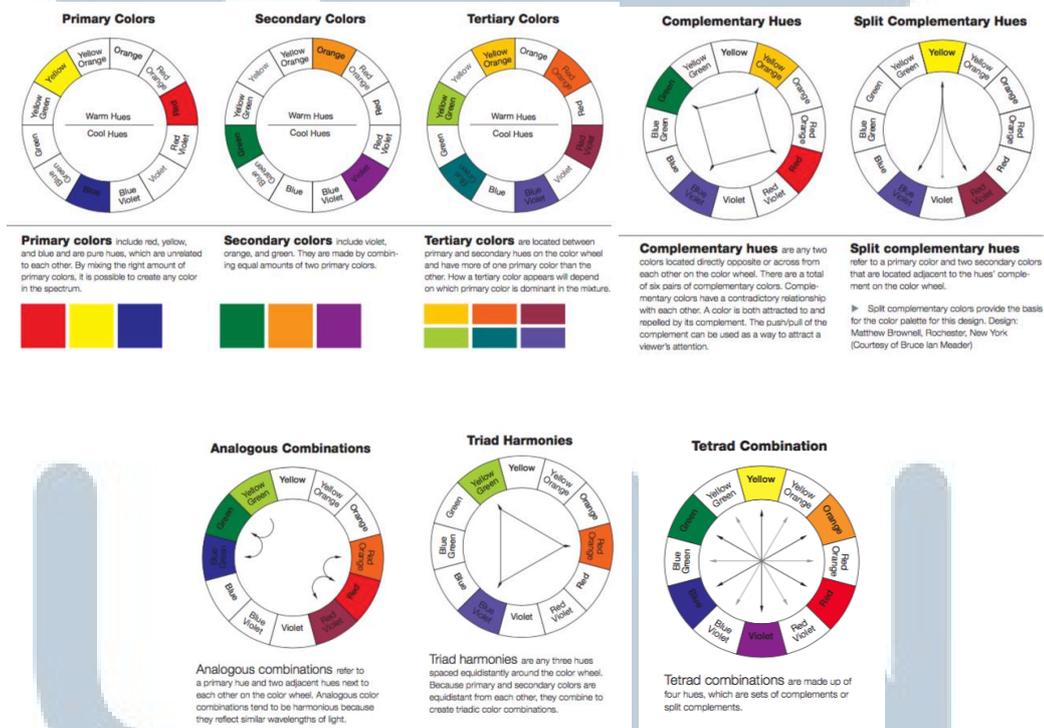
### 2.3.3. Warna

Sherin (2012) mengungkapkan bahwa warna adalah salah satu aspek yang paling penting dalam mengkomunikasikan pesan. Warna dapat membantu desainer mendapatkan respon yang tepat dari *audience* (hlm. 7). Setiap warna memiliki karakter dan sifat yg berbeda pula, maka dari itu pemilihan warna haruslah tepat untuk menghindari citra yang tak sesuai. Warna dapat menarik atensi *audience* dan menyampaikan informasi bahkan pada lingkungan visual yang ramai (hlm 10). Dengan memahami kombinasi dan harmoni warna, desainer akan lebih mudah dalam merancang sebuah desain yang efektif. Selain itu, pemilihan skema warna pada desain juga perlu disesuaikan dengan *target audience* yang dituju (hlm. 17).



Gambar 2.18. *Color Wheel*  
(sumber: *Color Fundamentals*, 2012)

Diagram warna atau *color wheel* digunakan untuk melihat relasi antara warna. Warna dikategorikan berdasarkan penempatannya pada diagram warna, serta pada reaksinya terhadap warna lain. Memahami pengelompokan warna tentunya akan mempermudah proses merancang (hlm. 18). Pengelompokan warna pada diagram warna adalah warna primer, sekunder, tertier, *complementary*, *split complementary*, *analogous combination*, *triad harmonies*, dan yang terakhir *tetrad combination*.

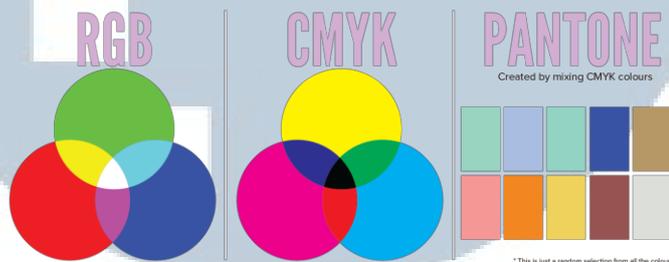


Gambar 2.19. Pengelompokan warna  
(sumber: *Color Fundamentals*, 2012)

Berdasarkan penggunaannya dalam dunia desain, warna dibagi menjadi tiga. RGB, CMYK, dan Pantone adalah tiga sistem warna yang paling umum digunakan dalam desain. RGB terdiri dari (*Red, Green, Blue*) dan CMYK terdiri

dari (*Cyan, Magenta, Yellow, dan Key*). Key disini dapat diartikan sebagai Hitam.

RGB (*Additive Color*) adalah warna-warna yang dapat kita lihat secara visual (warna lampu, layar monitor, televisi). CMYK (*Subtractive Color*) adalah warna yang digunakan dalam proses percetakan dari digital ke benda yang solid (kertas, logam, kain, plastik, dll). Pantone sendiri adalah sistem warna yang dikeluarkan oleh *Pantone Matching System*. Terdiri atas banyak palet warna unik yang memiliki sistem penomoran individu.



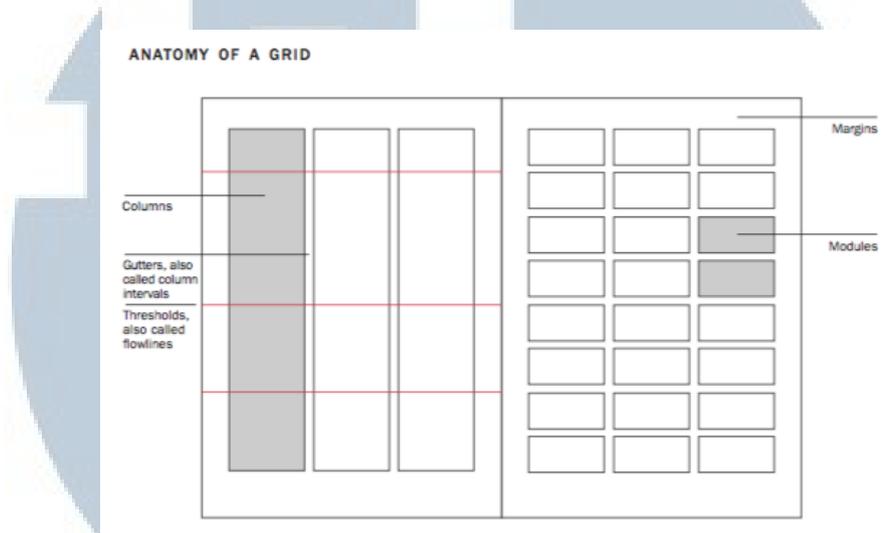
Gambar 2.20. Warna RGB, CMYK dan Pantone

(<https://www.pandaqi.com/Design/colour-theory-rgb-cmyk-pantone>)

#### 2.3.4. *Grid*

Menurut Sihombing (2015), fungsi dari *grid* adalah untuk mempermudah proses peletakan elemen-elemen visual dalam suatu bidang (hlm. 204). Dalam bukunya, Evans dan Sherin (2013) memaparkan bahwa *grid* menggunakan garis vertikal dan horizontal untuk membagi ruang dan membiarkan desainer menentukan proporsi bagian dalam halaman. *Grid* menciptakan struktur untuk mengatur teks dan gambar serta memungkinkan berbagai elemen lainnya hadir dengan alur dan keharmonisan visual. *Grid* terdiri memiliki beragam komposisi. Saat membuat

sistem *grid*, seorang desainer dapat menggunakan intuisi mereka, atau mengikuti sistem yang sudah ada.



Gambar 2.21. Anatomi *Grid*

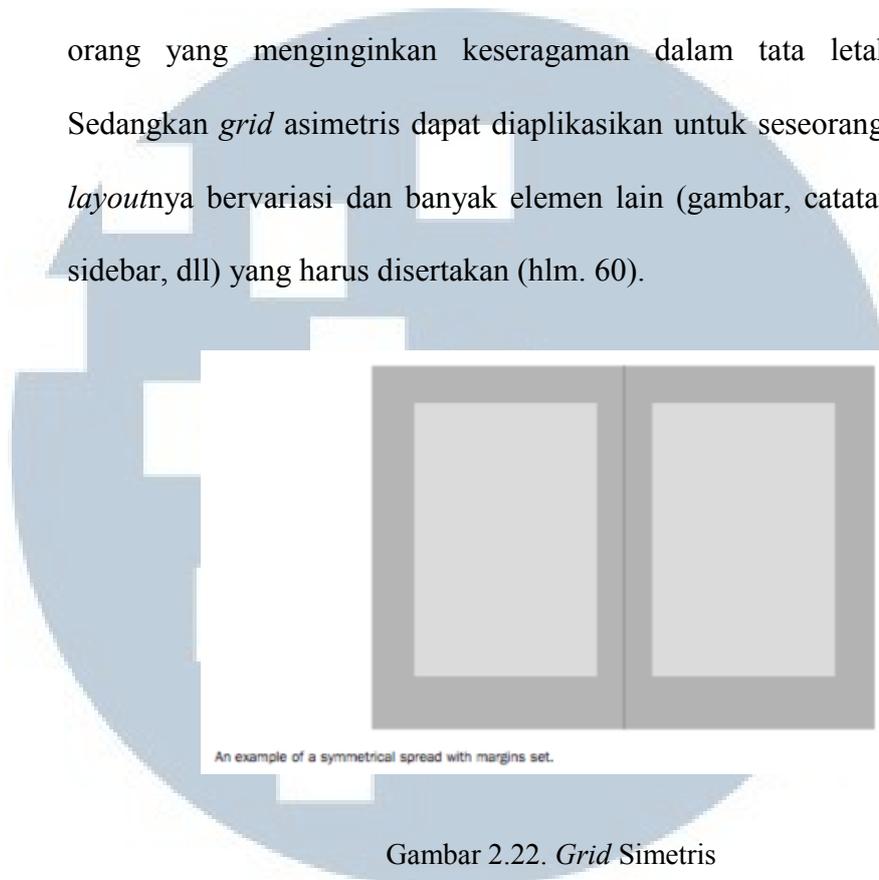
(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

Salah satu keuntungan menggunakan *grid* adalah terciptanya kesan kontinuitas di seluruh rangkaian halaman. *Grid* adalah cara yang ampuh untuk mengatur informasi dengan cepat. Dalam penerapan komposisi halaman, *grid* dapat membantu desainer menciptakan harmoni dari beragam elemen yang ada. *Grid* juga bermanfaat bagi pembaca. Penggunaan sistem *grid* memungkinkan *audience* untuk membaca konten dengan alur yang mudah (hlm. 58).

#### 2.3.4.1. Simetris dan Asimetris

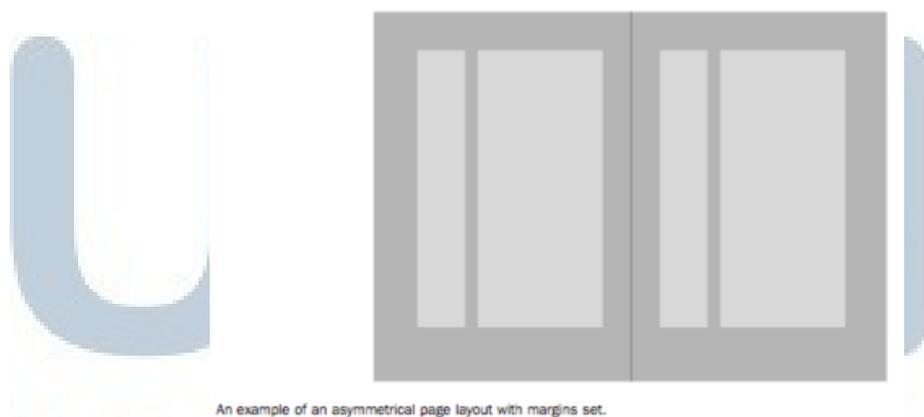
Baik *grid* simetris maupun *grid* asimetris, keduanya memiliki keunggulannya masing-masing. Namun, semua harus tetap disesuaikan dengan isi dan *tone* visual yang dibutuhkan. *Grid* simetris paling sering digunakan untuk buku teks atau publikasi. Format ini sangat tepat bagi

orang yang menginginkan keseragaman dalam tata letak halaman. Sedangkan *grid* asimetris dapat diaplikasikan untuk seseorang yang ingin *layout*nya bervariasi dan banyak elemen lain (gambar, catatan kaki, teks sidebar, dll) yang harus disertakan (hlm. 60).



Gambar 2.22. *Grid* Simetris

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)



Gambar 2.23. *Grid* Asimetris

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

#### 2.3.4.2. *Margin dan Grid*

Ukuran dan penempatan *margin* adalah salah satu variabel utama yang dapat mempengaruhi cara pandang pemirsa dalam memahami konten. Margin yang luas memberikan kesan leluasa dan mengakomodasi banyak *white space*. Margin yang lebih rapat memungkinkan masuknya lebih banyak konten. Untuk novel dan buku teks, margin rapat lebih sering dipakai, berkebalikan dengan laporan tahunan, album foto, dan brosur yang lebih sering menggunakan margin yang lebih luas. Satu hal yang tak kalah penting adalah pemberian ruang yang cukup untuk *margin* luar (agar jari pembaca tidak menutupi konten saat mereka memegang buku atau brosur), *gutter* dan *spine* (hlm. 61).

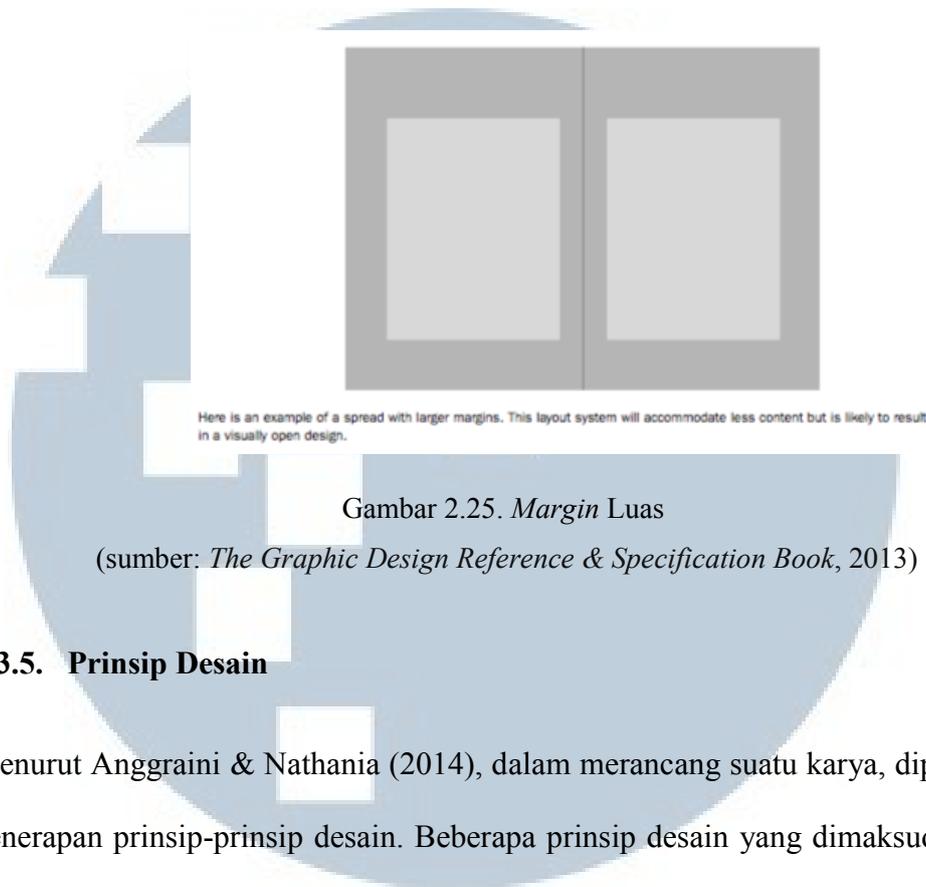


This is an example of a page layout with tighter margins. In such a system, a large amount of content can be placed on pages and effective use of white space will be determined by the designer's placement of elements within the composition.

Gambar 2.24. *Margin Rapat*

(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

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



Gambar 2.25. *Margin Luas*

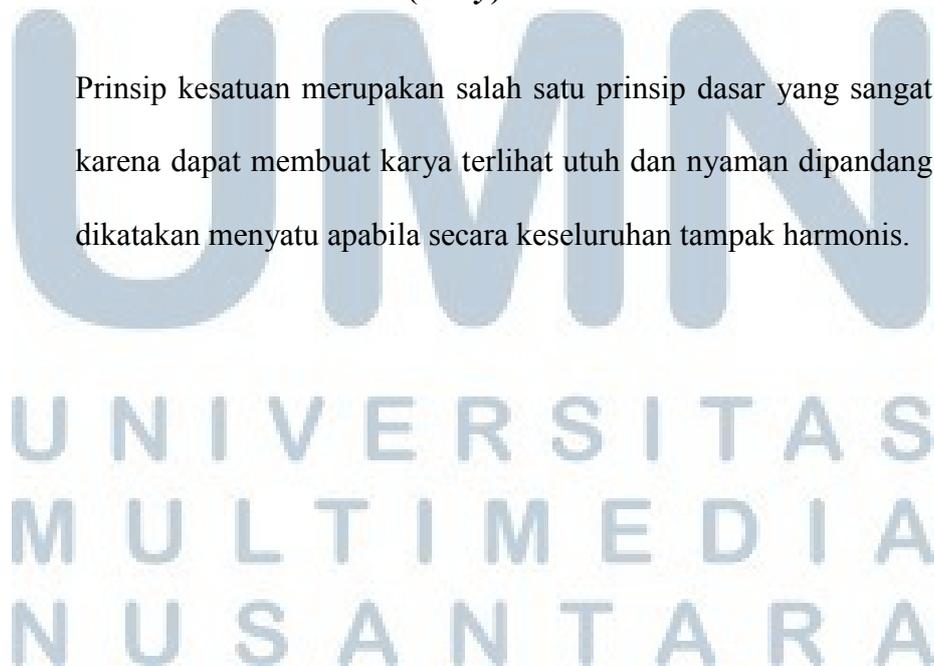
(sumber: *The Graphic Design Reference & Specification Book*, 2013)

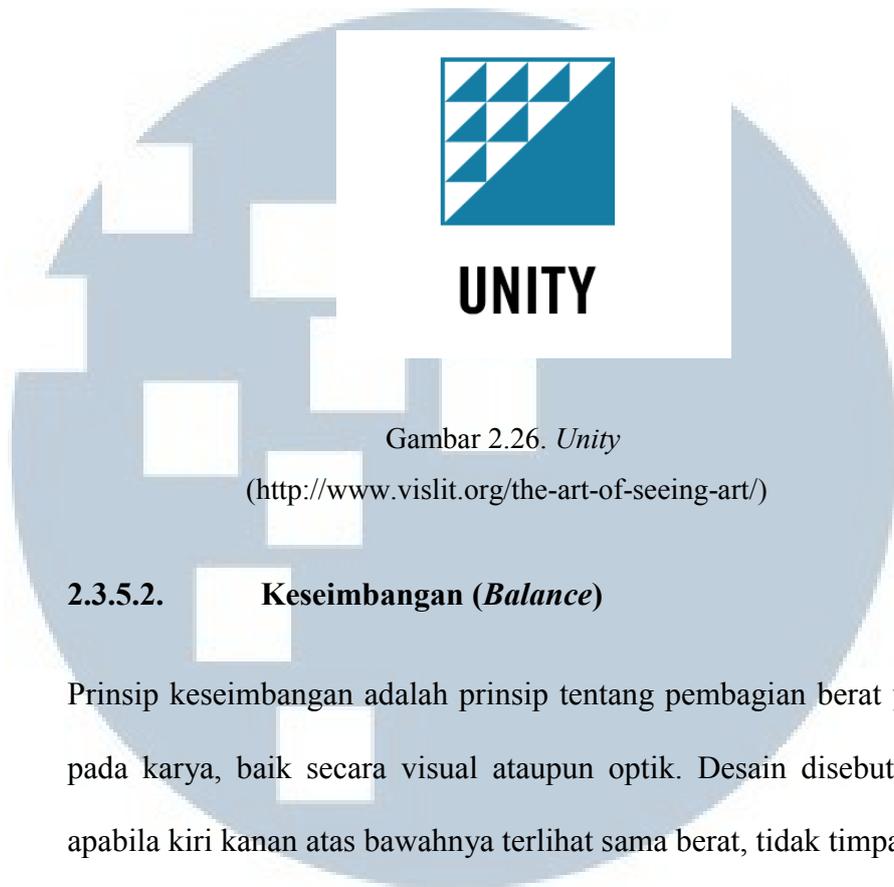
### 2.3.5. Prinsip Desain

Menurut Anggraini & Nathania (2014), dalam merancang suatu karya, diperlukan penerapan prinsip-prinsip desain. Beberapa prinsip desain yang dimaksud adalah sebagai berikut :

#### 2.3.5.1. Kesatuan (*Unity*)

Prinsip kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar yang sangat penting karena dapat membuat karya terlihat utuh dan nyaman dipandang. Desain dikatakan menyatu apabila secara keseluruhan tampak harmonis.





Gambar 2.26. *Unity*  
(<http://www.vislit.org/the-art-of-seeing-art/>)

### 2.3.5.2. Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan adalah prinsip tentang pembagian berat yang sama pada karya, baik secara visual ataupun optik. Desain disebut seimbang apabila kiri kanan atas bawahnya terlihat sama berat, tidak timpang.



Gambar 2.27. *Balance*  
(<http://www.vislit.org/the-art-of-seeing-art/>)

### 2.3.5.3. Irama (*Rhythm*)

Irama adalah pengulangan gerak atau penyusunan bentuk secara berulang.

Dalam desain, irama dapat berupa repetisi atau variasi. Repetisi merupakan elemen yang dibuat secara berulang-ulang dan konsisten.

Sedangkan secara variasi, irama adalah perulangan elemen visual disertai perubahan bentuk, ukuran, posisi.



Gambar 2.28. *Rhythm*  
(<http://www.vislit.org/the-art-of-seeing-art/>)

#### 2.3.5.4. **Penekanan (*Emphasis*)**

Penekanan/dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang sangat penting karena dapat menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian.



Gambar 2.29 *Emphasis*  
(<http://www.vislit.org/the-art-of-seeing-art/>)