



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dalam *Design Basics*, Lauer dan Pentak (2011, hlm.4) mendeskripsikan desain sebagai pemecahan masalah melalui solusi kreatif. Berdasarkan pendapat Landa, solusi kreatif dari desain dapat mempengaruhi perilaku manusia (2010, hlm. 2). Sebab, desain dapat mempersuasi, menginformasi, mengidentifikasi, memotivasi, dan lainnya.

Berdasarkan deskripsi tersebut, desain memiliki peran dalam perancangan media informasi karena dapat memecahkan masalah melalui solusi kreatif dengan menyampaikan informasi kepada publik. Melalui teori yang dijabarkan oleh Lauer dan Pentak, berikut adalah prinsip dan elemen dalam desain.

##### 2.1.1. Prinsip Desain

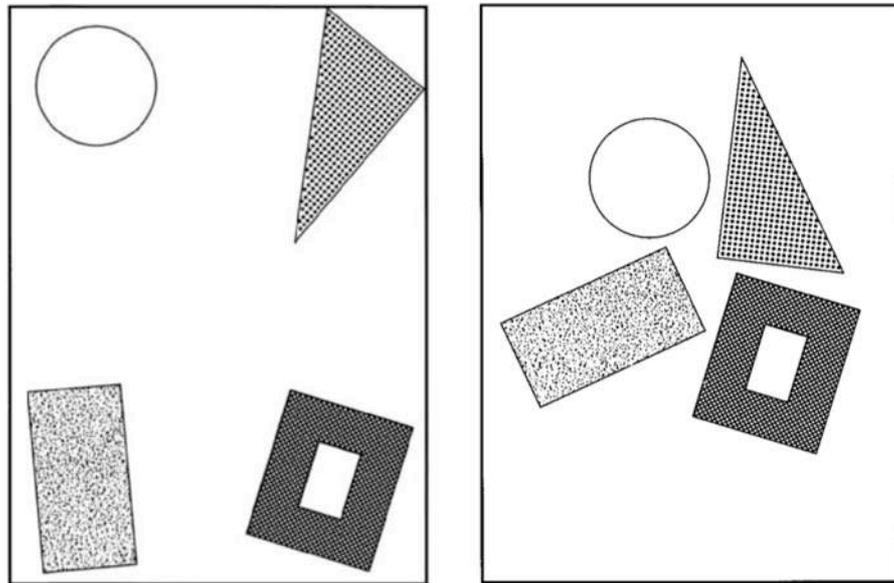
Dalam merancang sebuah desain, terdapat prinsip desain grafis yang digunakan berdasarkan Lauer dan Pentak (2011). Diantaranya adalah:

1. *Unity*

Melalui kecocokan dari elemen dalam desain, terbentuk sebuah harmoni atau disebut dengan *unity* (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 28). *Gestalt* merupakan dasar dalam prinsip kesatuan visual yang menggunakan cara kerja otak manusia dalam membentuk persepsi visual. Cara untuk mencapai kesatuan visual diantaranya adalah *proximity*, *repetition*, dan *continuation* (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 34-40).

a. *Proximity*

Untuk mendapatkan kesatuan visual, dapat dilakukan dengan cara menempatkan elemen berbeda secara berdekatan. Sehingga, elemen-elemen yang dihasilkan akan terlihat menyatu.



Gambar 2.1. *Proximity*  
(*Design Basics*, 2011)

Berdasarkan gambar di atas, elemen yang diletakkan berjauhan akan terlihat sebagai elemen yang tidak memiliki kaitan. Di lain pihak, pada elemen yang diletakkan berdekatan, akan terlihat menyatu dan saling berkaitan.

b. *Repetition*

Untuk mencapai kesatuan visual, dapat dilakukan dengan cara mengulang berbagai elemen desain. Contohnya adalah mengulang warna, tekstur, arah, atau sudut.



Gambar 2.2. *Repetition*  
(*Design Basics*, 2011)

Pada contoh di atas, terdapat repetisi bentuk dalam berbagai ukuran dan posisi untuk menghasilkan kesatuan desain.

c. *Continuation*

Untuk mendapatkan kesatuan visual, dapat dilakukan *continuation*. Yaitu, menggiring alur melalui mata pembaca dari tiap elemen desain.

2. *Emphasis* atau *Focal Point*

*Emphasis* atau *Focal Point* memiliki tujuan untuk menarik atensi dari pembaca (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 56). Untuk dapat menghasilkan prinsip ini, dapat dilakukan dengan cara membedakan sebuah elemen dari lingkungan sekitarnya (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 58-63). Hal-hal yang dapat dilakukan diantaranya meletakkan elemen berjauhan dengan elemen lainnya, dan meletakkan elemen di tengah.

### 3. *Scale dan Proportion*

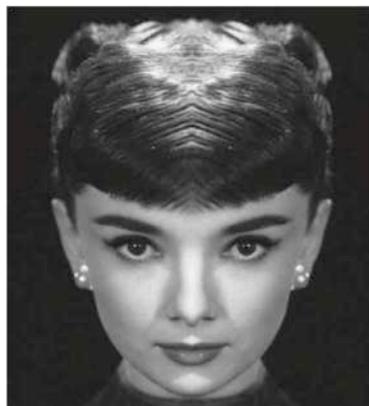
Dalam sebuah desain, proporsi memiliki kaitan dengan ukuran elemen (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 70). Terdapat istilah *hieratic scaling*, yaitu memberikan penekanan terhadap beberapa elemen dengan menggunakan *scale* dan *proportion*. Landa menambahkan bahwa dengan melakukan *hieratic scaling*, pembaca dapat menentukan urutan elemen yang dilihatnya (2010, hlm.28).

### 4. *Balance*

Merupakan prinsip yang menjelaskan tentang berat visual dan komposisi dalam sebuah desain. Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa terdapat dua jenis keseimbangan, yaitu *bilateral symmetry* dan *assymetrycal balance* (2011, hlm. 92-100).

#### a. *Bilateral Symmetry*

Keseimbangan dicapai dengan penempatan elemen pada posisi yang sama di *vertical axis* yang berbeda. Sehingga, tercipta efek yang sama seperti dengan cermin.

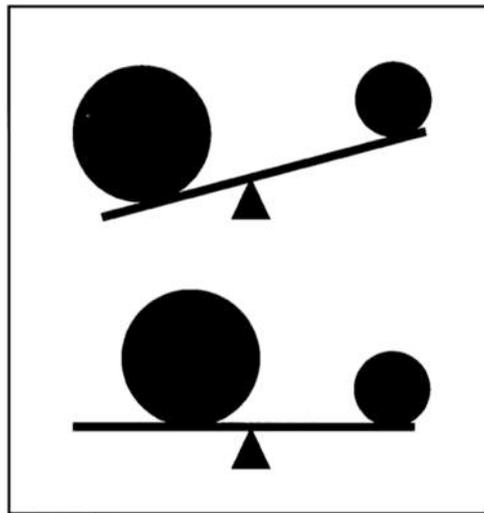


Gambar 2.3. *Bilateral Symmetry*  
(*Design Basics*, 2011)

Gambar di atas memperlihatkan potret Audrey Hepburn yang dipotong setengah dan dibalik. Hasilnya tetap membentuk wajah, sebab letak dan bentuk elemen sama.

b. *Assymetrical Balance*

Dalam hal ini, keseimbangan dicapai dengan penempatan elemen dengan berat yang seimbang.



Gambar 2.4. *Assymetrical Balance*  
(*Design Basics*, 2011)

Gambar di atas menjelaskan keseimbangan yang dapat dicapai dengan bentuk elemen yang berbeda. Yakni dengan memainkan penempatan elemen sesuai dengan berat, sehingga dihasilkan keseimbangan.

5. *Rythm*

Pada dasarnya, *ryhtym* berkonsep pada repetisi, yakni pengulangan dari elemen yang sama atau telah sedikit dimodifikasi, sehingga menghasilkan pergerakan mata pembaca (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 114).

### 2.1.2. Elemen Desain

Desainer grafis merancang elemen-elemen untuk membentuk pola visual (Lauer dan Pentak, 2011). Berikut adalah penjabaran dari elemen desain:

#### 1. *Line*

Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa garis adalah satu dimensi panjang. Namun, dalam seni dan desain, garis memiliki dimensi luas (2011, hlm. 128). Variasi dari garis diantaranya adalah:

##### a. *Actual Line*

Merupakan garis nyata yang memiliki ketebalan dan karakter (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 132).

##### b. *Implied Line*

Merupakan garis yang tercipta dari titik-titik yang menyebabkan mata menarik garis secara otomatis (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 132).

##### c. *Psychic Line*

Dalam penggunaannya, tidak terlihat garis bahkan titik-titik untuk menghubungkannya, namun pembaca akan tetap merasakan garisnya (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 133).

#### 2. *Shape*

Bidang adalah area yang tercipta akibat garis atau warna yang memutar tepi luar (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 152).

3. *Pattern dan Texture*

Tekstur dan pola memiliki sedikit perbedaan. Pola adalah desain yang repetitif, sedangkan tekstur juga merupakan desain yang repetitif, namun tidak teratur (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 184).

4. *Illusion of Space*

Berbeda dengan seni dalam bentuk tiga dimensi, seni dua dimensi menyebabkan seniman menciptakan ilusi kedalaman (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 196). Untuk dapat menghasilkannya, dapat menggunakan permainan ukuran, penempatan tumpang tindih, perspektif, dll.

5. *Illusion of Motion*

Dalam bukunya, Lauer dan Pentak menjelaskan bahwa *Illusion of Motion* adalah benda dua dimensi yang memiliki kesan bergerak (Lauer dan Pentak, 2011, hlm.230). Untuk dapat menghasilkan pergerakan dalam sebuah desain, maka dapat melakukan *cropped figure and repeated figure, blurred outline, multiple image* (Lauer dan Pentak, 2011, hlm.236).

a. *Cropped and Repeated Figure*

Merupakan cara yang digunakan untuk membuat *storyboard* atau *comic strips* (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 234). Yaitu dengan menampilkan *figure* terpotong secara berulang. Sehingga, dihasilkan kesan gambar bergerak.



Gambar 2.5. *Cropped and Repeated Figure*  
(*Design Basics*, 2011)

b. *Blurred Outline*

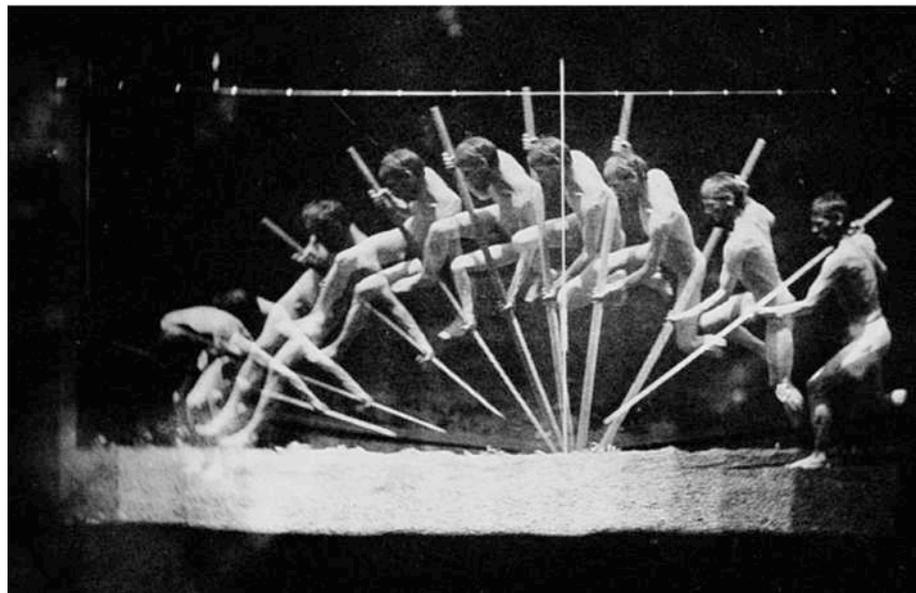
*Blurred outline* memberikan kesan pergerakan dalam sebuah gambar (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 236). Hal ini didasari oleh kemampuan mata manusia dalam melihat benda yang bergerak cepat.



Gambar 2.6. *Blurred Outlines*  
(*Design Basics*, 2011)

c. *Multiple Image*

*Multiple Image* merupakan sebuah runutan pergerakan yang disajikan dalam satu gambar (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 238). Hal ini menyebabkan sebuah gambar dapat memberikan kesan bergerak.



Gambar 2.7. *Multiple Image*  
(*Design Basics*, 2011)

6. *Value*

Merupakan istilah yang digunakan untuk terang dan gelap (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 244). *Value* berhubungan dengan *color*, sebab setiap warna memiliki *value*.

7. *Color*

Untuk menarik perhatian, warna dapat digunakan untuk penekanan (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 272). Selain itu, warna juga dapat menghasilkan emosi, dan dapat digunakan sebagai simbol. Berdasarkan skemanya (Lauer dan Pentak, 2011, hlm. 278-280), warna dibagi menjadi:

a. *Monochromatic / Analogous*

Merupakan skema warna yang melibatkan penggunaan warna dalam *hue* yang sama. Sedangkan *analogous* adalah menggabungkan beberapa warna yang terdapat pada *hue* yang berdekatan.

b. *Complementary*

Menggabungkan warna yang bertolakbelakang atau bersebrangan dalam cakra warna untuk menghasilkan desain yang menarik perhatian.

Berikut adalah jenis-jenis dari *complementary*:

1) *Split Complementary*

Merupakan penggabungan warna yang tepat bersebrangan di cakra warna.

2) *Triadic*

Penggabungan tiga warna yang membentuk segitiga di cakra warna.

### **2.1.3. *Layout dan Grid***

Ambrose dan Harris dalam bukunya menjelaskan bahwa *layout* adalah penempatan elemen di dalam desain, dengan tujuan menghasilkan desain yang seimbang. Fungsi utamanya adalah membuat seluruh elemen dalam desain bekerja sesuai dengan tujuannya, yaitu menavigasi pembaca (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 123).

### 2.1.3.1. Penggunaan *layout* dalam desain

#### 1. *Scale*

*Scale* dalam *layout* dikhususkan untuk ukuran teks dan gambar. Ukuran yang besar akan menarik perhatian pembaca (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 124). Sedangkan, ukuran yang kecil memungkinkan pembaca untuk melewatinya.



Gambar 2.8. *Scale* dalam *Layout*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

Gambar di atas memperlihatkan permainan ukuran dalam *layout*. Fokus pembaca diarahkan kepada ukuran teks dan gambar yang besar. Setelah pembaca melihat ukuran yang besar, pembaca akan diarahkan untuk melihat teks atau gambar yang lebih kecil.

## 2. *Indexing*

Dalam melakukan *layout*, *indexing* dapat digunakan untuk menampilkan informasi tambahan (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 128). Informasi tersebut dapat berupa daftar isi, *formal index*, maupun glosarium. Berikut adalah contoh dari *indexing* yang disadur dari *Basic Design Layout*.



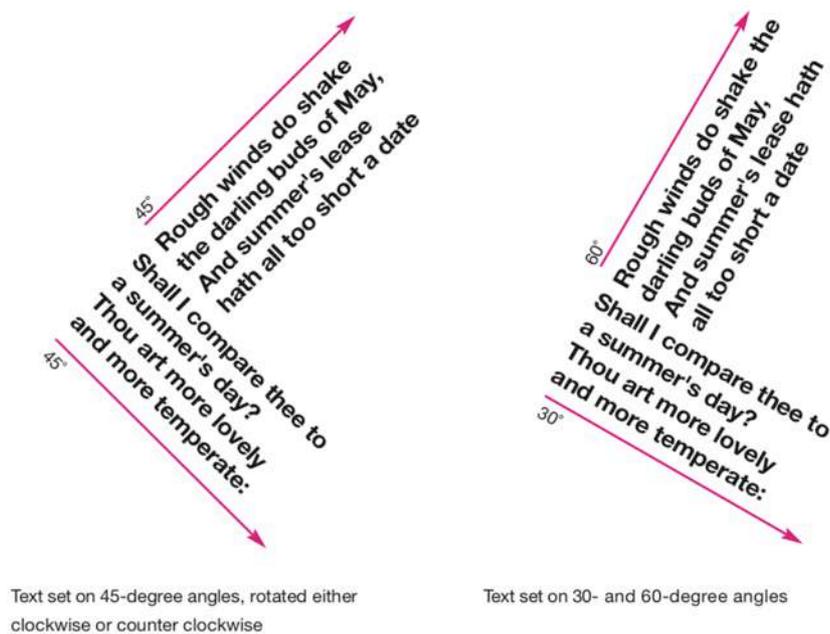
Gambar 2.9. *Indexing*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

Bagian tepi berwarna hitam merupakan contoh dari penggunaan *indexing*. Yaitu, terdapat informasi-informasi tambahan untuk memperjelas konten utama.

## 3. *Orientation*

Merupakan arah dari elemen yang akan digunakan dalam desain, serta difungsikan untuk keindahan mata (Ambrose dan Harris, 2011, hlm.

130). Namun, dalam pemakaiannya, desainer harus berhati-hati. Sebab, manusia pada dasarnya melihat teks dan gambar dari kiri ke kanan. Sehingga, selain menarik perhatian, pemakaian *orientation* juga memiliki potensi hilangnya fokus pembaca.

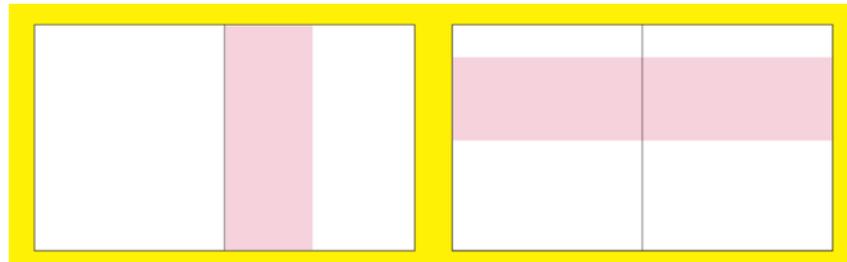


Gambar 2.10. *Orientation*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

#### 4. *Dividing The Page*

Digunakan dengan membagi beberapa daerah untuk berbagai elemen desain. Terdapat dua jenis dalam pembagian daerah, yaitu secara vertikal dan horizontal (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 140). Masing-masing dari pembagian tersebut memiliki fungsi. Pembagian daerah secara vertikal dapat mendorong pembaca untuk istirahat atau berhenti dalam membaca. Sedangkan, pembagian secara horizontal

mendorong pembaca untuk melanjutkan bacaan dengan membalikkan halaman.



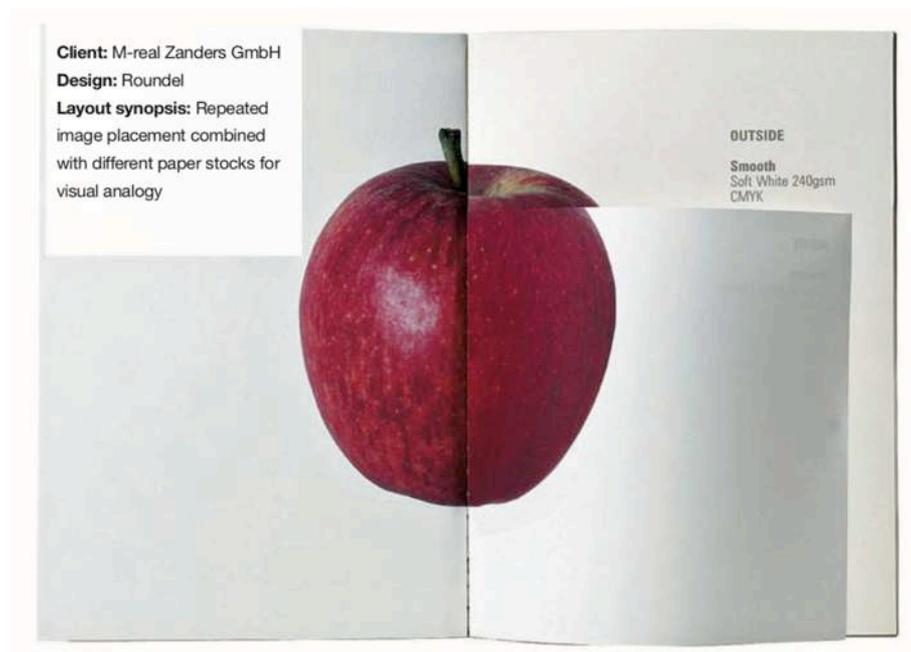
Gambar 2.11. *Dividing the Page*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

5. *Structure/ unstructure*

Penataan elemen yang terstruktur dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pembaca (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 144). Sedangkan, penataan yang tidak terstruktur dapat menghasilkan desain yang lebih kreatif. Meskipun, penyampaian informasi kepada pembaca akan lebih sulit dicapai.

6. *Paper Engineering*

Desainer dapat menambah inovasi dalam melakukan *layout* dengan memperhatikan *format* dari produk yang akah diproduksi (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 150). Penjilidan dan pelipatan merupakan contoh *format* produk yang dapat diperhatikan dalam melakukan *layout*.



Gambar 2.12. *Paper Engineering*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

Gambar di atas merupakan contoh *layout* yang memperhatikan *format* produksi. Melalui *Paper Engineering*, desainer dapat melakukan inovasi dalam *layout*. Sehingga, melalui jenis *layout* ini, dapat dihasilkan desain yang kreatif.

#### 7. *Pass Partout*

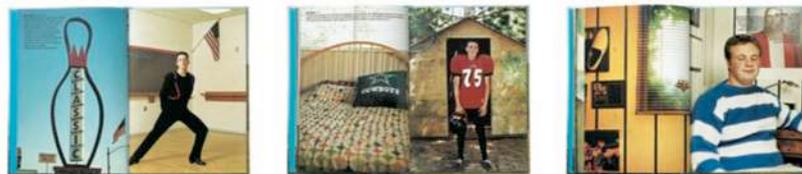
Diaplikasikan dengan menggunakan *border* yang memiliki fungsi untuk memperjelas jarak dan hubungan antar elemen yang berada dalam wilayah *border* (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 156).



Gambar 2.13. *Pass Partout*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

## 8. *Juxtaposition*

Merupakan penempatan gambar yang kontras secara berdampingan. Biasanya digunakan untuk mempresentasikan dua ide berbeda (Ambrose dan Harris, 2011, hlm. 162). Tujuannya adalah untuk memberikan hubungan antara keduanya. Berikut adalah contoh dari *juxtaposition*.



Gambar 2.14. *Juxtaposition*  
(*Basic Design Layout*, 2011)

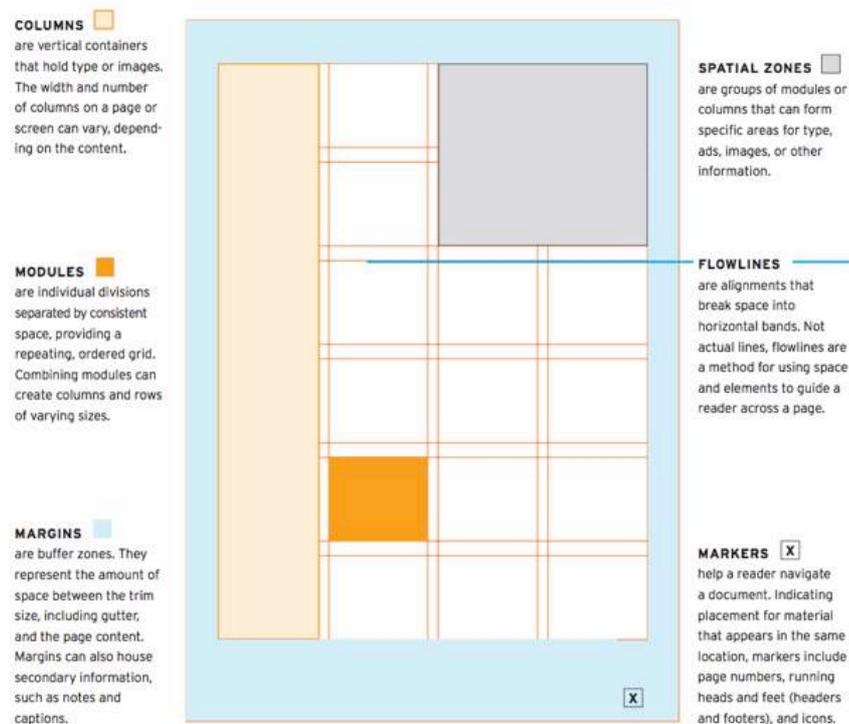
### 2.1.3.2. *Grid*

Tondreau menjelaskan bahwa *grid* merupakan acuan untuk mengatur elemen untuk tujuan komunikasi (2019, hlm. 8). Ambrose dan Harris

menambahkan bahwa penggunaan *grid* dapat membantu ketepatan dalam penempatan elemen (2011, hlm. 27).

### 1. Elemen *grid*

Berdasarkan Tondreau (2019, hlm.10), terdapat elemen-elemen *grid* yang terdiri dari:



Gambar 2.15. Elemen *Grid*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids*,  
2019)

#### a. Kolom

Kolom merupakan area vertikal yang berisikan teks atau gambar. Ukuran dari kolom dapat berubah sesuai kebutuhan.

b. Modul

Merupakan area yang terpisahkan akibat garis-garis pembatas. Sehingga, terciptalah *grid* yang teratur. Berbagai ukuran kolom dan baris dapat dihasilkan melalui perkumpulan modul.

c. *Margins*

Area pembatas antara isi dengan pinggir halaman. Di area ini, catatan tambahan dan keterangan dapat ditambahkan.

d. *Spatial Zones*

Merupakan gabungan dari beberapa modul. Area ini dapat digunakan sebagai tempat teks, gambar, dan informasi lainnya.

e. *Flowlines*

Metode yang digunakan untuk membantu navigasi pembaca dalam menerima informasi.

f. *Markers*

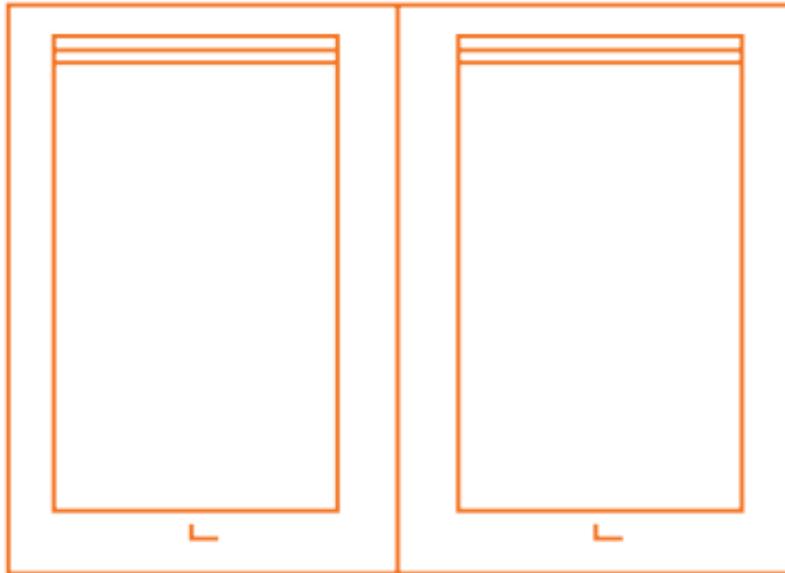
*Markers* adalah penanda yang membantu pembaca menavigasi sebuah dokumen. Nomor halaman, *header*, dan *footer* termasuk dalam komponen ini.

2. Variasi *Grid*

Adapun 5 variasi *grid* menurut Tondreau (2019, hlm. 11):

a. *Single Column Grid*

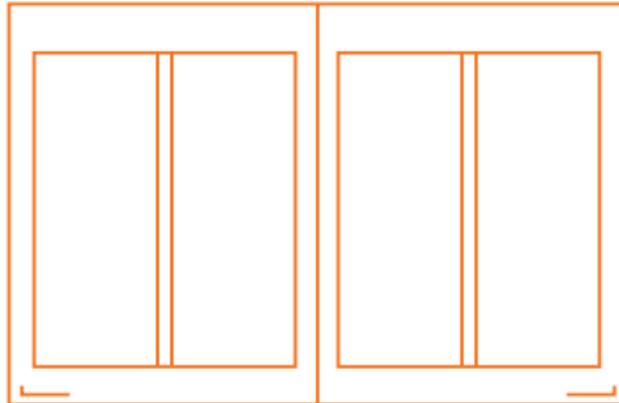
Jenis ini digunakan untuk teks yang panjang, seperti *essays*, laporan, dan buku.



Gambar 2.16. *Single Column Grid*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using  
Grids*, 2019)

b. *Two Column Grid*

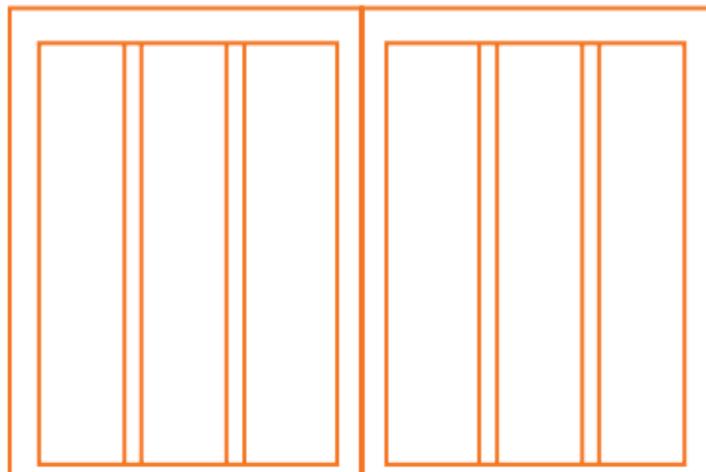
Jenis ini digunakan untuk mempresentasikan informasi berbeda dalam dua kolom terpisah. Lebar dari kolom dapat disusun sama besar, atau besar sebelah. Umumnya, kolom yang lebih besar memiliki ukuran dua kali dari kolom kecil.



Gambar 2.17. *Two Column Grid*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using  
Grids*, 2019)

c. *Multicolumn Grids*

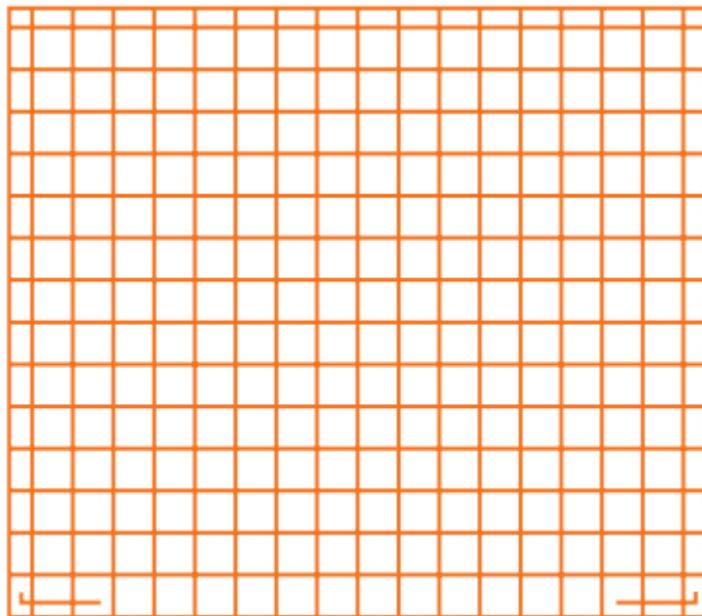
Merupakan perkumpulan kolom dengan beragam ukuran yang biasanya digunakan sebagai acuan dalam penyusunan majalah dan *websites*. Selain itu, jenis ini memberikan kesan yang lebih fleksibel dibandingkan *single column* dan *two column*.



Gambar 2.18. *Multicolumn Grids*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using  
Grids*, 2019)

d. *Modular Grids*

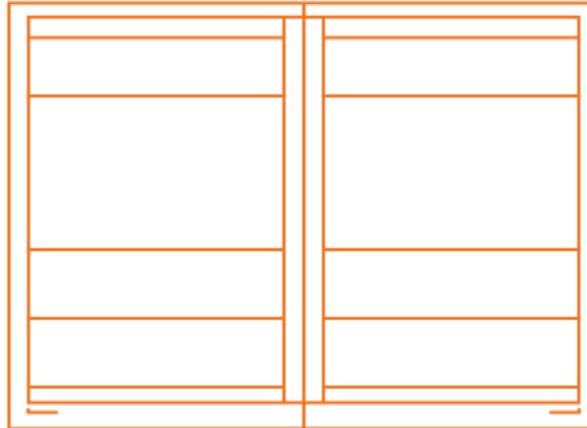
Merupakan penggabungan antara kolom vertikal dengan horizontal, dan menghasilkan susunan yang lebih kecil. Merupakan jenis *grid* yang paling baik digunakan untuk menyampaikan informasi yang kompleks. Koran, kalender, dan tabel, biasanya menggunakan *modular grids*.



Gambar 2.19. *Modular Column Grids*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using Grids*, 2019)

e. *Hierarchical Grids*

Membagi halaman menjadi beberapa kolom horizontal. Jenis ini biasanya digunakan untuk *website*.



Gambar 2.20. *Hierarchical Grids*  
(*Layout Essentials Revised and Updated: 100 Design Principles for Using  
Grids*, 2019)

#### 2.1.4. *Typeface*

*Typeface* merupakan kunci utama dari komunikasi visual yang berisikan karakter, angka, tanda baca, dan lainnya (Cullen, 2012, hlm. 56). Pengaruh *typeface* pada proses komunikasi adalah melalui penampilan dan keterbacaannya.

##### 2.1.4.1. *Kategori typeface*

Disebutkan oleh Cullen, kategori *typeface* yang paling cocok digunakan untuk teks adalah *serif* dan *sans serif* (2012, hlm. 57). Berikut adalah beberapa kategori *typeface* yang dipisahkan berdasarkan perkembangan sejarahnya:

##### 1. *Humanist Serif*

Merupakan *roman typeface* yang pertama kali muncul pada abad ke-15. Jenis *ini* memiliki kontras ketebalan *stroke* yang rendah. *Centaur* dan *Jenson* termasuk dalam *Humanist Serif* (Cullen, 2012, hlm. 58).



Gambar 2.21. *Humanist Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for  
Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

## 2. *Old Style Serif*

Jika dibandingkan dengan jenis sebelumnya, *Old Style Serif* terlihat lebih halus. Perbedaan paling jelas dengan jenis *Humanist Serif* adalah

huruf “e” yang tidak miring. *Bembo*, *Aldus Nova*, dan *Galliard* termasuk dalam kategori ini (Cullen, 2012, hlm. 58).



Gambar 2.22. *Old Style Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

### 3. *Transitional Serif*

Pertama kali muncul pada abad ke-18. Jenis ini terinspirasi dari konstruksi mekanik. Kait pada jenis ini jauh lebih halus jika

dibandingkan dengan *Humanist Serif* dan *Old Style Serif*. *Baskerville* merupakan contoh dari kategori ini (Cullen, 2012, hlm. 59).



Gambar 2.23. *Transitional Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for  
Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

4. *Modern Serif*

*Modern Serif* muncul pertama kali pada abad ke-18. Ciri utamanya adalah kontras dari *stroke* yang tinggi. Contoh dari kategori ini adalah *Didot* (Cullen, 2012, hlm. 59).



Gambar 2.24. *Humanist Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

5. *Egyptian Slab Serif*

Merupakan *typeface* yang memiliki kontras ketebalan *stroke* yang rendah. Ciri utamanya adalah *stroke* yang tebal dengan kait yang berbentuk kotak. Contoh dari kategori ini adalah *Rockwell* (Cullen, 2012, hlm. 59).



Gambar 2.25. *Humanist Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for  
Understanding How Typography Affects Design*, 2012)

6. *Clarendon Slab Serif*

Sama seperti kategori sebelumnya, *Clarendon Slab Serif* juga memiliki kontras ketebalan *stroke* yang rendah, *stroke* tebal, serta kait

berbentuk kotak. Namun, kategori ini lebih halus jika dibandingkan dengan *Egyptian Slab Serif*. *Clarendon* merupakan contoh dari kategori ini (Cullen, 2012, hlm. 60).



Gambar 2.26. *Old Style Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*, 2012)

#### 7. *Grotesque Sans Serif*

Pertama muncul pada abad ke-19. *Typeface* ini memiliki *vertical stress*, dan memiliki sedikit lengkungan pada huruf “c”, “e”, dan “s”.

*Franklin Gothic* dan *Monotype Grotesque* termasuk dalam kategori *typeface* ini (Cullen, 2012, hlm. 60).



Gambar 2.27. *Transitional Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*, 2012)

8. *Geometric Sans Serif*

Merupakan *typeface* yang muncul pertama kali pada abad ke-20. Memiliki karakteristik bentuk yang terinspirasi dari bentuk geometris,

seperti persegi, lingkaran, dan segitiga. *Futura* adalah contoh dari *Geometric Sans Serif* (Cullen, 2012, hlm. 61).



Gambar 2.28. *Modern Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for  
Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

9. *Humanist Sans Serif*

*Typeface* ini terinspirasi dari *Humanist Serif*. Kategori ini memiliki kontras ketebalan *stroke* yang sangat rendah. Hal tersebut membedakan dengan jenis *sans serif* yang lain. *Gill Sans* dan *Neue Sans* merupakan contoh dari jenis ini (Cullen, 2012, hlm. 61).



Gambar 2.29. *Humanist Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for  
Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

#### 10. *Transition Sans Serif*

Muncul pertama kali pada pertengahan abad ke-20, dan dianggap memperbaharui *Grotesques*. Helvetica termasuk dalam kategori ini (Cullen, 2012, hlm. 61).



Gambar 2.30. *Humanist Serif*  
(*Design Elements, Typography Fundamentals A Graphic Style Manual for Understanding How Typography Affects Design*, 2019)

#### 2.1.4.2. Prinsip

##### 1. *Space* dan *Spacing*

*Space* dapat memperkuat atau melemahkan penampilan dan kepribadian dari huruf (Cullen, 2012, hlm. 86). Melakukan *spacing* dapat menyesuaikan dan memperhalus jarak keseluruhan penampilan

kata, kalimat, dan paragraf. *Spacing* termasuk dalam *kerning*, *tracking*, dan *leading*.

a. *Kerning*

Digunakan untuk mengoreksi jarak antar karakter, khususnya beberapa pasang karakter yang ganjil ketika disandingkan (Cullen, 2012, hlm. 89).

b. *Tracking*

*Tracking* dapat memperbaiki penampilan *type* dengan memainkan jarak kata, kalimat, dan paragraph (Cullen, 2012, hlm. 89).

c. *Leading*

Merupakan jarak vertikal dari *baseline* ke titik selanjutnya. Jarak tersebut diatur sebab *leading* yang terlalu jauh atau dekat dapat mempersulit navigasi pembaca (Cullen, 2012, hlm. 90).

2. *Paragraph* dan *alignment*

Pengaturan optimal dalam paragraf adalah keseimbangan dengan tujuan mempermudah alur mata. Yaitu, dengan mengatur ukuran huruf agar tidak terlalu besar atau kecil, panjang kalimat yang pas, dan *leading* tidak terlalu renggang atau dekat. Selain itu, terdapat *alignment* yang digunakan dalam pengaturan paragraf. Berikut penjelasan empat jenis *alignment* menurut Cullen (2012, hlm. 92):

a. *Flush Left*

Merupakan pengaturan *alignment* yang umum digunakan. *Alignment* ini mudah dibaca, sebab sesuai dengan alur mata manusia yang membaca dari kiri ke kanan.

b. *Flush Right*

Merupakan *alignment* yang cocok digunakan untuk kalimat pendek. Penggunaan dengan kalimat panjang akan mempersulit pembacaan.

c. *Centered*

*Alignment* ini biasa digunakan untuk teks pendek. Contohnya adalah judul dan nomor halaman. Jarang sekali jenis ini digunakan untuk kalimat panjang.

d. *Justified*

Penggunaan *alignment* ini memberikan tepian yang rapih. Namun, menggunakan *justified* dapat menghasilkan jarak per kata atau *rivers*.

3. *Hierarchy*

Menyusun teks berdasarkan kalimat yang berkontradiksi dan yang saling mendukung. Tanpa kehadirannya, pembaca dapat kehilangan minat dan fokus dalam membaca. Pengubahan ukuran, *style*, dan kombinasi *typeface* dapat digunakan untuk mengempasis teks (Cullen, 2012, hlm. 104).

#### 4. *Aesthetic Tailoring*

Disebut juga sebagai *microtypography*. Yaitu, mengecek teks tanpa gangguan, dan memastikan informasi tersampaikan (Cullen, 2012, hlm. 114).

#### **2.1.5. Warna**

Eiseman mengungkapkan bahwa kombinasi warna dilakukan untuk mengekspresikan pesan, tujuan, dan suasana dari karya. Dalam melakukan kombinasi warna, diperlukan satu warna yang dominan (Eiseman, 2017, hlm. 148). Berikut adalah beberapa suasana yang dapat diciptakan melalui kombinasi warna menurut Eiseman:

##### 1. *Delectable*

Merupakan suasana yang mengingatkan kenangan manis, peristiwa spesial, dan suguhan lezat yang membahagiakan. Warna dalam suasana ini diambil dari makanan manis (Eiseman, 2017, hlm. 152).

##### 2. *Casual*

Merupakan suasana yang merepresentasikan rasa santai, nyaman, apa adanya, dan tanpa usaha (Eiseman, 2017, hlm.156).

##### 3. *Botanical*

Merupakan suasana yang menghubungkan manusia dengan alam yang menyediakan makanan, air, oksigen, dan pengobatan (Eiseman, 2017, hlm. 160).

4. *Delicate*

Memperlihatkan suasana kesunyian, kelembutan, dan kerapuhan dengan menggunakan warna pucat, seperti pastel (Eiseman, 2017, hlm. 165).

5. *Venerable*

Merupakan suasana yang memiliki kesan pusaka, sejarah dan budaya. Sering digunakan untuk hal tradisional (Eiseman, 2017, hlm. 169).

6. *Earthy*

Menggunakan warna tanah untuk memperlihatkan suasana hangat. Suasana ini kental dengan musim gugur, di mana daun kemerahan berguguran (Eiseman, 2017, hlm. 173).

7. *Natural*

Menunjukkan kesan murni, organik, dan belum tersentuh kimia (Eiseman, 2017, hlm. 177).

8. *Piquant*

Memberikan kesan berbumbu dan pedas. Suasana ini biasanya digunakan untuk membangkitkan cita rasa (Eiseman, 2017, hlm. 182).

9. *Urban*

Suasana *Urban* memberikan kesan kota metropolitan dengan gedung cakrawala (Eiseman, 2017, hlm. 186).

10. *Nurturing*

Suasana yang memperlihatkan kesan peduli dan sayang (Eiseman, 2017, hlm. 192).

11. *Tropical*

*Tropical* menghadirkan suasana hangat matahari seperti di pantai (Eiseman, 2017, hlm. 195).

12. *Subtle*

Memberikan kesan diredam, ditundukkan, dan tenang (Eiseman, 2017, hlm. 200).

13. *Rich*

Digunakan untuk memberikan kesan lezat dan banyak (Eiseman, 2017, hlm. 204).

14. *Playful*

Memiliki kesan riang seperti sedang mengajak bermain, memberikan energi, dan menghasilkan senyum (Eiseman, 2017, hlm. 208).

15. *Reliable*

Memberikan kesan dapat dipercaya, jujur, dan setia. Warna biru dan turunannya digunakan untuk membentuk suasana ini (Eiseman, 2017, hlm. 212).

16. *Transcendent*

Memberikan kesan termenung dan bingung. Sehingga biasanya digunakan untuk hal-hal yang melibatkan misteri, fantasi, dan gaib (Eiseman, 2017, hlm. 217).

17. *Powerful*

Suasana yang menyampaikan kesan kuat dan memaksa (Eiseman, 2017, hlm. 221).

18. *Romantic*

Memberikan kesan kelembutan, penuh cinta, dan keindahan (Eiseman, 2017, hlm. 226).

19. *Provocative*

Memberikan kesan menarik, menghasut, membangkitkan, dan menggoda (Eiseman, 2017, hlm. 231).

20. *Nostalgic*

Memberikan kesan sentimental masa lampau (Eiseman, 2017, hlm. 236).

21. *Robust*

Warna dalam palet ini dapat membangkitkan gairah pada mata dan pengecap lidah. Sehingga, warna ini sering digunakan untuk menggoda (Eiseman, 2017, hlm. 241).

22. *Soothing*

Memberikan kesan tenang, santai, dan damai (Eiseman, 2017, hlm. 245).

23. *Maquilé*

Merupakan suasana yang memiliki kesan cantik (Eiseman, 2017, hlm. 249).

24. *Tribal*

Seperti namanya, suasana yang diberikan adalah kesan persatuan dari berbagai perbedaan (Eiseman, 2017, hlm. 253).

25. *Timeless*

Memberikan kesan kredibel dan klasik (Eiseman, 2017, hlm. 258).

26. *Power-clashing*

Dengan menggunakan warna yang bertabrakan, *power-clashing* memberikan kesan lancang, blak-blakan, dan bercanda (Eiseman, 2017, hlm. 262).

27. *Extraterrestrial*

Memberikan kesan menakutkan dan dramatis (Eiseman, 2017, hlm. 267).

28. *Glamorous*

Memberikan kesan atraktif, menarik, dan berkilau (Eiseman, 2017, hlm. 272).

29. *Shopisticated*

Merupakan kebalikan dari suasana sebelumnya, yaitu *glamorous*. Suasana ini memberikan kesan bijaksana dan elegan (Eiseman, 2017, hlm. 277).

30. *Active*

Memberikan kesan penuh energi (Eiseman, 2017, hlm. 282).

### **2.1.6. Fotografi**

Fotografi adalah bentuk komunikasi secara estetik (Prakel, 2010, hlm. 13). Prakel menambahkan bahwa foto merupakan sebuah gambar yang diciptakan oleh cahaya, dan bertujuan untuk berbagi, mengingat emosi, memberikan ide, serta menarik perhatian khalayak.

#### **2.1.6.1. Komposisi**

Komposisi merupakan proses mengorganisir elemen dalam menghasilkan sebuah foto. Tujuannya adalah untuk mengempasis elemen tersebut (Prakel, 2010, hlm. 14). Elemen yang dimaksud adalah garis, bentuk, *tone* dan *form*, tekstur, jarak, dan warna.

#### **2.1.6.2. Teknik fotografi**

Teknik memiliki pengaruh besar dalam menghasilkan sebuah foto. Berikut beberapa teknik berdasarkan Prakel (2010, hlm. 22-23) :

1. Media

Pemilihan media diperlukan untuk menentukan teknik yang paling tepat untuk digunakan.

2. Fokus

Merupakan teknik paling penting dalam fotografi. Melalui permainan fokus, fotografer dapat memilih bagian yang ingin ditekankan. Sehingga, teknik ini memiliki kemampuan dalam mengarahkan atensi.

### 3. *Depth of Field*

Mengontrol cahaya yang masuk ke dalam lensa kamera melalui *aperture*. Fotografer dapat mengatur banyaknya bagian gambar yang tajam. Selain itu, fotografer menggunakan teknik ini untuk menutupi dan memperlihatkan bagian dari gambar.

#### 2.1.6.3. *Exposure*

Prakel menjelaskan bahwa dalam fotografi terdapat pilihan untuk mengatur keterangan dalam sebuah foto (Prakel, 2010, hlm. 24). Hal ini berkaitan erat dengan permainan cahaya. Selain *aperture*, *shutter speed* dan *ISO* dapat digunakan untuk mengatur cahaya yang masuk ke dalam kamera. Ketiga hal tersebut diatur untuk menghasilkan sebuah foto dengan *exposure* yang baik.

##### 1. *Shutter Speed*

Dapat digunakan untuk menghasilkan pergerakan dalam sebuah gambar. Dengan mengatur *shutter* yang cepat, fotografer dapat menghasilkan gambar bergerak menjadi diam. Sedangkan, *shutter* yang lebih lama akan menghasilkan gambar yang bergerak atau *motion blur*.

##### 2. *ISO*

Fotografer dapat mengatur sensitivitas terhadap cahaya dengan mengatur ISO (Prakel, 2010, hlm. 26).

#### **2.1.6.4. Fotografi Dokumenter**

Fotografi dokumenter digunakan sebagai media untuk pengarsipan (Prekel, 2010, hlm. 68). Tujuannya adalah untuk menghasilkan foto yang sesuai dengan kenyataan. Sehingga, foto yang dihasilkan bukanlah foto kreatif untuk manipulasi atau penyampaian ekspresi.

Dalam melakukan fotografi dokumenter, terdapat sebuah teori yang diperkenalkan oleh Walter Cronkite School of Journalism and Telecommunication Arizona State University, bernama metode EDFAT (Gardianto, G. R., dan Setyanto, D. W., 2019). Metode ini merupakan kepanjangan dari *Entire, Detail, Framing, Angle, dan Timing*. Aspek *entire* adalah menangkap seluruh peristiwa secara menyeluruh. Kemudian, dilanjutkan dengan aspek *detail* yang menampilkan *point of interest* dari sebuah objek. Aspek *framing* dapat digunakan dengan membingkai sebuah objek dalam foto. Sedangkan, aspek *angle* adalah memainkan arah sudut pengambilan gambar, mulai dari *high angle*, hingga *low angle*. Kemudian, fotografer dapat menggunakan aspek *timing* yang memainkan kecepatan *shutter* untuk menangkap sebuah peristiwa.

## **2.2. Komunikasi**

Komunikasi merupakan sifat dasar dari kehidupan manusia. Dalam berkomunikasi, terjadi salah satu pihak menerima dan memahami sebuah pesan. Terdapat tiga jenis komunikasi, diantaranya adalah *interpersonal communication*, *mediated interpersonal communication*, dan *mass communication* (Turow, 2011, hlm. 7):

1. *Interpersonal Communication*

Merupakan bentuk komunikasi dua atau lebih individu yang menggunakan suara, wajah, dan gestur tangan.

2. *Mediated Interpersonal Communication*

Merupakan komunikasi dua atau lebih individu yang dibantu oleh media. Sehingga, komunikasi ini dapat terjadi secara tidak langsung.

3. *Mass Communication*

Jenis ini diangkat oleh organisasi, dan memiliki konten yang beragam, yaitu mulai dari hiburan hingga edukasi. Jenis komunikasi ini memiliki potensi penyebaran yang luas. Hal ini yang membedakan *mass communication* dengan jenis komunikasi lainnya.

### **2.2.1. Elemen komunikasi**

Meskipun ketiga jenis komunikasi memiliki perbedaan, mereka memiliki kesamaan dalam melibatkan pesan. Berikut adalah beberapa elemen yang melibatkan penerimaan pesan (Turow, 2011, hlm. 8-12):

1. *Source*

Merupakan pembuat pesan. *Source* dapat berupa orang, kelompok kecil, maupun organisasi atau perusahaan.

2. *Encoding*

Merupakan proses yang dilalui oleh pembuat pesan untuk mengubah ide yang dapat diterima oleh indra manusia.

3. *Transmitter*

Merupakan aktivitas mendistribusikan pesan.

4. *Channel*

Merupakan jalan *transmitter* dalam mendistribusikan pesan. Dalam penerimaan pesan di telepon seluler, gelombang elektromagnetik merupakan *channel*.

5. *Receiver*

Merupakan orang atau organisasi yang menerima pesan.

6. *Decoding*

Merupakan proses *receiver* menerjemahkan pesan yang diterima.

7. *Feedback*

Merupakan respon *receiver* kepada pesan yang diterima.

8. *Noise*

Merupakan gangguan yang dapat terjadi dari pengiriman hingga penerjemahan pesan oleh *receiver*.

**2.2.2. Mass Communication**

Dalam perancangan jenis komunikasi ini, Turow mengelompokkan beberapa konten dalam beberapa kategori (2011, hlm. 43).

1. Hiburan

Kategori ini memiliki subkategori, yaitu *festival, drama, gaming, dan comedy* (Turow, 2011, hlm. 43).

## 2. Berita

Kategori ini dilakukan oleh jurnalis untuk menyampaikan situasi terkini kepada khalayak. Subkategori dalam berita adalah *hard news*, *investigative reports*, *editorial*, dan *soft news* (Turow, 2011, hlm. 46-49).

### a. *Hard News*

Penyampaian berita teraktual, unik, mengandung konflik, lokasi yang dekat agar masalah relevan dengan pembaca. Jurnalis perlu objektif dan akurat dalam penyampaian berita.

### b. *Investigative Reports*

Merupakan eksplorasi mendalam mengenai suatu aspek. Sama seperti *hard news*, subkategori ini perlu disampaikan secara objektif dan akurat. Perbedaan dengan *hard news* adalah waktu pencarian data untuk *investigative reports* lebih panjang. Biasanya membongkar kasus korupsi, masalah pemerintah, atau masalah bisnis.

### c. *Editorial*

Menyampaikan opini dari sudut pandang suatu individu atau organisasi, berkaitan dengan *hard news* melalui *editorial*.

### d. *Soft News*

Subkategori ini mirip dengan *hard news*. Tetapi dirasa tidak lebih penting dibandingkan *hard news*. Selain itu, opini dari wartawan dapat diperlihatkan.

### 3. Informasi

Informasi merupakan bahan dasar dari berita. Diperlukan pengumpulan data untuk menarik kesimpulan mengenai seseorang, tempat, benda, atau peristiwa (Turow, 2011, hlm. 50).

### 4. Edukasi

Merupakan konten yang bertujuan untuk mendidik khalayak mengenai suatu topik. Bentuk dari kategori ini dapat berupa buku pelajaran, dan bentuk lainnya yang dicetak (Turow, 2011, hlm. 51).

### 5. Iklan

Sebuah pesan yang ditujukan untuk menarik perhatian khalayak kepada layanan atau benda. Subkategori dalam iklan adalah *informational advertisement*, *hard sell advertisement*, dan *soft sell advertisement* (Turow, 2011, hlm. 52).

### 6. *Mix Genres*

Konten sebuah media dapat memiliki lebih dari satu kategori. Contohnya muncul iklan dalam sebuah konten hiburan, dan lainnya (Turow, 2011, hlm. 53).

## **2.3. Buku**

Buku terdiri dari beberapa halaman yang dicetak yang fungsinya menyimpan dan menyebarkan pengetahuan. Haslam menambahkan bahwa buku merupakan bentuk dokumentasi tertua (Haslam, 2006, hlm. 6-9).

### **2.3.1. Komponen Buku**

Haslam mengatakan bahwa buku memiliki tiga komponen dasar, yaitu blok buku, halaman, dan *grid* (Haslam, 2006, hlm. 20). Berikut adalah penjabaran dari ketiga komponen buku:

#### **2.3.1.1. Blok buku**

Haslam menjelaskan bahwa komponen blok buku terdiri dari 20 bagian, yaitu:

1. *Spine*

Merupakan punggung buku yang menahan lembaran halaman (Haslam, 2006, hlm. 20).

2. *Head Band*

Merupakan benang yang menjahit lembaran halaman ke bagian punggung buku. Warna dari benang yang digunakan disesuaikan dengan warna *cover* buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

3. *Hinge*

Merupakan bagian dari komponen yang berada di antara *pastedown* dan *fly leaf* (Haslam, 2006, hlm. 20).

4. *Head Square*

Merupakan pinggiran pada bagian atas sampul yang fungsinya adalah melindungi kertas dalam buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

5. *Front Pastedown*

Kertas tebal yang menempel pada halaman belakang sampul (Haslam, 2006, hlm. 20).

6. *Cover*

Merupakan sampul buku yang biasanya berbentuk kertas tebal atau papan. Fungsinya adalah melindungi buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

7. *Foredge Square*

Merupakan pinggiran pada bagian samping sampul yang fungsinya melindungi halaman buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

8. *Front Board*

Merupakan papan sampul yang berada di depan buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

9. *Tail Square*

Merupakan pinggiran pada bagian bawah sampul yang fungsinya melindungi halaman buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

10. *Endpaper*

Kertas tebal yang digunakan sebagai sampul bagian dalam. *Endpaper* berada setelah bagian *pastedown*, dan terkadang disebut juga dengan *turning page* (Haslam, 2006, hlm. 20).

11. *Head*

Merupakan bagian atas dari buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

12. *Leaves*

Bagian ini merupakan lembaran dari buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

13. *Back Pastedown*

Merupakan kertas tebal yang menempel pada sampul bagian belakang buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

14. *Back Cover*

Merupakan sampul belakang buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

15. *Foredge*

Merupakan bagian samping buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

16. *Turn-in*

Merupakan lipatan kertas atau kain dari luar sampul (Haslam, 2006, hlm. 20).

17. *Tail*

Bagian bawah dari buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

18. *Fly Leaf*

Merupakan *turning page* pada bagian sampul belakang buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

19. *Foot*

Merupakan bagian bawah dari halaman buku (Haslam, 2006, hlm. 20).

## 20. *Signature*

Lipatan kertas yang merupakan kumpulan dari bagian halaman buku yang telah diurutkan sebelum semuanya disatukan (Haslam, 2006, hlm. 20).

### **2.3.1.2. Halaman**

Komponen halaman memiliki 11 bagian, yaitu:

#### 1. *Potrait*

Merupakan format kertas yang tingginya lebih panjang dari lebarnya (Haslam, 2006, hlm. 21).

#### 2. *Landscape*

Merupakan format kertas yang lebarnya lebih panjang dari tingginya (Haslam, 2006, hlm. 21).

#### 3. *Page height and width*

Merupakan ukuran kertas yang digunakan sebagai halaman (Haslam, 2006, hlm. 21).

#### 4. *Verso*

Bagian kiri dari halaman yang biasanya memiliki nomor halaman genap (Haslam, 2006, hlm. 21).

#### 5. *Single Page*

Merupakan selembarnya kertas bagian kiri halaman (Haslam, 2006, hlm. 21).

6. *Double-page spread*

Merupakan halaman yang saling berhadapan (Haslam, 2006, hlm. 21).

7. *Head*

Merupakan bagian atas dari buku (Haslam, 2006, hlm. 21).

8. *Recto*

Merupakan bagian kanan dari halaman yang biasanya memiliki nomor halaman ganjil (Haslam, 2006, hlm. 21).

9. *Foreedge*

Merupakan bagian depan dari pinggir buku (Haslam, 2006, hlm. 21).

10. *Foot*

Merupakan bagian bawah dari buku (Haslam, 2006, hlm. 21).

11. *Gutter*

Merupakan *margin* dalam yang digunakan untuk daerah aman untuk melakukan penjilidan (Haslam, 2006, hlm. 21).

**2.3.1.3. Grid**

Komponen dari *grid* terdiri dari 16 bagian, yaitu:

1. *Folio Stand*

Merupakan letak penomoran halaman (Haslam, 2006, hlm. 21).

2. *Title Stand*

Merupakan area untuk meletakkan judul (Haslam, 2006, hlm. 21).

3. *Head Margin*

Merupakan *margin* bagian atas halaman (Haslam, 2006, hlm. 21).

4. *Single Page*

Merupakan selembarnya kertas halaman (Haslam, 2006, hlm. 21).

5. *Interval*

Area vertikal yang membagi kolom (Haslam, 2006, hlm. 21).

6. *Gutter Margin*

Merupakan *margin* bagian dalam yang fungsinya sebagai batas aman dalam melakukan penjilidan (Haslam, 2006, hlm. 21).

7. *Running Head Stand*

Merupakan area untuk meletakkan *running head* (Haslam, 2006, hlm. 21).

8. *Picture Unit*

Merupakan area grid yang tercipta dari *baseline* (Haslam, 2006, hlm. 21).

9. *Dead Line*

Ruang yang berada di antara *picture unit* (Haslam, 2006, hlm. 21).

10. *Column Width*

Merupakan lebar dari kolom (Haslam, 2006, hlm. 21).

11. *Baseline*

Merupakan garis di mana teks berdiri (Haslam, 2006, hlm. 21).

12. *Column*

Area berbentuk kotak pada *grid* untuk menyusun teks. Bentuk dari kolom bervariasi (Haslam, 2006, hlm. 21).

13. *Foot Margin*

*Margin* bagian bawah dari halaman buku (Haslam, 2006, hlm. 21).

14. *Shoulder*

*Margin* bagian luar dari halaman buku (Haslam, 2006, hlm. 21).

15. *Column Depth*

Merupakan tinggi dari kolom (Haslam, 2006, hlm. 21).

16. *Characters Per Line*

Merupakan angka rata-rata karakter dalam ukuran *point* (Haslam, 2006, hlm. 21).

17. *Gatefold*

Merupakan tambahan area margin yang akan dijilid (Haslam, 2006, hlm. 21).

### **2.3.2. *Format Buku***

*Format* sebuah buku ditentukan dari lebar dan tinggi sebuah halaman. Suatu ukuran spesifik bukan yang dimaksud dengan *format*. Sebab, berbagai ukuran

dapat memiliki *format* yang sama. Terdapat tiga jenis format buku, yaitu *landscape*, *portrait*, dan kotak (Haslam, 2006, hlm. 30).

### **2.3.3. Struktur Editorial**

Elemen tipografi memiliki fungsi dalam *layout* buku. Dalam merancang buku, diperlukan melakukan *flat plan* yang dapat membantu dalam menyusun *layout*. Selain itu, terdapat hal-hal lain yang perlu diperhatikan, seperti visual hierarki, serta teks dan gambar (Haslam, 2006, hlm. 101).

#### **2.3.3.1. Visual hierarki**

Berikut adalah penjabaran dari visual hierarki menurut Haslam (2006, hlm. 104-105):

##### **1. Chapter Openers**

Merupakan halaman pertama dari setiap bab. Biasanya menggunakan satu *spread* atau satu halaman. Namun, *chapter openers* yang hanya menggunakan satu halaman tidak disarankan berada di kiri. Sebab, halaman yang berada di sebelah kanan adalah halaman yang pertama kali dilihat oleh mata. Sedangkan, halaman sebelah kiri tertutup karena pergerakan membalik halaman.

##### **2. Running Heads**

Merupakan teks yang berada di margin atas. Hal ini berlaku juga apabila teks berada di bawah margin bawah, dan disebut dengan *running foot*.

### 3. *Headings*

Merupakan teks yang berukuran lebih besar dari *body*. Perbedaan ukurannya dapat diraih oleh pengaturan *weight*, ukuran *font*, atau mengganti jenis *typeface*.

### 4. *Quotations*

Merupakan elemen teks yang berbeda dengan konten. Biasanya tanda kutip digunakan sebagai cara dalam mengaplikasikan *quotations*.

### 5. *Annotation*

Merupakan kalimat pendek yang menjelaskan foto atau ilustrasi.

#### **2.3.3.2. Menghubungkan teks dan gambar**

Haslam menjelaskan bahwa terdapat beberapa cara dalam menghubungkan teks dan gambar (2006, hlm. 104-105):

#### 1. *Running Caption*

Merupakan teks menjelaskan gambar yang berada dalam satu kolom. Dalam pengaplikasiannya, hierarki memiliki peran penting untuk menyampaikan informasi. Penggunaan nomor, ukuran font, dan pemakaian jenis *bold* dan *italic* dapat menciptakan hierarki.

#### 2. *Caption over Image*

Penempatan *caption* yang berada di atas gambar. Cara ini biasanya digunakan untuk majalah.

### 3. *Caption Lists*

Merupakan teks keterangan yang digunakan untuk mendata sesuai dengan gambarnya.

### 4. *Labels*

Merupakan teks keterangan untuk mengidentifikasi bagian yang ada di foto atau ilustrasi.

### 5. *Foot, Shoulder, Source, dan Endnotes*

Berbeda dengan *footnotes* yang diletakkan pada bawah halaman. *Shoulder notes* diletakkan pada bagian tepi *margin* halaman. Selain itu, terdapat *source notes* yang berfungsi sebagai catatan sumber yang tidak secara langsung dirujuk. Tempatnya diletakkan pada akhir bab, atau bagian belakang buku. Sedangkan, *endnotes* merupakan tambahan angka pada teks yang ada penjelasannya.

#### **2.3.3.3. Berkomunikasi melalui gambar**

Selain menata halaman, desainer juga bertanggungjawab dalam menyampaikan informasi dengan cara yang tepat (Haslam, 2006, hlm. 109). Sehingga, memungkinkan apabila desainer menggunakan fotografi dan ilustrasi digunakan untuk menjelaskan informasi. Berikut adalah berbagai cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi melalui gambar (hlm. 110):

1. Grafik

Grafik merupakan bentuk visual yang dapat merepresentasikan data statistik. Haslam mengatakan bahwa penggunaan grafik akan efektif apabila target audiens merupakan golongan berpendidikan.

2. Proyeksi Geografis

Merupakan bentuk visual yang dapat mempresentasikan area bumi secara dua dimensi.

3. Diagram

Merupakan bentuk visual yang dapat mempresentasikan hubungan antar golongan.

4. Gambar

Memperjelas detail gambar dengan menggunakan ilustrasi dengan menggunakan *cross sections* yang berbentuk ilustrasi irisan sebuah objek, dan efektif untuk menjelaskan bagian tersembunyi dari objek. Terdapat pula *cutaway drawings* yang efektif digunakan sebagai pratinjau, serta *schematic drawings* yang menjelaskan objek secara umum.

5. Simbol

Merupakan bentuk visual yang mempresentasikan piktogram dan ideogram.

## 6. Tabel dan Matriks

Merupakan bentuk tabel dari data. Bentuknya beragam, yaitu huruf, angka, dan gambar.

### **2.3.4. Sampul dan Jacket**

Sampul buku memiliki fungsi melindungi halaman dan menunjukkan konten (Haslam, 2006, hlm. 160). Sampul merupakan wajah dari buku. Sebab, sampul juga memiliki peran untuk menarik perhatian orang untuk membuka buku.

#### **2.3.4.1. Elemen**

Haslam menjabarkan bahwa pada sampul, terdapat gambar, nama lengkap pengarang, judul buku, kalimat tambahan. Pada punggung buku terdapat nama pengarang, judul buku, dan logo penerbit. Sedangkan, pada halaman sampul belakang, terdapat ISBN atau *barcode*, harga, deksripsi buku, biografi pengarang, dan hal-hal yang dibahas dalam buku (2006, hlm. 161).

#### **2.3.4.2. Jenis sampul**

Berikut adalah beberapa jenis sampul dengan pendekatan sampul memperkuat promosi sebuah produk (Haslam, 2006, hlm. 164):

##### 1. Dokumentasi

Sampul didesain untuk menunjukkan isi sebuah buku dengan menggunakan fotografi.

## 2. Konseptual

Sampul didesain dengan merepresentasikan konsep melalui bentuk visual.

## 3. Ekspresif

Jenis sampul ini menggunakan ilustrasi, gambar, atau fotografi untuk menggambarkan isi dari buku. Penggunaannya bukan untuk memberikan konsep, melainkan mengekspresikan. Biasanya, novel dan cerita pendek menggunakan jenis sampul ini.

### **2.3.5. *Finishing***

Merupakan proses memoles setelah buku telah dicetak. Berikut adalah beberapa *finishing* yang dapat digunakan menurut Haslam (2006, hlm. 224):

#### **2.3.5.1. *Machine-finishing***

Merupakan *finishing* yang menggunakan mesin. Berikut adalah beberapa jenis *machine-finishing* (Haslam, 2006, hlm. 224-227):

##### 1. *Embossing*

Menghasilkan gambar yang timbul ke permukaan kertas.

##### 2. *Foil Blocking*

Merupakan teknik menempelkan tinta emas, perak, perunggu, kuningan, atau tembaga pada permukaan kertas. Teknik ini bisa digabungkan dengan *embossing*. Sehingga, menghasilkan kertas timbul dengan warna mengkilat.

3. *Stamping*

Berbeda dengan *embossing*, teknik *stamping* menekan gambar yang timbul ke bawah permukaan kertas.

4. *Die-cutting*

Memotong kertas dengan bentuk tertentu.

5. *Laser-cutting*

Teknik *laser-cutting* memberikan detail yang tinggi dibandingkan *die-cutting*. Sehingga, harganya lebih mahal, dan prosesnya lebih lama jika dibandingkan dengan teknik sebelumnya.

6. *Perforating*

Teknik yang menghasilkan lubang kecil pada kertas, dan difungsikan untuk dipotong.

7. *Paper Drilling*

Memotong beberapa kertas menjadi sebuah bentuk di waktu yang bersamaan. Contohnya adalah memotong lubang untuk melakukan jilid spiral.

8. *Thumb Indexes*

*Thumb indexes* berbentuk setengah lingkaran pada bagian tepi buku untuk mempermudah navigasi pembaca. Teknik ini biasanya digunakan pada buku yang tebal seperti kamus, ensiklopedia, dan Alkitab.

### **2.3.5.2. *Finishing* sampul**

Dalam pengaplikasian sebuah *finishing* pada sampul sebuah buku, desainer perlu memikirkan bahan sampul, gambar, dan elemen tipografinya. Berikut adalah beberapa jenis *finishing* yang dapat digunakan pada sampul menurut Haslam (2006, hlm. 228):

#### 1. *Laminating*

Laminasi adalah selaput plastik transparan yang ditempel pada permukaan sampul dengan menggunakan panas dan tekanan. Jenis *finishing* ini memberikan proteksi tambahan. Namun, laminasi tidak disarankan apabila menggunakan *metallic ink*.

#### 2. *Tummy Bands* dan *corner flags*

*Tummy bands* dan *corner flags* memiliki fungsi yang sama, yaitu memberikan informasi edisi terbaru kepada pembeli. Namun, bentuk kedua jenis ini berbeda. *Tummy bands* merupakan pita yang terbuat dari kertas yang membungkus sebuah buku. Sedangkan, *corner flags* adalah segitiga kecil yang ditekuk pada ujung buku.

### **2.3.5.3. *Dust Jackets***

Merupakan sebuah kertas yang ditekuk membungkus sebuah buku. Fungsinya adalah untuk melindungi jilidan sebuah buku. Biasanya jenis ini berbentuk kertas dengan tinggi yang sama dengan buku, dan memiliki bagian luar yang menekuk ke arah dalam (Haslam, 2006, hlm. 228).

## **2.4. Cirebon**

Cirebon berasal dari kata Caruban yang memiliki arti campuran (Kudiya, 2016, hlm. 1). Pada awalnya, penduduk menyebutnya Nagari Gede. Kemudian sebutan tersebut berkembang menjadi Grage. Selain itu, penduduk kerap menyebut dirinya sebagai *Wong Gede*. Terdapat juga sebuah istilah secara kiratabasa yang menyatakan Cirebon berasal dari kata *ci* dan *rebon*, yang masing-masingnya memiliki arti air dan udang (hlm. 3).

### **2.4.1. Sejarah Cirebon**

Sulendraningrat menjelaskan bahwa putra dari Kerajaan Hindu Padjajaran, yaitu Pangeran Cakrabuana, memperdalam Agama Islam dengan berguru kepada Syekh Nurul Jati di Gunung Jati, Cirebon (1985, hlm. 18). Pangeran Cakrabuana meninggalkan kerajaan Padjajaran, dan menempati rumah seorang nelayan bernama Ki Gedheng Alang-alang. Rumah tersebut berlokasi di Lemahwungkuk Cirebon, dan disebut dengan Witana (hlm. 23). Pangeran Cakrabuana, Ratu Mas Rara Santang, dan Ibu Indhang Ayu yang menetap di Witana diangkat sebagai anak oleh Ki Gedheng Alang-alang. Mereka membabad hutan belukar, dan membangun industri terasi. Kemudian, Pangeran Cakrabuana membangun Keraton Pakungwati yang kini disebut dengan Keraton Kasepuhan.

Ratu Mas Rara Santang menikah dengan seorang Raja Mesir keturunan ke-21 Nabi Muhammad, bernama Syarief Abdullah yang beliau temui saat menunaikan ibadah haji di Mekkah. Ratu Mas Rara Santang dikaruniai dua anak, bernama Syarief Hidayatullah dan Syarief Nurullah (hlm. 30). Syarief Hidayatullah kemudian dikenal dengan Sunan Gunung Jati, menikahi putri dari

Pangeran Cakrabuana, bernama Pakungwati Setelah itu, beliau menjadi ahli waris dari Keraton Pakungwati. Sejak kepemimpinan Sunan Gunung Jati, Cirebon berhenti memberikan upeti kepada Kerajaan Padjajaran, dan menjadi negara Islam yang merdeka. Setelah wafatnya Prabu Siliwangi pada tahun 1482, takhta yang jatuh pada Pangeran Cakrabuana, diberikan kepada Sunan Gunung Jati. Oleh sebab itu, Kesultanan Cirebon menyebar ke seluruh wilayah bekas Padjajaran (hlm. 18).

#### **2.4.2. Pecahnya Keraton Pakungwati**

Wafatnya Kepala Negara ke-5 Cirebon, yakni Panembahan Girilaya pada tahun 1662, kepemimpinan diteruskan oleh putra-putranya. Ketiga anak tersebut bernama Pangeran Martawijaya, Pangeran Kartawijaya, dan Pangeran Wangsakerta. Atas persetujuan dari Kerajaan Banten, Keraton Pakungwati dipecah menjadi dua, yaitu Keraton Kasepuhan dan Keraton Kanoman. Pembagian kekuasaan ini menyebabkan Pangeran Martawijaya menjadi Sultan Sepuh pertama, dan pangeran Kartawijaya menjadi Sultan Anom pertama (Sulendraningrat, 1985, hlm.73).

#### **2.4.3. Akulturasi budaya**

Yusuf dalam buku Batik Pantura Urat Nadi Penjaga Tradisi menjelaskan bahwa Cirebon merupakan kota pelabuhan yang menjadi tempat persinggahan saudagar dari berbagai penjuru dunia (2016). Hal ini menyebabkan terjadinya persilangan atau perkawinan antara penduduk lokal dengan saudagar dari berbagai negara.

#### **2.4.3.1. Tempat wisata Cirebon**

Tempat wisata budaya dan religi merupakan destinasi wisata Cirebon (Hariyanto, 2016, hlm. 219). Tempat wisata budaya yang menjadi pusat wisata di Cirebon adalah Keraton Kasepuhan, Kanoman, dan Kacirebonan. Sampai saat ini, ketiga keraton tersebut masih menjaga tradisi ritual Panjang Jimat dan Muludan.

Kuatnya wisata religi di Cirebon disebabkan oleh masuknya Agama Islam di Cirebon (Hariyanto, 2016, hlm. 220-221). Agama Islam masuk melalui pedagang dari luar negeri, antara lain Timur Tengah (Persia, Turki dan Iran) serta Tiongkok dan India. Agama Islam berkembang pesat, menjadikan Cirebon sebagai tempat berkembangnya Agama Islam. Hal tersebut menyebabkan peninggalan benda dan tempat bersejarah yang kemudian berkembang menjadi tempat wisata religi di Cirebon. Wisata religi yang dapat dilihat di Cirebon antara lain, Masjid Merah Panjunan, Masjid Agung Sang Ciptarasa, dan Makam Sunan Gunung Jati.

#### **2.4.3.2. Pengaruh Arab**

Prabu Siliwangi yang berasal dari Kerajaan Hindu Padjajaran menikahi seorang Putri, anak dari Raja Mangkubumi Mertasinga yang telah memeluk Agama Islam, bernama Rara Subang Larang (Sulendraningrat, 1985, hlm. 15). Mereka dikaruniai tiga orang anak bernama Pangeran Walangsungsang Cakrabuana, Ratu Mas Rara Santang, dan Pangeran Kian

Santang. Ketiga putra dari Prabu Siliwangi ini yang nantinya menjadi cikal bakal perkembangan dan penyebaran agama Islam di Padjajaran.

Selain itu, pengaruh Arab yang kuat disebabkan oleh pernikahan Ratu Mas Rara Santang dengan seorang Raja Mesir keturunan Nabi Muhammad ke-21, bernama Syarief Abdullah. Putra dari Ratu Mas Rara Santang, bernama Syarief Hidayatullah atau lebih dikenal dengan nama Sunan Gunung Jati, merupakan salah satu wali dari Wali Sanga (Sulendraningrat, 1985, hlm. 18).

#### **2.4.3.3. Pengaruh Tiongkok**

Hal yang mempererat hubungan Tiongkok dengan Cirebon adalah pernikahan antara Sunan Gunung Jati dengan seorang Putri Dinasti Ming, bernama Ong Tien Nio (Sulendraningrat, 1985, hlm. 21). Disebutkan dalam bukunya, Sulendraningrat menjelaskan bahwa Sunan Gunung Jati sempat menyebarkan Islam sampai ke Tiongkok pada tahun 1479. Dalam perjalanan inilah beliau bertemu dengan Ong Tien Nio. Melalui pernikahan ini, dibawalah piring keramik dari kerajaan Tiongkok. Keramik-keramik tersebut masih dapat dilihat di berbagai tempat bersejarah di Cirebon.

#### **2.4.3.4. Hasil akulturasi budaya**

Abdurachman dalam Batik *Fabled Cloth of Java* menjelaskan bahwa kerajaan Cirebon berbeda dengan kerajaan di Jawa Tengah. Pengaruh Hindu dan Islam dapat terasa melalui kayu dan batu yang diukir. Selain

itu, terdapat pengaruh China berupa hiasan berupa dekorasi di depan pintu gerbang (Abdurachman, *et al.*, 2004, hlm. 72). Dari segi arsitektur, pengaruh Tiongkok di Keraton Kasepuhan berbentuk bunga berwarna merah dan hijau (Hariyanto, 2016, hom. 220).

Benda-benda peninggalan akulturasi budaya Arab Tiongkok dapat ditemukan di dalam keraton. Misalnya, kereta Paksi Naga Liman yang selain merupakan penggabungan budaya Arab dan Tiongkok, juga memiliki unsur budaya Hindu. Contoh lainnya adalah beberapa cerita Hindu yang ditulis dalam bahasa Arab, dan berbentuk kaligrafi (Abudrachman, *et al.*, 2004, hlm. 80).

Akulturasi budaya akibat keterbukaan masyarakat Cirebon terhadap budaya luar juga mempengaruhi perkembangan batik di Cirebon (Kudiya, *et al.*, 2016, hlm. 46). Hal tersebut dapat dibuktikan dengan ragam batik keraton Cirebon yang memiliki perpaduan beragam unsur kepercayaan. Contohnya adalah Batik Paksi Naga Liman yang mengambil wujud asli dari kereta Paksi Naga Liman Keraton Kanoman. Pengaruh Islam pada batik Cirebon adalah diubahnya motif-motif makhluk hidup menjadi pola geometris dengan unsur motif flora, wadisan, dan mega mendung.