



### **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. Bisnis dan *Entrepreneurship*

Berikut ini dijabarkan teori singkat seputar bisnis dan *entrepreneurship*.

##### 2.1.1. Bisnis

Definisi bisnis menurut Kelly dan William (2017) ialah sebuah susunan organisasi yang pekerjaannya menghasilkan barang serta menyediakan jasa untuk tujuan memperoleh keuntungan atau profit. Uang yang diperoleh, yang dihitung sebagai profit ialah pendapatan hasil dagang dikurangi segala biaya yang dikeluarkan saat produksi, termasuk harga bahan baku dan ongkos. Sebuah bisnis dikatakan mengalami kerugian apabila penghasilan yang diterimanya lebih kecil daripada biaya produksi atau modal yang dikeluarkan (hlm. 4).

Seiring dengan berjalannya waktu, bisnis di dunia mengalami perubahan, baik itu peningkatan maupun kemunduran. Faktor yang memengaruhinya tak lepas dari kondisi ekonomi, salah satunya krisis ekonomi global (*The Great Recession*) dengan penurunan terburuk di Amerika Serikat tepatnya sejak Desember 2007 di Amerika Serikat hingga sekitar tahun 2009. Selepas masa tersebut, ketika ekonomi dunia berangsur-angsur stabil, salah satu ancaman baru yang dihadapi adalah penanggulangan pengangguran.

Kelly dan Williams menyatakan bahwa motivasi penduduk untuk kembali bekerja dan memperbaiki keuangannya kian menurun. Hanya segelintir orang yang

rela mengerahkan waktu dan tenaga untuk kembali memulai serta merintis bisnis, inilah yang disebut dengan *entrepreneurs*. Faktanya, meski tujuan awal seseorang berbisnis adalah untuk memperkaya dirinya secara materiil, dampak positif tersebut juga dirasakan oleh pihak-pihak di sekitarnya, seperti pemasok barang, para tenaga kerja, serta penyedia jasa pemasaran. Ancaman pengangguran pun menemukan harapan untuk teratasi dengan munculnya bisnis-bisnis kecil. Hal tersebut dibuktikan oleh 10% angka lowongan kerja per-tahun berasal dari firma-firma yang baru dikembangkan. (hlm. 5).

### **2.1.2. *Entrepreneurship* dan Usaha Kecil Menengah (UKM)**

Kelly dan Williams (2017) menjabarkan beberapa poin keunggulan melakukan bisnis *entrepreneurship* dibanding bekerja secara profesional. Pertama, *entrepreneurship* menjanjikan nilai kesuksesan yang lebih besar, terbukti dari daftar 400 orang terkaya di Amerika didominasi oleh *entrepreneurs*. Kedua, menjadi penentu arah bisnis yang dijalankan. Dengan menjadi *boss* atas diri sendiri, segala kendala, proses, dan solusi selama berjalannya bisnis tersebut menjadi tanggung jawab sang *entrepreneur*. Hal tersebut mengarahkan pula kepada poin ketiga yakni fleksibilitas. Mulai dari jadwal dan jam kerja, tempat, hingga *goals* yang akan dicapai dalam periode waktu tertentu dapat diatur oleh sang *entrepreneur* sendiri. Tingkat kesulitan tantangan yang harus dihadapi hingga tingginya *goals* yang ingin dicapai dapat disesuaikan dengan motivasi pribadi (hlm. 112).

### **2.2.1. Definisi Buku**

Buku dalam situs Kamus Besar Bahasa Indonesia, kbbi.web.id (2016) memiliki makna lembaran kertas yang dijilid, baik kosong maupun dengan tulisan. Pengertian lain juga dimuat dalam *Cambridge Dictionary* (1995), yakni buku (*book*) sebagai objek merupakan teks tertulis yang dipublikasikan baik secara elektronik maupun cetak.

### **2.2.2. Fungsi Buku**

Robert Escarpit (2005), mengungkapkan bahwa untuk tujuan penyebarluasan kata-kata antar individu maka sebuah buku dicetak, digandakan, dan disimpan (hlm. 17-18). Meski inovasi *e-book* dan media digital kian menggeser peran fisik buku bacaan, Sternberg (2005) menegaskan bahwa buku sebagai objek mampu mendekatkan pembaca dengan wujud nyata ide yang telah dieksekusi oleh penulis dan perancang buku tersebut (hlm. 7-9).

### **2.2.3. Anatomi Buku**

Buku sendiri menurut Bienert (2012) terdiri dari dua bagian utama yaitu sampul dan kontennya. Putra (2007) menjabarkan pula dalam buku *How to Write Your Own Textbook*, anatomi sebuah buku dibagi menjadi 4 bagian utama yakni *cover*, *preliminaries* yang mencakup halaman judul, pengesahan atau hak cipta, halaman persembahan, serta daftar isi. Kemudian bagian *text matters* yang berisi prolog hingga konten utama termasuk setiap bab dan subbab, dan *postliminaries* yang berisi epilog, bibliografi, indeks serta profil penulis (hlm. 42-57). Nilai terpenting dalam buku menurut Bienert tersimpan pada sampul yang berperan menciptakan

konsepsi visual dan psikologis pertama dalam benak calon pembaca. Meski begitu, ditegaskan pula bahwa penyatuan elemen desain dalam konten buku juga memegang kendali dalam penyampaian ekspresi dari buku tersebut (hlm. 6-7).

### **2.2.5. Metode Perancangan Buku**

Haslam (2006) mengungkapkan langkah-langkah perancangan buku yang dibagi menjadi tiga bagian utama, yakni melalui pengamatan terhadap teknik perancangan (*approaching the design*, kemudian menyusun rencana perancangan (*design brief*), hingga penandaan komponen terkait materi buku (*identifying nature and components*) (hlm. 23). Metode tersebut kembali dijabarkan melalui poin-poin:

#### **1. Dokumentasi**

Setiap fenomena yang diabadikan dalam kumpulan naskah atau gambar merupakan dokumen. Melalui cara inilah sebuah kejadian dapat tetap dikenang bahkan diakses kembali hingga generasi yang akan datang.

Informasi yang diperoleh tersebut dapat kembali dibagikan, dan memunculkan persepsi baru seiring berjalannya ruang dan waktu. Begitulah penyampaian informasi melalui dokumentasi yang menjadi akar dari perancangan karya desain grafis termasuk buku.

#### **2. Analisis**

Untuk menyajikan informasi faktual dalam buku diperlukan cara berpikir *analytical*, yaitu melihat struktur setiap fenomena dalam dokumen. Suatu kejadian yang kompleks, melalui proses berpikir analitikal dapat dipecah menjadi bagian-bagian yang lebih sempit untuk memahami inti masalah

dengan lebih baik. Melalui klasifikasi ini, penulis dapat menyusun hierarki setiap konten dalam perancangan bukunya.

### 3. Ekspresi

Setelah memahami masalah, diperlukan penandaan untuk menampilkan emosi dari konten buku tersebut, misalnya melalui pemilihan warna atau simbol. Langkah ini berkaitan dengan interpretasi yang ingin ditanamkan di benak pembaca.

### 4. Konsep

Penyampaian pokok pikiran utama dalam perancangan buku diproses melalui konsep desain. Pendekatan konseptual dalam mengarahkan pembaca pada inti masalah kerap memanfaatkan ungkapan paradoks dan metafora. Oleh sebab itu, desainer bertanggung jawab dalam pembentukan konsep yang presisi untuk menjaga makna yang disiratkan tetap akurat.

### 5. *Design Brief*

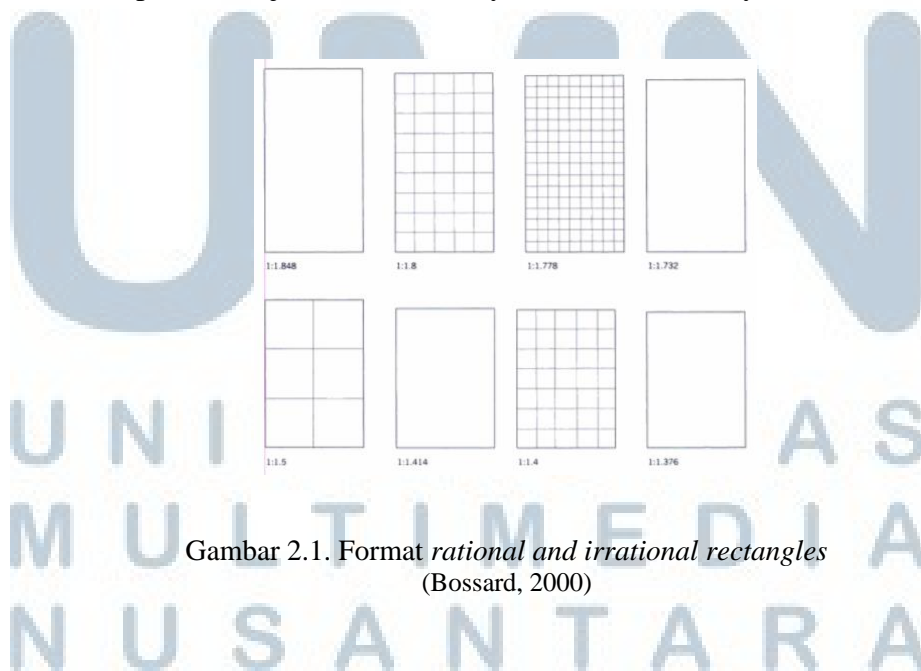
Peran desainer dalam perancangan buku adalah menciptakan relevansi antara naskah dan gambar berdasarkan pandangan umum dari garis besar konten buku. *Briefing* dalam proses desain berguna untuk memahami karakter dan mencapai kebutuhan target pembaca yang dituju. Dalam hal ini, berkaitan dengan teknik penulisan dan pemilihan teks, pemanfaatan jenis ilustrasi tertentu, hingga penentuan harga penjualan.

#### **2.2.6. Format Buku**

Format kerap kali disalahpahami sebagai ketentuan ukuran tertentu, sedangkan ukuran buku yang berbeda dapat menggunakan format yang sama. Haslam

membagi format buku dalam 3 jenis yaitu, *portrait*, di mana ukuran tinggi lebih besar daripada lebar buku; *landscape*, ukuran lebar lebih besar daripada tinggi; dan *square* atau persegi dengan ukuran yang sama di setiap sisi. Penerapan format dan ukuran ini berkaitan dengan ketepatan guna dari buku tersebut, misalnya buku panduan sebaiknya dikemas dalam ukuran yang mudah dibawa dan disimpan.

Salah satu format dalam perancangan buku ialah dengan *rational and irrational rectangles*. Cara ini menentukan proporsi ini dilakukan dengan membagi bentuk persegi menjadi beberapa unit dengan perbandingan 1:2, 2:3, atau 3:4. Namun, ada langkah pembagian persegi dalam format yang lebih mudah tanpa kalkulasi matematis, yakni dengan *A size paper*. Disebut juga sebagai *Imperial size paper*, format ini diterapkan secara internasional menggunakan ukuran inci. Penentuan proporsi dengan ukuran kertas ini dilakukan dengan membagi kertas menjadi dua secara presisi. Oleh sebab itu, hingga kini dikenal ukuran kertas A0, kemudian diparuh menjadi A1, berikutnya A2, dan seterusnya.



Gambar 2.1. Format *rational and irrational rectangles* (Bossard, 2000)

### 2.3. Interaktif

KBBI Daring (2016) mengartikan kata interaktif sebagai suatu pola komunikasi dua arah, di mana terjadi pertukaran aksi atau percakapan termasuk pemberian tanggapan. Warsita (2008) menyatakan bahwa metode ini kerap diimplementasikan dalam proses edukasi yang disebut dengan pembelajaran interaktif. Melalui pembelajaran interaktif, siswa diajak untuk melibatkan keterampilan berpikir salah satunya dengan menulis (hlm. 24).

Selain dalam komunikasi lisan, metode interaktif juga dapat diterapkan dalam media baik cetak maupun elektronik. Cheng (2009) menjelaskan tentang interaktif dalam dunia komputer yakni multimedia, kombinasi elemen grafik, suara, video, serta animasi untuk menciptakan interaksi (hlm. 204). Sementara itu, penerapan dalam buku interaktif menurut Oey (2013) berarti lembar kertas berjilid yang dapat melakukan aksi antar hubungan (hlm. 5).

#### 2.3.1. Jenis Buku Interaktif

Berikut ini jenis-jenis buku interaktif dikutip dari penjabaran Oey (2013) :

1. *Pop-up*

Jenis buku interaktif dengan tampilan gambar menyerupai tiga dimensi menggunakan kreasi lipatan kertas.

2. *Peek-a-boo*

Buku interaktif dengan bagian yang harus dibuka pada halaman-halamannya untuk menunjukkan gambar kejutan. Jenis ini disebut juga buku *lift a flap*.



3. *Pull tab*

Buku yang mengharuskan pembacanya menarik sepotong kertas yang telah dipasang secara khusus untuk menampilkan gambar kejutan.

4. *Buku games*

Jenis buku yang menyertakan permainan bagi pembacanya dengan atau tanpa menggunakan alat tulis.

5. *Participation*

Buku yang berisi penjelasan disertai dengan instruksi kepada pembaca untuk melakukan sesuatu berkaitan dengan penjelasan yang diberikan.

6. *Play-a-song* atau *play-a-sound*

Buku interaktif yang dilengkapi tombol-tombol yang dapat memutar lagu atau suara, berkaitan dengan isi cerita di dalamnya.

7. *Touch and feel*

Buku yang disertai bahan-bahan bertekstur, biasanya ditujukan untuk anak-anak pra-sekolah mengenali permukaan kasar dan halus.

## **2.4. Ilustrasi**

### **2.4.1. Definisi Ilustrasi**

Loomis (1947) mendefinisikan ilustrasi sebagai bentuk interpretasi seniman terhadap sebuah pokok pikiran yang dituangkan melalui grafis visual (hlm.18).

Penerapan elemen gambar tersebut menurut Wigan (2008) mampu memenuhi kebutuhan media komunikasi dalam menyatukan ide dan kreatifitas untuk tujuan penyampaian pesan, baik naratif maupun persuasif (hlm. 14). Ilustrasi yang baik

menurut Orly Orbach, ilustrator asal London, ialah yang mampu menciptakan interpretasi relevan dari fenomena yang disampaikan.

#### **2.4.2. Fungsi Ilustrasi**

Ilustrasi dianggap sebagai penghidup naskah, dari berita hingga narasi. Meskipun pada abad ini media elektronik marak menampilkan visualisasi gambar bergerak, Rees (2014) menegaskan bahwa gambaran diam pun mampu menyampaikan pesan seefektif rangkaian gambar interaktif. Guy Marshall, *Creative Director* dari StudioSmall pada wawancara yang dikutip oleh Rees mengungkapkan kekuatan sebuah ilustrasi ialah kemampuan mengemas kompleksitas sebuah topik dalam bentuk yang nyata (hlm. 16).

#### **2.4.3. Jenis Ilustrasi**

Pada era berkembang pesatnya industri visual, para ilustrator mulai mengawinkan tulisan dan gambar untuk tujuan persuasi, edukasi, maupun hiburan. Jenis ilustrasi berdasarkan fungsi dan tujuannya secara spesifik telah dijabarkan oleh Wigan (2008) sebagai berikut :

- Ilustrasi Editorial

Dulunya, ilustrasi editorial hanya terbatas sebagai pendukung berita di koran atau majalah. Namun, ilustrator kontemporer kini juga mengerjakan proyek buku fiksi, edukasi, komik, dan buku cerita anak. Editorial dalam hal ini juga mencakup materi pemasaran hingga identitas visual.

- Ilustrasi Konseptual

Pertama muncul di Amerika Serikat pada tahun 1950-an, jenis ilustrasi ini mengadaptasi teori dan filosofi serta realita sehari-hari melalui bahasa visual. Ilustrator konseptual menghindari pemanfaatan frasa literal dan menampilkan simbolisme yang dipadu dengan unsur humor sebagai analogi. Biasanya mengandung kritik terhadap individu atau oknum tertentu.

- Ilustrasi Persuasif

Salah satu tujuan dari karya desain grafis ialah untuk memengaruhi pembaca melakukan suatu tindakan. Oleh karena itu dalam ilustrasi persuasif, gambar dan tulisan dipadukan untuk menciptakan dampak emosional, hasrat, serta aspirasi sekaligus juga untuk menghibur para penikmatnya.

- Ilustrasi Komersial

Fokus seorang seniman komersial ialah bagaimana karyanya membawa dampak bagi pembaca. Berangkat dari isu dan fenomena di sekitarnya, fungsi ilustrasi dalam hal ini berperan sebagai informan dan acuan dalam perancangan karya yang lebih besar seperti desain arsitektur atau interior bangunan, program komputer, hingga materi pendidikan.

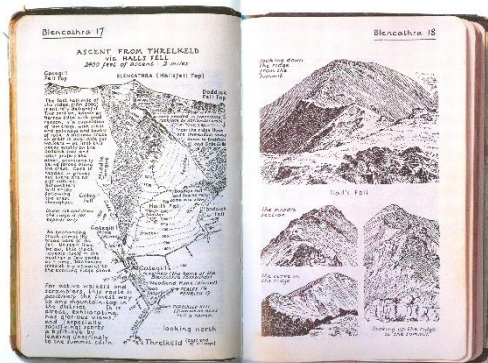
#### 2.4.4. Ilustrasi Naratif

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, ilustrasi juga memiliki fungsi naratif yakni sebagai penyampai pesan. Berdasarkan kutipan dari Dunn (2010), setiap gambar menyimpan kisah, melalui lukisanlah sebuah cerita dapat tersampaikan (hlm. 20). Wigan (2008) menganjurkan cara implementasi ilustrasi melalui metode berikut :

- *Pictorial guide*

Ilustrasi yang dimuat sebagai panduan dalam buku *guidebook* berguna untuk mengarahkan pembaca melakukan langkah yang dianjurkan. Bersifat *sequential*, memerhatikan urutan gerak atau hierarki yang terstruktur.

Contoh *pictorial guide* ialah *guidebooks* karya Alfred Wainwright.

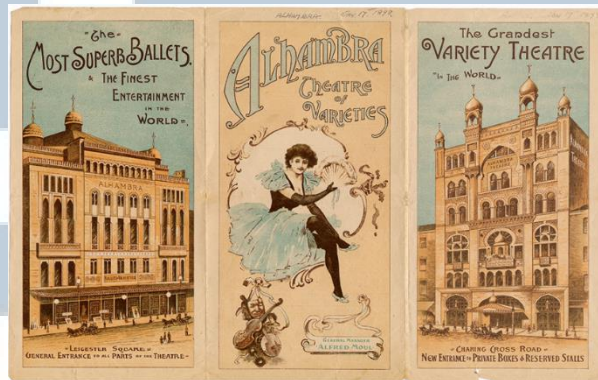


Gambar 2.2. *Pictorial Guides to the Lakeland* karya Alfred Wainwright (www.pinterest.com)

- *Memorabilia*

Pemanfaatan ilustrasi ini menampilkan ciri khas situasi pada ruang atau waktu dalam keseharian seseorang. Sebut saja contoh penerapannya pada era Victorian di Inggris. Misalnya dalam kartu pos, perangko, stempel,

hingga iklan cetak, selalu tertanam elemen yang dekat dengan kehidupan pada zaman tersebut. Gunanya ialah untuk menampilkan ciri khas suatu zaman atau kebudayaan sebagai koleksi atau dokumen yang bernilai tinggi.



Gambar 2.3. Kesenian era Victorian koleksi *Victoria and Albert Museum, London* ([www.vam.ac.uk](http://www.vam.ac.uk))

- *Think global, act local*

Siratkan makna yang ingin disampaikan tanpa menampilkan objek yang terasosiasi langsung dengan fenomena yang digambarkan untuk menyampaikan maksud persuasif. Tonjolkan inti dari isu tersebut dan kemas dalam kiasan yang akrab dengan keseharian di lingkungan sekitar.



Gambar 2.4. Komik *When the Wind Blows* karya Raymond Briggs (1986) yang mengisahkan peledakan bom nuklir Soviet atas Inggris. ([www.goodreads.com](http://www.goodreads.com))

- *Ambient media*

Memanfaatkan suatu fenomena untuk dideskripsikan melalui ilustrasi sebagai kampanye atau penggerak sosial. Misalnya, suatu jenis hewan yang terancam punah, seperti yang dilakukan WWF atau jurnal yang dilakukan para *zoologist* atau *ornithologist* – pengamat hewan liar khususnya unggas dan burung.

## 2.5. Teori Desain

### 2.5.1. *Layout*

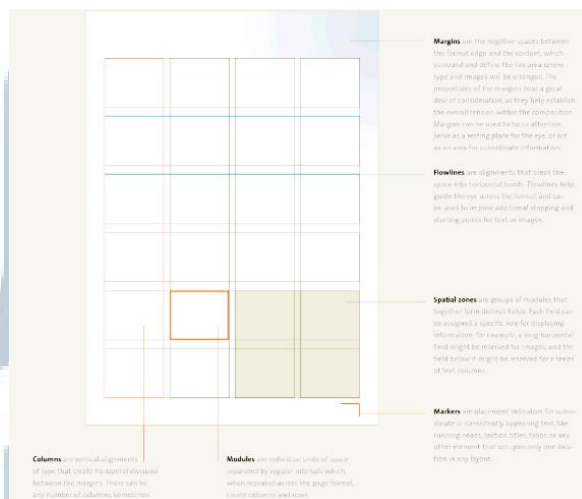
Ambrose dan Harris (2005) mengartikan *layout* sebagai penataan letak setiap elemen desain, termasuk tulisan, gambar, serta ruang kosong dengan tinjauan keterbacaan (hlm. 6). Ada beberapa bagian dari *layout* antara lain :

- *Grid*

Penggunaan *grid* dalam buku seperti dijelaskan oleh Haslam, menciptakan konsistensi dari keseluruhan isi buku, baik teks, gambar, dan elemen pendukung lainnya. *Grid* terbentuk dari pembagian halaman dalam unit-unit kecil dengan satuan persegi atau lingkaran. Samara (2005) menjabarkan anatomi *grid* sebagai berikut :

- *Margin* : ruang kosong atau *negative space* di setiap tepi halaman yang membingkai ruang penyusunan teks dan gambar. Penentuan lebar margin disesuaikan dengan kebutuhan, karena hal tersebut mampu menciptakan penekanan dalam konten halaman. *Margin* juga berfungsi mengarahkan fokus perhatian pembaca.

- Modul : satuan ruang atau unit yang tercipta dari interval pembagian halaman. Barisan modul menciptakan baris dan kolom.
- Kolom : barisan modul vertikal sama rata yang membagi halaman dalam bagian-bagian horizontal.
- *Flowlines* : teknik perataan dengan menarik garis-garis horizontal untuk membagi halaman. *Flowlines* digunakan untuk membantu menentukan batas awal dan akhir peletakan teks atau gambar.
- *Spatial zones* : kumpulan beberapa modul pada sudut tertentu halaman yang secara spesifik berfungsi sebagai tempat ditulisnya informasi penting atau gambar pendukung.
- *Markers* : posisi ujung bawah halaman tempat menuliskan teks yang secara konsisten muncul pada setiap halaman buku, seperti nomor halaman, keterangan bab, dan sebagainya (hlm. 25).



Gambar 2.5. Anatomi grid  
(books.google.co.id)

Samara juga membagi grid dalam empat jenis, yaitu :

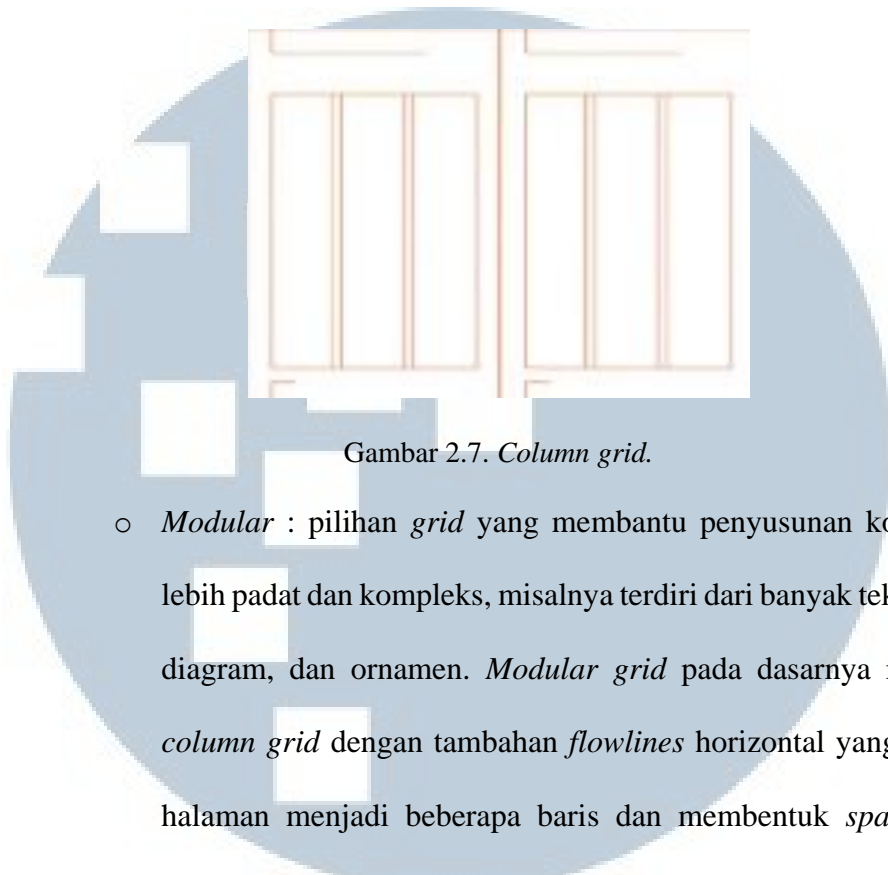
- *Manuscript* : jenis *grid* yang paling sederhana karena hanya terdiri dari satu blok besar dalam halaman. Disebut demikian karena *grid* ini diadaptasi dari konstruksi penulisan manuskrip tua, cikal bakal percetakan buku modern. Hingga sekarang, *manuscript grid* banyak diterapkan dalam penulisan buku yang berisi banyak teks panjang. Penekanan *point of interest* dalam *grid* ini yaitu melalui pengaturan proporsi antara margin dan ruang teks.



Gambar 2.6. *Manuscript grid*.

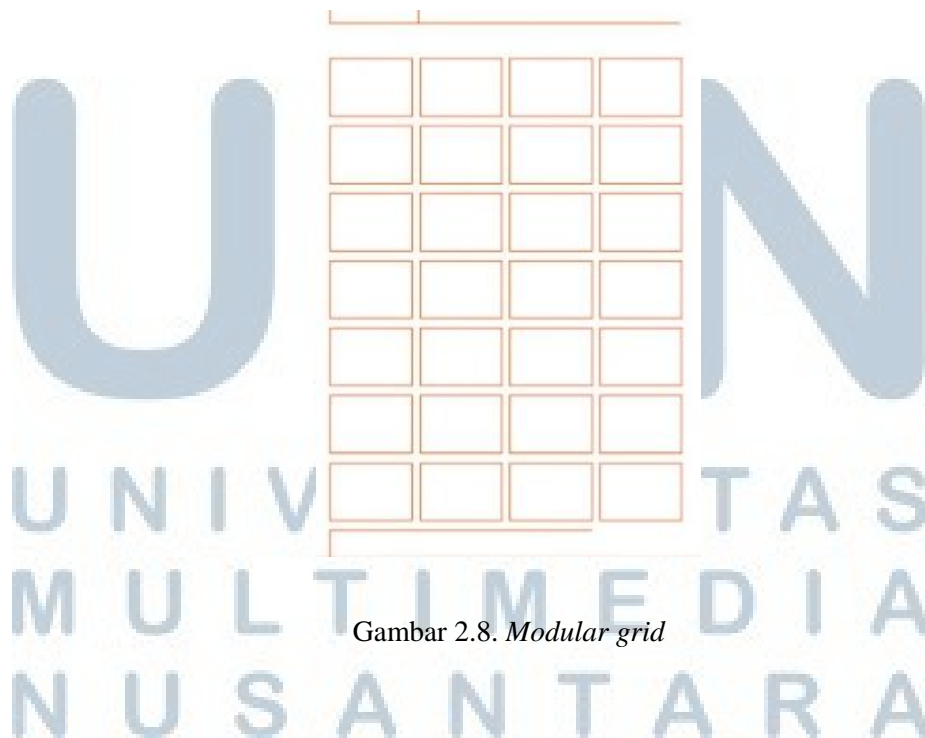
- *Column* : jenis *grid* ini menggunakan pembagian beberapa kolom dalam satu halaman. *Column grid* mempermudah susunan teks dan informasi yang tidak bersambung. Namun, tidak menutup kemungkinan pula bagi teks yang saling berkesinambungan, sebab jenis *grid* ini cenderung fleksibel. Lebar dan jumlah kolom dalam halaman tergantung pada panjang isi teks, mempertimbangkan pemotongan kata dan kenyamanan pembaca.





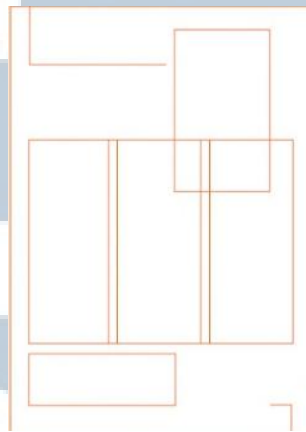
Gambar 2.7. *Column grid*.

- *Modular* : pilihan *grid* yang membantu penyusunan konten yang lebih padat dan kompleks, misalnya terdiri dari banyak teks, gambar, diagram, dan ornamen. *Modular grid* pada dasarnya merupakan *column grid* dengan tambahan *flowlines* horizontal yang membagi halaman menjadi beberapa baris dan membentuk *spatial zones*. *Modular grid* banyak digunakan dalam keperluan publikasi.



Gambar 2.8. *Modular grid*

- *Hierarchical* : beberapa jenis karya desain membutuhkan susunan *grid* yang lebih fleksibel dan tidak mengikat. Oleh sebab itu, muncullah *hierarchical grid* yang berbeda dengan jenis-jenis lainnya. *Grid* ini memiliki lebar kolom, interval, dan proporsi yang beragam. Contoh dari penerapan *hierarchical grid* adalah desain halaman web (hlm. 26-29).



Gambar 2.9. *Hierarchical grid*.

- *Alignment*

Berdasarkan definisi Ambrose dan Harris (2005), perataan teks atau *alignment* mengacu pada tata letak tulisan dalam *text block*, baik secara horizontal maupun vertikal. Perataan ini dibagi menjadi rata kiri, kanan, tengah, serta kanan kiri (*justified*). Hal yang penting untuk diperhatikan dalam menentukan perataan adalah pemotongan kata, terutama dalam perataan *justified*. Dalam keadaan mendesak, lebih baik untuk memotong kata di tengah-tengah (*hyphenate*) daripada memaksakan teks yang terlalu panjang (hlm. 68).

- Hierarki

Susunan teks yang didasarkan pada kepentingan atau prioritas konten tulisan ini berfungsi untuk mengarahkan perhatian pembaca pada bagian yang harus dibaca lebih dulu. Bentuk pernyataan hierarki ini dapat ditampilkan melalui ukuran atau jenis teks. Ambrose dan Harris membagi hierarki teks menjadi *A head* – judul yang ditampakkan dengan ukuran terbesar, menyatakan dominasi perhatian terarah pada teks tersebut, *B head* – sedikit lebih kecil dan lebih ringan dari judul, namun masih lebih besar dari *body text*, *C head* – ukuran terkecil dalam hierarki teks yang juga merupakan ukuran *body text* (hlm. 76).

### 2.5.2. Tipografi

Mengutip ungkapan Sihombing (2015), peran tipografi tidak lepas dari perkembangan karya desain grafis. Hal ini terjadi sepanjang perkembangan teknologi komunikasi di tengah peradaban manusia, dari zaman prasejarah, Renaisans, bahkan hingga kini. Penyampaian informasi antar individu melalui media merupakan salah satu contoh penerapan fungsi tulisan. Jenis tipografi pun beragam sesuai dengan era perkembangannya, dan masing-masing mewakili budaya dari zamannya sendiri. Misalnya, pada tahun 1931-an jenis font *Times* banyak digunakan seiring dengan kebutuhan percetakan surat kabar *The Times* di Inggris (hlm. 16-19). Sihombing menambahkan, tipografi dalam desain grafis erat pula kaitannya dengan prinsip Gestalt, yakni *figure and ground*. Sebab, huruf terbentuk dari bidang positif sebagai *figure* dan negatif – ruang kosong sebagai *ground* (hlm. 127).

- Klasifikasi huruf

Sihombing membagi jenis huruf berdasarkan era penciptaannya, dimulai dari jenis huruf serif *Old Style* yang lahir pada abad ke-15 dan 16. Huruf *Old Style* memiliki *serif* berlingkung besar. Lalu pada masa berikutnya yakni abad ke-17, muncul jenis huruf *Transitional* dengan *serif* yang lebih kecil. *Stroke* atau guratan pada jenis huruf ini pun sedikit lebih tebal. Memasuki era modern, muncul jenis huruf *Modern*

dan *Egyptian* yang tetap memiliki *serif*, namun kontras guratannya lebih tajam dan tebal. Jenis huruf paling muda yang lahir pada abad ke-19 adalah tipe *sans-serif*, huruf yang tidak memiliki tangkai di ujungnya. Ketebalan guratan pada jenis ini pun cenderung konsisten atau tidak memiliki tebal tipis yang berbeda. Contoh huruf *sans-serif* yang populer adalah Helvetica yang lahir pada tahun 1957 (hlm.159-160).

- Penggunaan huruf

Pertimbangan dalam memilih jenis huruf dalam sebuah karya desain tidak bisa sembarangan. Hal ini tak lepas dari pertimbangan gerak mata dan keterbacaan, tanpa melupakan nilai visual dan estetika. Berikut ini pertimbangan pemilihan huruf dalam tipografi menurut Sihombing (hlm.165) :

- *Legibility* dan *Readability*

Tingkat kemudahan membaca dan mengenali suatu jenis huruf dikenal dengan *legibility*. Poin ini berkaitan dengan ketebalan guratan, proporsi anatomi huruf, serta perbandingan bidang positif dan negatif (*counterform*). Sedangkan *readability* berkaitan dengan kenyamanan membaca suatu susunan huruf dalam karya desain.

- *Display type* dan *Body type*

*Display type* adalah sebutan untuk huruf yang digunakan untuk menulis judul atau *headline* sebuah karya. Sebagai poin utama yang akan dilihat oleh pembaca, ukuran *display type* tidak boleh kurang dari 14 pt. Sementara itu, huruf yang digunakan dalam isi teks atau yang disebut dengan *body type* rata-rata berukuran 12 pt atau lebih kecil untuk naskah

yang tergolong panjang, contohnya dalam surat kabar. Pemilihan huruf yang terlalu kecil dalam naskah panjang menyebabkan mata pembaca cepat lelah, sedangkan huruf yang terlalu besar cenderung mengganggu estetika visual.

- Pemilihan huruf

Fungsi dan kecocokan jenis huruf dalam sebuah karya desain merupakan poin pertimbangan kedua setelah kenyamanan dan keterbacaan. Hal ini berkaitan pula dengan tren dan situasi atau suasana yang ditampilkan dalam karya yang bersangkutan. Oleh sebab itu, setiap huruf memiliki karakter masing-masing yang menimbulkan kesan berbeda pula dalam persepsi manusia. Maka, penting untuk menyesuaikan karakter huruf dengan pesan yang disampaikan untuk mengarahkan interpretasi pembaca. Berikut ini beberapa poin pertimbangan memilih huruf menurut Sihombing (hlm. 176) :

- Tren huruf

Serupa dengan masa awal perkembangannya, hingga kini pun pemakaian jenis huruf tertentu masih menjadi sebuah tren berkaitan dengan kebutuhan zaman. Namun hal ini tidak berarti huruf yang lahir di masa terkini adalah yang paling *up-to-date*. Jenis *font* Garamond atau Bodoni pun masih bisa digunakan dalam karya masa kini tanpa meninggalkan kesan klasiknya.

- *Custom typeface*

Ada pula jenis huruf khusus yang secara spesifik dibuat untuk mendukung perancangan visual tertentu. Contohnya, dalam logo sebuah perusahaan, grup musik, atau bisnis. Penggunaan jenis huruf yang baru dianggap mampu memberi kesegaran bagi karya yang bersangkutan.

The image shows the word "Disney" in a custom, stylized typeface. The letters are black and have a slightly irregular, hand-drawn appearance. The logo is centered within a white rectangular box, which is itself centered within a larger, light blue circular graphic that resembles a stylized Mickey Mouse head silhouette.

Gambar 2.10. Contoh *custom typeface* pada logo Walt Disney.  
([www.google.co.id](http://www.google.co.id))

- Efek khusus dalam desain huruf
- Penerapan efek-efek dalam huruf berfungsi untuk mempertajam vocal dan drama dalam penyampaian sebuah pesan. Contohnya dalam periklanan, banyak jenis huruf yang dimodifikasi untuk menampilkan kesan produk atau suasana yang sedang disampaikan. Hal ini didukung oleh kemajuan teknologi digital yang mempermudah pembuatan efek visual dalam desain. Namun, penerapan efek pun harus tetap memerhatikan *legibility* dan *readability* agar tidak merusak nilai estetika.

The image shows the word "SPEED" in a blue, italicized typeface. The letters are filled with a pattern of horizontal lines that create a sense of motion and speed. The word is centered within a white rectangular box, which is itself centered within a larger, light blue circular graphic that resembles a stylized Mickey Mouse head silhouette.

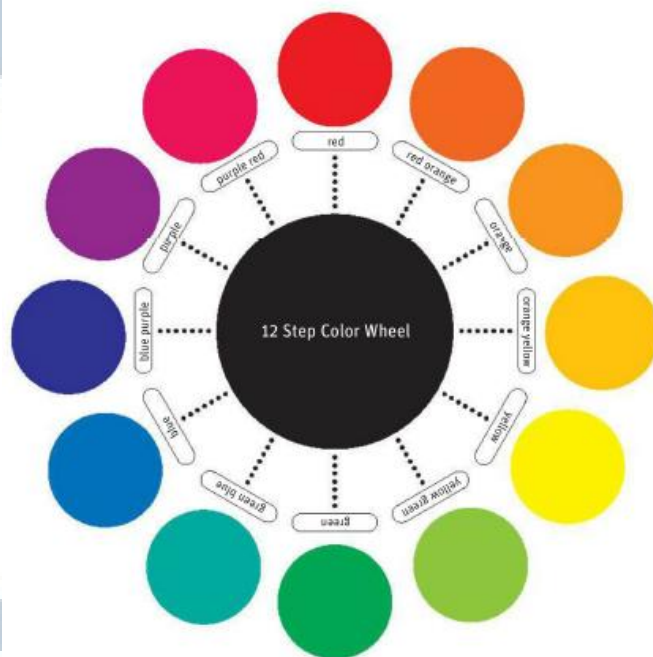
Gambar 2.11. Garis dalam *typeface* membuat efek gerakan yang cepat.  
([www.google.co.id](http://www.google.co.id))

### 2.5.3. Warna

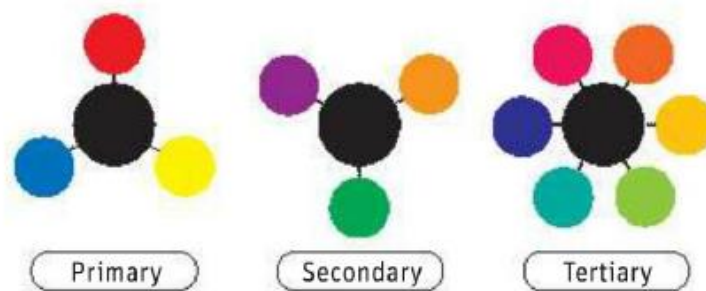
Secara psikologis, warna dapat menciptakan persepsi dalam pikiran dan memengaruhi tingkah laku manusia. Mollica (2013) mengungkapkan bahwa interpretasi seseorang terhadap warna dipengaruhi oleh usia, jenis kelamin, serta latar belakang budaya. Satu individu bisa menunjukkan respon atau perlakuan yang berbeda terhadap sebuah warna dengan individu yang lain. Contoh kesan yang diciptakan oleh warna adalah keceriaan dan kehangatan dalam warna kuning yang

diambil dari terangnya sinar matahari. Lalu, warna ungu pekat yang mewakili simbol keagungan, kemewahan, atau elegansi (hlm. 44).

Morioka dan Stone (2008) mencantumkan cakram (*color wheel*) yang terdiri dari susunan 12 warna bentukan Sir Isaac Newton. Kedua belas warna tersebut merupakan paduan warna primer (merah-kuning-biru), sekunder (campuran dua warna primer yakni jingga-hijau-ungu), dan tersier (campuran satu warna primer dan satu warna sekunder). Susunan ini dianggap paling efektif dalam menentukan variasi warna untuk dikombinasikan. Paduan warna yang seimbang mampu menciptakan kesan dalam benak pembaca atau audien (hlm. 21).



UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 2.12. Cakram warna dan komponennya.  
(Morioka dan Stone, 2008:21)

Perpaduan dua atau lebih warna dalam *color wheel* mampu membentuk suatu harmoni. Morioka dan Stone (2008) menjabarkan hubungan warna-warna dalam cakram sebagai berikut (hlm.49-52) :

- *Complementary* : pemilihan dua warna dengan posisi yang berseberangan. Kontras yang cukup tajam dalam komposisi ini efektif membuat sebuah desain tampak cerah dan *eyecatching*. Harmoni warna komplementer juga terbagi dalam dua variasi yakni *split* dan *double complementary*.
  - *Split complementary* : terdiri dari 3 susunan warna dengan satu warna tambahan yang berjarak sama dari komplemen warna utama.
  - *Double complementary* : susunan ini terdiri dari kombinasi dua pasang warna komplementer.

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





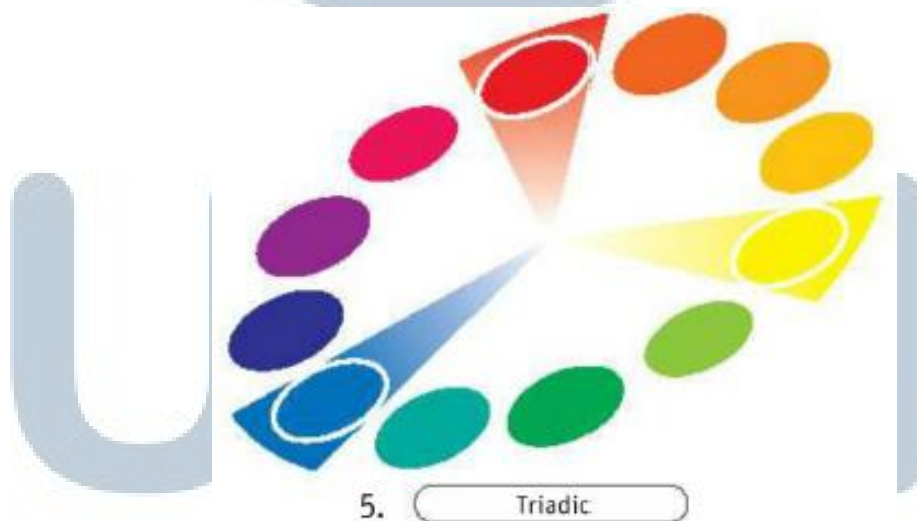
Gambar 2.13. Tiga kombinasi warna *complementary*.

- Analogous : gabungan dua sampai lima warna yang bersebelahan dalam cakram. Deretan warna ini menimbulkan pancaran yang serupa, sehingga nyaman bagi mata audien.



Gambar 2.14. Kombinai warna analogus.

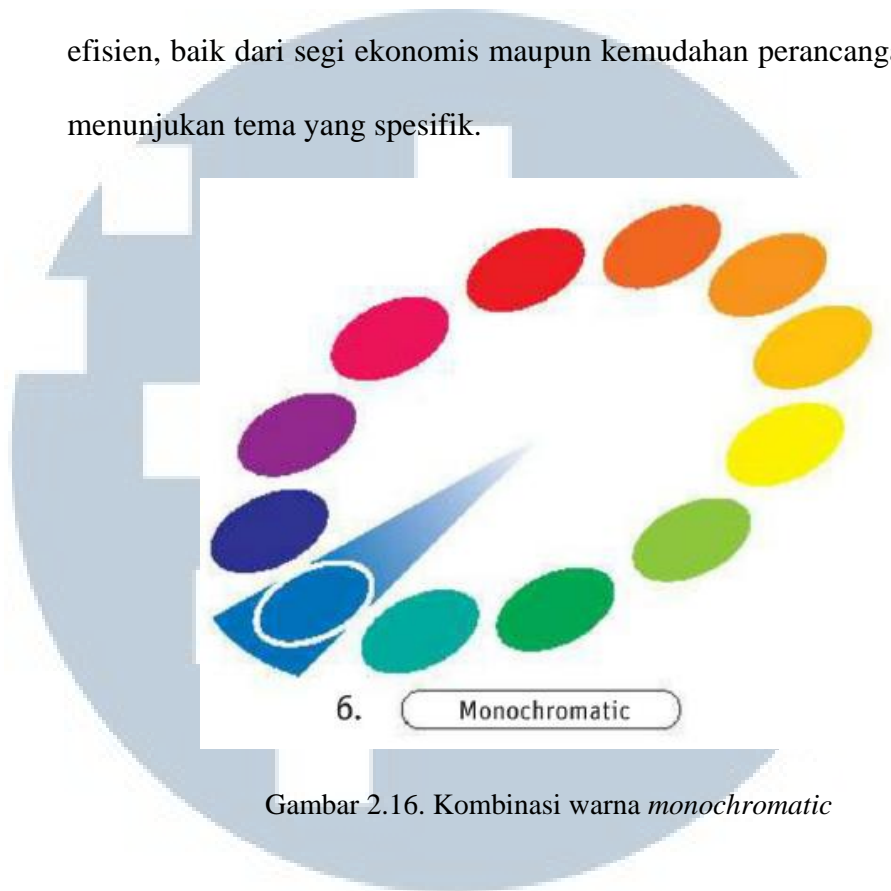
- Triad : kombinasi tiga warna dengan jeda posisi yang sama dalam cakram. Warna yang ditampilkan dari komposisi ini cenderung cerah.



Gambar 2.15. Kombinasi warna *triadic*.

- Monokromatik : penggunaan satu jenis *hue* warna dengan permainan terang gelap saja (*tint* dan *shade*). Keunggulan skema warna monokromatik adalah

efisien, baik dari segi ekonomis maupun kemudahan perancangannya, dan menunjukkan tema yang spesifik.



Gambar 2.16. Kombinasi warna *monochromatic*

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA