

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

Tinjauan pustaka yang akan penulis gunakan adalah teori mengenai desain grafis dan media informasi yang mencakup buku sebagai media utama, media sosial dan *banner website* sebagai media pendukung. Dalam merancang media informasi yang berbentuk buku informasi, penulis akan mengimplementasikan teori desain grafis sebagai alat utama perancangan. Hal tersebut berfungsi untuk menciptakan karya perancangan yang efektif bagi target perancangan secara visual. Lalu, penulis juga akan menggunakan teori mengenai media informasi sebagai acuan perancangan jenis solusi yang ditawarkan penulis, yaitu media informasi itu sendiri. Teori tersebut mencakup buku, yang menjadi teori utama yang penulis gunakan untuk perancangan karya, dan media sosial serta *banner website* yang menjadi media promosi bagi yang dirancang.

#### **2.1. Desain Grafis**

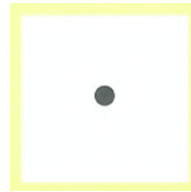
Landa (2014) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan bentuk dari komunikasi yang menyampaikan sebuah pesan atau informasi kepada audiens dalam bentuk visual. Sebuah permasalahan yang diselesaikan dengan desain grafis sebagai solusinya bisa menjadi sangat efektif hingga mempengaruhi perilaku target perancangan.

##### **2.1.1. Elemen Desain**

###### **1. Titik**

Titik adalah unit terkecil dari sebuah garis dan pada umumnya berbentuk lingkaran. Dalam gambar yang ditampilkan pada layar gawai, bentuk titik

lebih terlihat seperti sebuah persegi yang merupakan sebuah *pixel*. Segala bentuk gambar dalam dunia *digital* tersusun dari gabungan *pixel* tersebut.



Gambar 2.1. Titik  
(Samara, 2007)

Gambar tersebut merepresentasikan bentuk dari sebuah titik, seperti yang telah disebutkan sebelumnya, pada umumnya berbentuk lingkaran.

## 2. Garis

Garis merupakan sebuah perpanjangan dari titik, dan dianggap sebagai jalur dari sebuah garis yang bergerak. Garis adalah sebuah tanda yang tercipta dari goresan pada sebuah media dengan berbagai variasi bentuk. Garis memiliki peran sebagai penunjuk arah dan kualitas, serta sebagai pengatur komposisi dalam komunikasi visual.



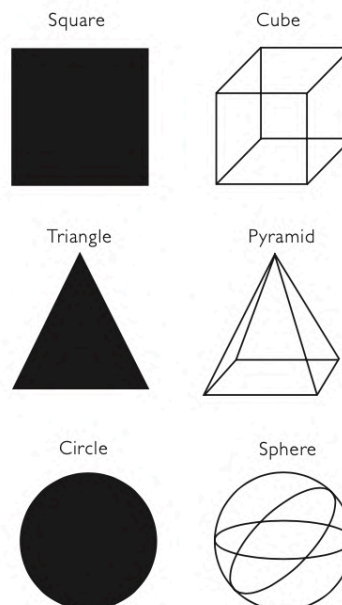
Gambar 2.2. Berbagai Garis yang Diciptakan dengan Media yang Bervariasi  
(Landa, 2014)

Dalam gambar yang tersebut, garis yang diciptakan menggunakan berbagai media yang bervariasi dapat berbentuk lurus, memutar, halus, tipis, ataupun tebal, dan lain sebagainya.

### 3. Bentuk

Bentuk adalah sebuah gambaran umum dari sesuatu yang merupakan bentuk atau jaur tertutup. Bentuk merupakan konfigurasi dari sebuah bidang permukaan dua dimensi yang tercipta oleh garis, baik sepenuhnya atau sebagian, oleh warna, atau tekstur.

Bentuk dapat diukur berdasarkan panjang dan lebarnya, karena didefinisikan sebagai bidang dua dimensi. Bentuk dari bidang tersebut dapat diidentifikasi dari tiga bentuk dasar, yaitu lingkaran, segitiga, dan persegi.



Gambar 2.3. Bentuk-Bentuk Dasar Berbagai Bidang  
(Landa, 2014)

Gambar tersebut memperlihatkan bahwa tiga bentuk dasar bidang masing-masing memiliki bentuk bervolume yang sesuai dari bentuk dasar yang datar tersebut.

#### 4. *Figure/Ground*

*Figure/ground* disebut juga sebagai bidang positif dan negatif, merupakan sebuah prinsip dasar dari persepsi visual terhadap hubungan bentuk yang merujuk kepada objek utama dan latarnya. Pikiran manusia selalu mencoba memahami apa yang digambarkan dengan memisahkan objek utama dari latarnya. Objek utama (*figure*) atau bidang positif memiliki bentuk yang pasti dan secara langsung dapat diterima otak manusia sebagai bentuk. Sedangkan latar (*ground*) atau bidang negatif merupakan bidang atau bentuk yang tercipta mengelilingi objek utama.



Gambar 2.4. Poster: Hope for Peace oleh Ronald J.  
(Landa, 2014)

Pikiran manusia akan tertuju kepada objek utama (*figure*) dalam sebuah komposisi visual. Maka dari itu, seorang desainer harus selalu

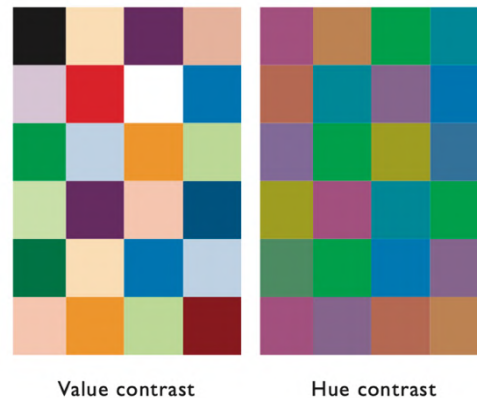
mempertimbangkan latar sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari sebuah komposisi. Seperti dalam gambar yang dicontohkan tersebut, terlihat bahwa objek utama dalam visual tersebut merupakan gambar anak-anak dan latar yang seakan-akan tersembunyi dalam objek utama tersebut merupakan burung merpati, sehingga visual tercipta dengan konsep *figure* dan *ground*.

## 5. Warna

Warna merupakan elemen desain yang kuat dan sangat berpengaruh. Warna hanya dapat dilihat mata dengan cahaya. Permukaan benda yang terlihat oleh mata manusia adalah hasil dari pantulan cahaya. Benda tersebut memantulkan semua warna kecuali warna yang diserapnya, maka dari itu mata manusia bisa melihat warna secara spesifik pada permukaan benda tersebut. Warna yang diserap oleh permukaan benda ini disebut sebagai *subtractive color*.

### A. Nomenklatur Warna

Warna dapat diidentifikasi ke dalam tiga jenis, yaitu *hue*, *value*, dan *saturation*. *Hue* adalah nama dari warna yang dimaksud. *Value* adalah nilai atau tingkat keterangan yang ada pada sebuah warna; seberapa gelap atau terangnya sebuah warna. *Value* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu *tint*, *tone*, dan *shade*.



Gambar 2.5. Perbedaan Kontras *Value* dan *Hue*  
(Landa, 2014)

Seperti yang telah dicontohkan dalam gambar, dapat terlihat dengan jelas perbedaan antara kontras warna jenis *value* dan *hue*. *Value* yang kontras memperlihatkan tingkat keterangan yang berbeda-beda pada warna, sedangkan *hue* memperlihatkan kontras antara beberapa warna.

*Tint* adalah tingkat keterangan yang tinggidari sebuah warna, seperti warna muda. *Tone* merupakan warna dengan tingkat penerangan yang standar. *Shade* adalah warna dengan tingkat keterangan yang rendah atau warna gelap. *Saturation* adalah tingkat kecerahan warna. Tingkat *saturation* yang semakin tinggi akan membuat warna semakin cerah, sebaliknya, tingkat *saturation* yang rendah akan membuat sebuah warna semakin terlihat redup.

#### B. Warna Primer

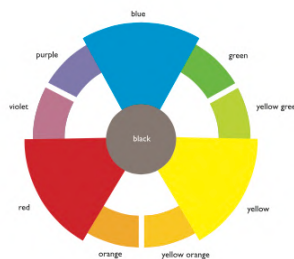
Dalam pengerjaan melalui perangkat elektronik untuk hasil media dalam layar gawai, warna primer yang digunakan adalah merah, hijau, dan biru atau *red, green, blue* (RGB).



Gambar 2.6. Sistem Warna Aditif  
(Landa, 2014)

Dalam gambar sistem warna aditif yang dicontohkan tersebut, dapat dilihat bahwa warna-warna merah, hijau, dan biru tersebut berperan sebagai warna aditif primer karena akan menghasilkan cahaya putih apabila digabungkan.

Sedangkan, dalam system warna subtraktif, warna primer yang digunakan adalah *cyan* (C), *magenta* (M), *yellow* (Y), dan *black* (K) dalam percetakan *offset* untuk menciptakan gambar berwarna dalam medium cetak. Hal ini akan dipersepsikan sebagai warna yang lengkap bagi mata manusia, karena warna tersebut tercipta dari pola titik-titik warna CMYK tersebut.



Gambar 2.7. Sistem Warna Subtraktif  
(Landa, 2014)

Dalam warna subtraktif, seringkali warna hitam ditambahkan guna meningkatkan kontras pada gambar yang dicetak. Hal itu disebut sebagai *four-color process*, yang digunakan untuk mencetak fotografi, ilustrasi, atau seni yang dicetak berwarna.

## 6. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas sentuhan sebuah permukaan bidang atau simulasi dari kualitas permukaan tersebut. Dalam seni dan visual, terdapat dua jenis tekstur, yaitu tekstur asli dan tekstur visual. Tekstur asli merupakan tekstur sebuah bidang yang dapat dirasakan secara fisik. Ada beberapa teknik yang dapat menciptakan tekstur asli tersebut, yaitu *embossing*, *debossing*, mengukir, dsb.

Sedangkan, tekstur visual merupakan ilusi dari tekstur asli yang diciptakan menyerupai tekstur asli. Tekstur visual dapat diciptakan dengan *scan*, foto, gambar, dan Teknik lainnya yang dapat dilakukan desainer untuk menciptakan berbagai variasi tekstur.



Gambar 2.8. Tekstur Visual  
(Landa, 2014)

Seperti yang dicontohkan pada gambar, tekstur visual juga merupakan karakteristik dari elemen tertentu, misalnya tekstur kasar pada

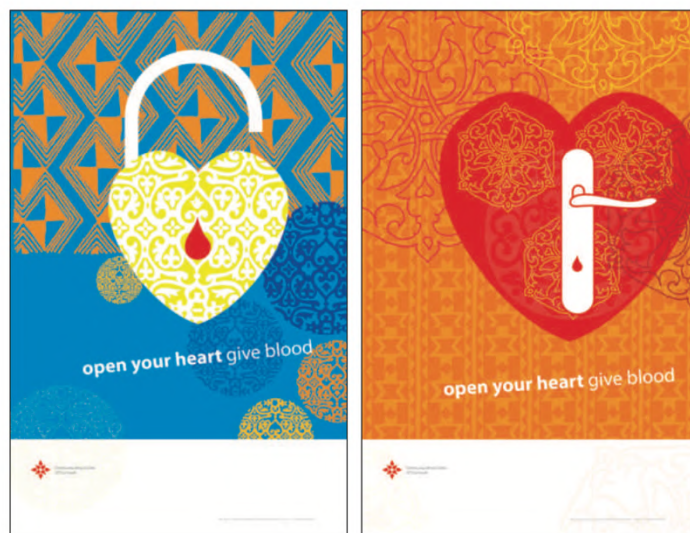


bentuk persegi, garis dengan tekstur yang padat, serta tekstur yang halus pada tipografi berbentuk huruf “S”.

## 7. Pola

Pola merupakan pengulangan dari sebuah unit visual yang dilakukan secara konsisten dalam sebuah bidang. Pola harus memiliki pengulangan secara sistematis dengan arah pergerakan yang jelas.

Dalam sebuah pola, bagi orang yang melihat pola tersebut akan mengekspektasi sebuah rangkaian. Struktur dasar pola terdiri dari tiga bentuk dasar, yaitu titik, garis, dan *grid* (garis-garis penanda). Misalnya, jalur apapun yang terlihat seolah-olah bergerak berdasar pada sebuah garis, dan bisa juga berdasar pada sebuah titik.



Gambar 2.9. Poster yang Menggunakan Pola  
(Landa, 2014)

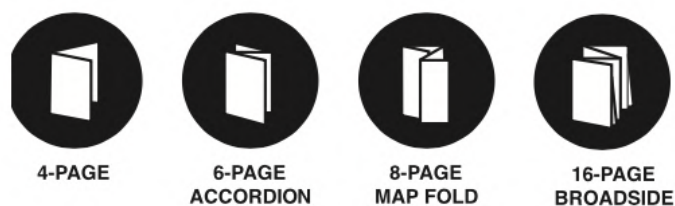
Contohnya, pada gambar tersebut desainer Cedomir Kostovic menggunakan pola pada poster tersebut yang merupakan gabungan dari beberapa simbol berbeda yang terinspirasi dari bervariasi budaya Amerika.

### 2.1.2. Prinsip Desain

Menurut Landa (2014), dalam merancang sebuah komposisi desain, penggunaan prinsip desain merupakan hal yang penting. Untuk merancang proyek desain, seorang desainer perlu memahami prinsip desain dasar dan kombinasinya.

#### 1. Format

Format memiliki beberapa pengertian, yang pertama, yaitu luas sebuah bidang dan batasan sebuah desain. Format juga merupakan sebuah bidang proyek desain grafis (selembar kertas, layar perangkat telepon genggam, papan *billboard*, dsb). Seringkali, istilah format digunakan oleh para desainer untuk menjelaskan variasi sebuah proyek, misalnya sebuah poster, iklan pada perangkat telepon genggam, dan lainnya yang merupakan *single-page* format, yaitu format perancangan desain satu halaman. Setiap komponen dalam komposisi desain harus mempertimbangkan batasan dari format desain tersebut.



Gambar 2.10. Beberapa Jenis Melipat  
(Landa, 2014)

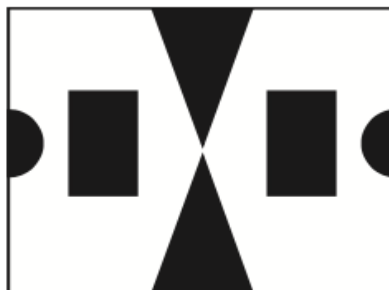
Jenis melipat yang tertera pada gambar di atas merupakan contoh format *multiple-page*, yaitu format dengan halaman yang lebih dari satu. Format tersebut banyak digunakan untuk merancang buku, majalah, katalog, dan lain sebagainya.

## 2. *Balance*

*Balance* merupakan keseimbangan atau stabilitas yang tercipta dari pemerataan komposisi elemen visual yang terpusat pada sumbu tengah dalam sebuah komposisi desain. Apabila sebuah desain seimbang, desain tersebut akan mencapai harmoni. Sebuah desain yang seimbang akan mempengaruhi kestabilan komunikasi pesan yang disampaikan dalam desain tersebut, sehingga *balance* merupakan prinsip dalam komposisi yang harus berfungsi setara dengan prinsip desain lainnya. *Balance* dapat dicapai dengan beberapa prinsip berikut:

### A. Simetri

Simetri merupakan sebuah pemerataan terhadap berat visual, dengan pencerminan unsur yang setara terhadap sumbu tengah sebuah komposisi. Perkiraan simetri dan simetri dapat menciptakan komunikasi yang harmonis dan stabil.



Gambar 2.11. Simetri  
(Landa, 2014)

Gambar di atas menunjukkan sebuah bidang yang simetri, dengan pencerminan sama persis antara bidang-bidang tersebut terhadap sumbu tengah komposisi.

## B. Asimetri

Asimetri adalah pemerataan terhadap berat visual yang dicapai melalui berat dan pengimbang dengan menyeimbangkan sebuah elemen dengan elemen tandingannya tanpa pencerminan elemen-elemen tersebut terhadap sumbu tengah sebuah komposisi.

Dalam mencapai keseimbangan asimetris, peletakan komponen-komponen visual harus dipertimbangkan tidak harus sama persis, namun memiliki bobot yang seimbang.



Gambar 2.12. Asimetri  
(Landa, 2014)

Gambar tersebut menunjukkan contoh asimetri, dengan bidang-bidang yang tidak bercermin terhadap sumbu tengah komposisi, namun memiliki bobot visual yang seimbang dalam keseluruhan komposisi.

## C. Radial Balance

Radial *balance* atau keseimbangan radial merupakan sebuah simetri yang dicapai melalui kombinasi simetri secara horizontal dan vertical.



Gambar 2.13. Radial *balance*  
(Landa, 2014)

Elemen-elemen tersebut akan memancar dari sebuah titik di tengah sebuah komposisi seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas.

### 3. Hirarki Visual

Hirarki visual merupakan panduan untuk audiens agar dapat menangkap informasi yang disampaikan dalam sebuah desain agar menghindari persepsi yang salah. Perancangan hirarki visual bergantung pada *emphasis*, yaitu sebuah pengaturan elemen visual berdasarkan tingkat kepentingan.. Pada dasarnya, seorang desainer akan menentukan urutan elemen grafis yang dilihat oleh audiens. Ada beberapa cara untuk mencapai *emphasis*, yaitu:

#### A. *Emphasis by isolation*

*Emphasis* dengan cara mengisolasi sebuah bentuk untuk menarik perhatian terhadap bentuk tersebut.

#### B. *Emphasis by placement*

Menempatkan sebuah elemen grafis pada posisi tertentu dalam sebuah komposisi akan berpengaruh pada ketertarikan audiens melihat elemen visual tersebut. Contohnya, menempatkan elemen grafis pada bagian depan, pojok kiri atas, atau tengah halaman akan menarik perhatian audiens secara mudah.

#### C. *Emphasis through scale*

Ukuran merupakan hal yang penting dalam menciptakan ilusi kedalaman sebuah ruang. Ukuran sebuah bentuk dapat membuat sebuah elemen terkesan dekat ataupun jauh. Bentuk yang berukuran besar akan menarik

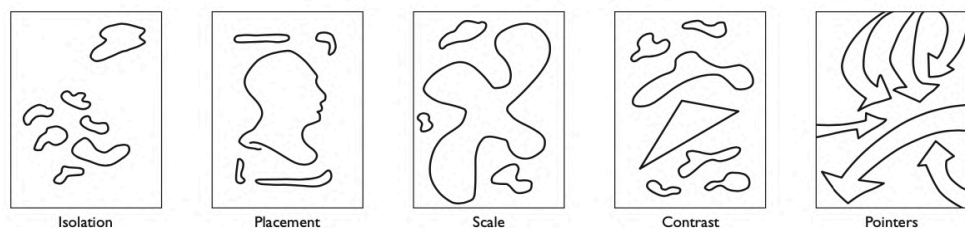
perhatian lebih. Namun, bentuk yang berukuran kecil juga dapat menarik perhatian apabila terkesan memiliki kontras yang lebih dibandingkan ukuran bentuk yang lebih besar.

D. *Emphasis through contrast*

*Emphasis* melalui kontras terang terhadap gelap, halus terhadap kasar, cerah terhadap kusam dapat menciptakan titik focus terhadap audiens yang melihat.

E. *Emphasis through direction and pointers*

Elemen-elemen seperti tanda panah akan menciptakan sebuah panduan arah terhadap titik yang ingin terlihat oleh audiens.



Gambar 2.14. *Emphasis*  
(Landa, 2014)

Gambar di atas menunjukkan jenis-jenis *emphasis* yang telah dijelaskan, yaitu melalui *isolation*, *placement*, *scale*, *contrast*, dan *pointers*.

F. *Emphasis through diagrammatic structures*

*Emphasis* melalui struktur diagramatik dapat dicapai melalui:

1. *Tree structures*

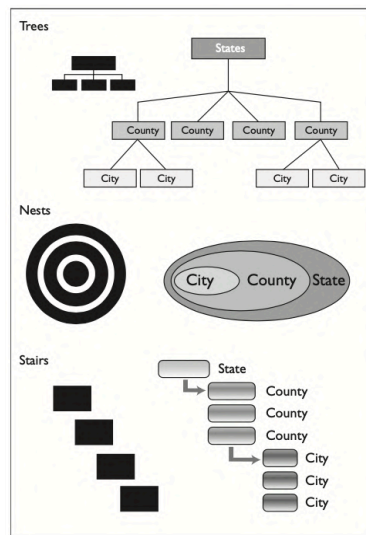
Menempatkan elemen utama pada bagian atas dengan elemen lainnya di bawahnya dalam urutan yang menurun untuk menciptakan sebuah hirarki.

### 2. *Nest structures*

Struktur ini dapat dilakukan dengan menciptakan lapisan (elemen utama sebagai lapisan pertama diikuti elemen lainnya sebagai lapisan berikutnya) ataupun penahanan (elemen utama mengandung elemen lain yang tidak terlalu signifikan). Lapisan tersebut memiliki fungsi hirarkial dan penting untuk dipahami, terutama dalam sebuah laman situs dan desain informasi.

### 3. *Stair structures*

Struktur ini dapat menciptakan sebuah hirarki visual dengan menumpuk elemen, elemen utama di bagian atas dan elemen-elemen lainnya menurun bagaikan sebuah tangga.



Gambar 2.15. Struktur *Emphasis*  
(Landa, 2014)

Gambar tersebut menunjukkan struktur *emphasis* melalui struktur diagramatik yang mencakup struktur *tree*, *nest*, dan *stairs*.

#### 4. *Rhythm*

Dalam desain grafis, *rhythm* atau irama merupakan sebuah repetisi yang kuat dan konsisten yang dapat membawa audiens dari satu elemen ke elemen lainnya pada sebuah komposisi desain. Pola dari *rhythm* yang kuat pada komposisi desain dapat menciptakan stabilitas visual sehingga menghasilkan desain yang baik. *Rhythm* penting dalam merancang visual sehingga mendapatkan alur visual yang jelas dari satu halaman ke halaman lainnya.

#### 5. *Unity*

*Unity* atau kesatuan dapat membuat sebuah komposisi visual terlihat selaras. Hal ini tercapai ketika seluruh elemen grafis dalam sebuah desain berhubungan satu sama lain untuk membentuk sebuah kesatuan yang terpadu.

#### 6. *Laws of Perceptual Organization*

Pengaturan persepsi dilakukan dengan 6 prinsip berikut ini:

##### A. *Similarity*

Elemen dengan karakteristik yang sama ataupun mirip akan dipersepsikan dalam satu kelompok. Kesamaan tersebut misalnya adalah kesamaan dalam bentuk, tekstur, warna, ataupun arah.

##### B. *Proximity*



Elemen yang memiliki posisi berdekatan, dalam kedekatan dalam bidang akan dipersepsikan sebagai satu kelompok.

C. *Continuity*

Elemen yang terlihat sebagai koneksi terhadap elemen sebelumnya akan dipersepsikan sebagai suatu kelompok yang tersambungkan, menciptakan ilusi dari pergerakan.

D. *Closure*

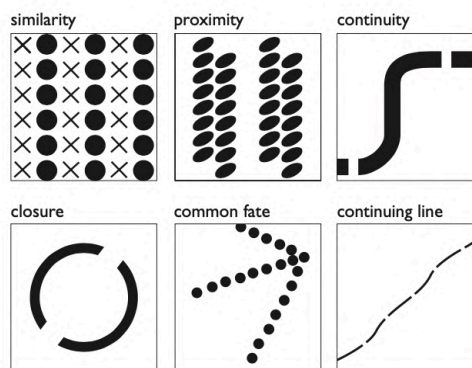
Kecenderungan pikiran untuk menyambungkan satuan elemen untuk menciptakan bentuk atau pola yang sempurna.

E. *Common fate*

Elemen-elemen visual akan dipersepsikan menjadi sebuah kesatuan bentuk apabila bergerak menuju arah yang sama.

F. *Continuing line*

Garis akan selalu dipersepsikan mengikuti sebuah jalur yang sederhana. Apabila terdapat dua garis yang terputus, secara keseluruhan, audiens akan melihat garis tersebut sebagai sebuah pergerakan dibandingkan terputus.



Gambar 2.16. *Laws of Perceptual Organization* (Landa, 2014)

Dalam gambar tersebut, terdapat contoh visual jenis-jenis *laws of perceptual organization*.

## 7. Skala

Dalam sebuah desain, skala merupakan ukuran dari sebuah elemen grafis yang terlihat berhubungan dengan elemen grafis lainnya dalam sebuah komposisi. Skala bergantung pada hubungan yang proporsional antara suatu bentuk dengan bentuk lainnya. Skala harus dipertimbangkan dalam sebuah komposisi perancangan, karena skala berpengaruh pada variasi visual dalam sebuah komposisi, menambah kontras dan dinamisme di antara bentuk-bentuk dalam bidang, dan dapat menciptakan ilusi terhadap dimensi pada ruang.

### 2.1.3. *Typography*

Landa (2014) menjelaskan bahwa sebuah *typeface* adalah sebuah desain terhadap sebuah set karakter yang merupakan suatu kesatuan dalam visual yang konsisten. Pada umumnya, sebuah *typeface* memiliki huruf, angka, simbol, dan tanda baca.

#### 1. Klasifikasi Jenis Huruf

Terdapat beberapa klasifikasi jenis huruf berdasarkan gaya dan sejarahnya. Beberapa klasifikasi jenis huruf tersebut adalah sebagai berikut:

##### A. *Old style* atau *Humanist*

*Old style* atau *Humanist* memiliki karakteristik jenis huruf yang memiliki sudut dan serif (kait) yang dikurung. Beberapa contoh *typeface* dari jenis huruf *old style* adalah Caslon, Garamond, Hoefler Text, dan Times New Roman.

### B. *Transitional*

*Transitional* adalah jenis huruf serif (memiliki kait), yang mewakili transisi dari gaya lama menuju modern, menampilkan karakteristik dari keduanya. Contoh *typeface* jenis *transitional* adalah Baskerville dan Century.

### C. Modern

Modern merupakan jenis *typeface* serif, dengan bentuk lebih geometris dalam konstruksinya dibandingkan *old style*. Karakteristiknya adalah kontras antara goresan tebal dan tipis dan sudut huruf vertikalnya. Jenis ini merupakan yang paling simetris di antara semua jenis huruf roman. Contoh *typeface* jenis modern adalah Didot, Bodoni, dan Walbaum.

### D. Slab Serif

Slab serif merupakan jenis *typeface* serif, dengan karakteristik serif / kait yang berat dan tegak lurus. Contoh *typeface* jenis slab serif adalah American Typewriter, Memphis, Bookman, dan Clarendon.

### E. Sans Serif

Sans serif merupakan jenis *typeface* tanpa serif / kait. Beberapa bentuk huruf jenis sans serif memiliki goresan yang tebal dan tipis, seperti Grotesque, Franklin Gothic, Universal, Futura, dan Frutiger.

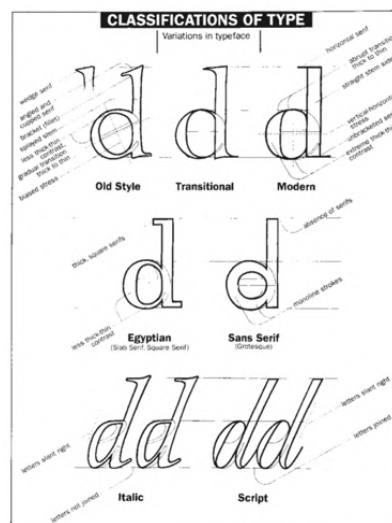
### F. *Blackletter*

*Typeface* jenis *blackletter* juga disebut sebagai *gothic*. Karakteristiknya merupakan goresan yang berat dan tebal serta huruf yang rapat dengan

beberapa lekukan. Contoh *typeface* jenis *blackletter* adalah Rotunda dan Fraktur.

#### G. *Script*

*Script* adalah *typeface* yang paling menyerupai tulisan tangan. Huruf pada *typeface* jenis ini pada umumnya berbentuk miring dan seringkali tersambung satu sama lain. *Typeface* jenis *script* dapat meniru bentuk huruf tertulis dari media pena bermata pahat, pena yang lentur, pensil, bahkan kuas. Contohnya adalah Brush Script, Shelley Allegro Script, dan Snell Roundhand Script.



Gambar 2.17. Grafik Klasifikasi Huruf oleh Martin Holloway (Landa, 2014)

Gambar tersebut menunjukkan beberapa jenis klasifikasi huruf, termasuk *old style*, *transitional*, *modern*, *egyptian*, *sans serif*, *italic*, dan *script*.

#### H. *Display*

*Display* adalah *typeface* yang dirancang untuk digunakan dengan ukuran besar dan utamanya digunakan untuk *headline* dan judul karena memiliki karakteristik yang akan sulit dibaca apabila digunakan sebagai *body text*. Pada

umumnya, *display* memiliki karakteristik yang rumit, terdekorasi, merupakan buatan tangan, termasuk dalam klasifikasi *typeface* lainnya.

## 2. *Type Family*

Berbagai jenis dalam sebuah *typeface* disebut sebagai *type style*, yang memiliki variasi namun tetap mempertahankan visual yang penting dari karakteristik huruf tersebut. Jenis yang dimaksud adalah variasi dalam berat (*light, medium, bold*), lebar (*condensed / rapat, regular, extended*), dan sudut (*roman* atau *upright* dan *italic*), juga elaborasi dari bentuk dasarnya (*outline, shaded, decorated*).

### 2.1.4. *Layout*

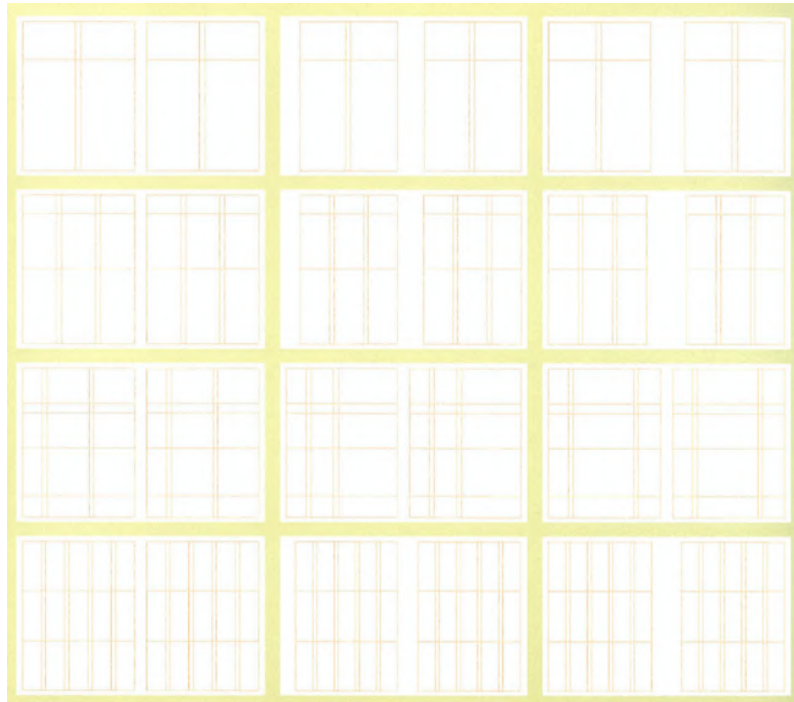
Menurut Samara (2007), sebuah solusi desain akan lengkap apabila semua komponen visual saling berhubungan secara jelas. Seorang desainer harus memahami konten dan informasi yang disampaikan dalam desain dan mengurutkan komponen visual untuk memperbaiki kejelasan dan aspek konseptual dari desain.

#### 1. *The Grid System*

##### A. *Column Grid*

*Column grid* merupakan *grid* dengan bentuk kolom-kolom vertikal. Setiap kolom dapat digunakan secara individu maupun berkelompok, tergantung pemakaian desainer dalam meletakkan sebuah teks ataupun gambar, maka dari itu *column grid* merupakan *grid* yang fleksibel. Penempatan elemen pada *column grid* dapat memisahkan elemen

pendukung dari elemen utamanya secara jelas namun hubungan langsung antara kedua elemen tersebut tetap terjaga.

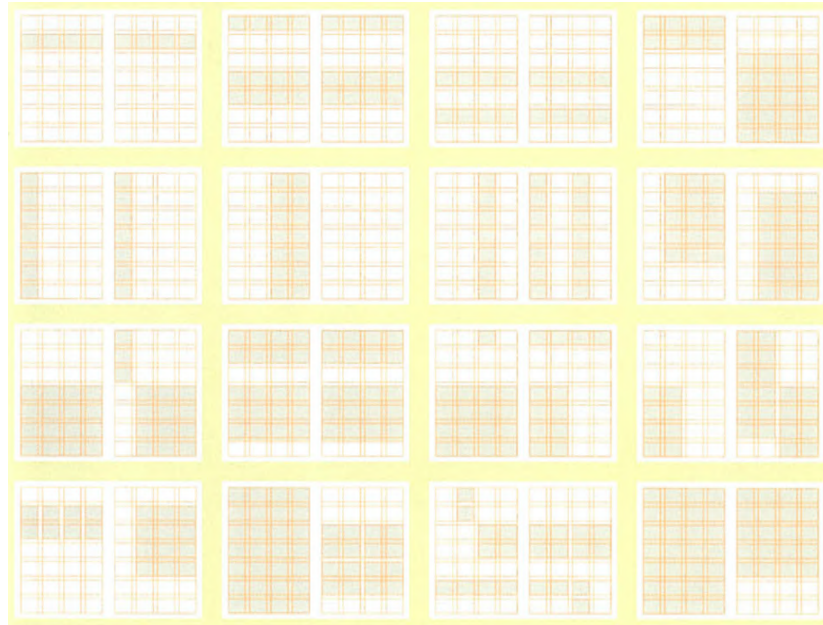


Gambar 2.18. Contoh *Column Grid*  
(Samara, 2007)

Lebar dari kolom-kolom ini tergantung dari besarnya ukuran tipe huruf *body text* yang digunakan. Seperti yang terlihat pada gambar, jumlah kolom dapat disesuaikan dengan kebutuhan, tergantung ukuran format desain yang akan dirancang.

#### B. *Modular Grid*

Pada dasarnya, *modular grid* adalah *column grid* dengan garis horizontal yang lebih banyak untuk membagi kolom menjadi baris, menciptakan modul. Setiap modul tersebut berisikan sebuah bidang untuk informasi. *Modular grid* berfungsi ketika proyek desain yang dikerjakan memerlukan pengaturan yang tepat dan presisi.



Gambar 2.19. Kemungkinan *Layout* dalam Modular *Grid*  
(Samara, 2007)

Pada gambar di atas, terlihat berbagai jenis *modular grid* yang memiliki variasi proporsi dan tingkat presisi yang berbeda-beda.

#### C. *Grid Hybrids and Combinations*

Dalam situasi tertentu, tergantung kerumitan dari proyek desain yang akan dirancang, desainer dapat menggabungkan beberapa jenis *grid* untuk mengatur konten terhadap bagian tertentu atau dalam sebuah halaman.

#### D. Pengembangan *Grid*

Merancang sebuah *grid* yang sesuai untuk sebuah desain memerlukan pertimbangan peletakan bentuk dan volume konten. Proporsi teks dan gambar penting untuk menjadi sumber utama dalam menetapkan jarak dalam *grid*.

## 2. Pengaturan Intuitif

Struktur *grid* dalam desain telah menjadi hal yang penting dalam kegiatan merancang. Namun, keputusan penggunaan *grid* merujuk kepada konten dalam proyek yang dikerjakan. Terkadang, konten memiliki struktur tersendiri yang tidak dapat diatur dalam sebuah *grid*. Dalam hal ini, intuisi seorang desainer dapat menentukan peletakan atau *layout* dalam sebuah komposisi visual, dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut:

### A. Relasi Visual Teks dan Gambar

Gambar memiliki elemen visual gelap dan terang, pergerakan secara linear maupun volume, kontur, dan lain sebagainya. Teks juga memiliki elemen yang sama. Menempatkan sebuah teks ke dalam atau di atas sebuah gambar adalah cara mudah menemukan hubungan gambar dengan teks.

### B. Penempatan Gambar pada *Grid*

Menggunakan struktur sebuah *grid* untuk mengatur penempatan sebuah gambar dalam sebuah komposisi desain akan membuat gambar tersebut sejajar dengan garis horizontal dan vertikal yang tercipta oleh kolom dan bidang teks pada kolom tersebut. Seorang desainer dapat menggunakan *column grid* tanpa modul, atau *modular column grid*, untuk menyediakan ruang dan proporsi yang sesuai bagi gambar.

Walaupun menggunakan *grid* untuk menempatkan gambar dapat terkesan menahan potensi dari perkembangan visual yang



dirancang, desainer harus tetap mengingat bahwa *grid* memiliki karakteristik yang fleksibel.



Gambar 2.20. Contoh Penerapan Gambar pada *Grid* (Samara, 2007)

Contohnya seperti gambar di atas, gambar tersebut dapat melalui kolom pada *grid* namun dengan fleksibilitas *grid* tersebut, penempatan tidak mengganggu teks yang terstruktur dalam *grid* tiga kolom tersebut.

### 2.1.5. Ilustrasi

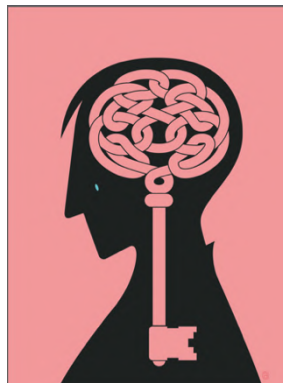
Male (2016) menjelaskan bahwa ilustrasi berfungsi untuk mengkomunikasikan sebuah pesan dengan konteks tertentu kepada audiens yang merupakan sebuah kebutuhan objektif. Ilustrasi tersebut dihasilkan oleh seorang ilustrator untuk memenuhi tujuan dari proyek tertentu. Pemenuhan proyek dengan ukuran dan variasi yang berbeda inilah yang membuat ilustrasi menjadi pemenuhan visual yang sangat berpengaruh dan efektif.

Ilustrasi dalam desain grafis memiliki peran yang diasosiasikan secara luas, yaitu secara ilustrasi secara harafiah, merepresentasikan sebuah gambar,

gambar berseri yang sederhana ataupun kompleks, konseptual ataupun solusi yang berbentuk diagram (Male, 2016, hlm. 251).

### 1. Ilustrasi sebagai Penyampaian Informasi

Male (2016) menjelaskan bahwa ilustrasi merupakan sebuah jembatan yang baik untuk menyampaikan informasi. Informasi akan lebih mudah diterima apabila disuguhkan secara visual. Ilustrasi akan menciptakan daya tarik bagi audiens untuk menerima informasi, dan memiliki fungsi menjelaskan informasi dari hal yang sederhana hingga rumit (hlm. 263).



Gambar 2.21. Ilustrasi Autisme oleh Aad Goudappel  
(Male, 2016)

Untuk menyimpulkan, ilustrasi merupakan alat yang efektif dalam komunikasi visual untuk menyampaikan informasi. Ilustrasi dalam media informasi secara kontekstual akan mendukung keingintahuan dalam mempelajari suatu ilmu yang baru (hlm. 265).

### 2. Ilustrasi dalam Buku

Ilustrasi dalam sampul buku memiliki tujuan utama merancang sebuah gambar yang konsisten terhadap tema dari buku tersebut dan juga



## **2.2. Media Informasi**

Katz (2017) menjelaskan bahwa media memegang peranan penting dalam masyarakat, karena memenuhi fungsi menginformasi, menghibur, dan mensosialisasikan suatu isu.

### **2.2.1. Jenis-Jenis Media Informasi**

Secara garis besar, media dibagi menjadi dua jenis, yaitu media cetak dan elektronik. Namun, seiring berkembangnya zaman, media juga diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: media berbayar (*paid*), media yang dimiliki (*owned*), dan yang didapatkan (*earned*).

#### 1. Media Cetak

Media cetak melingkupi buku, majalah, koran nasional dan lokal, *billboard*, surat kabar, dan *yellow pages*.

#### 2. Media Elektronik

Media elektronik melingkupi siaran televisi ataupun kabel, radio, Internet, dan perangkat seluler.

#### 3. *Paid Media* (Media Berbayar)

Media berbayar melingkupi televisi, radio, majalah, luar ruangan, pencarian berbayar, video daring, dan media yang ditayangkan.

#### 4. *Owned Media* (Media yang Dimiliki)

Media yang dimiliki melingkupi *website brand*, acara khusus, *sponsorship*, penempatan produk, dan integrasi *brand*.

#### 5. *Earned Media* (Media yang Didapatkan)

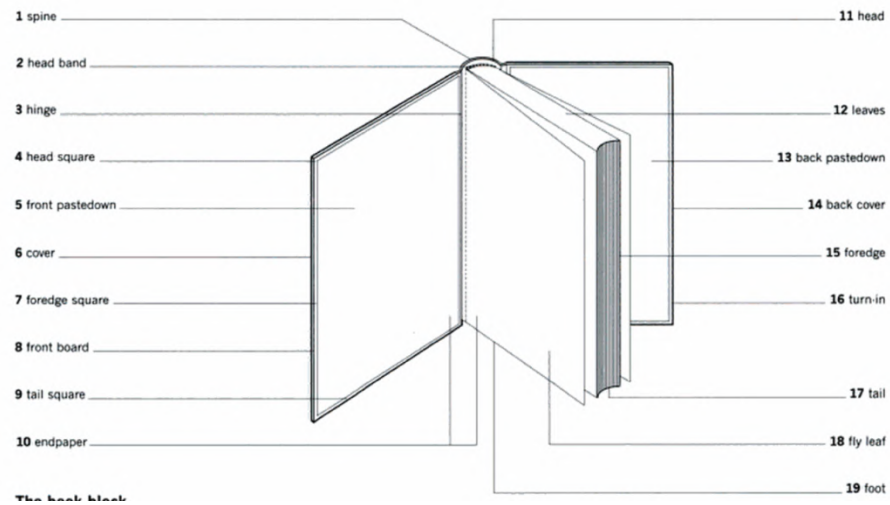
Media yang didapatkan melingkupi Facebook “Likes”, *mention* di Twitter, perbincangan terhadap *brand*, pencarian yang dilakukan oleh audiens, dan *public relations*.

## 2.2.2. Buku

Menurut Haslam (2006), buku merupakan media penyimpanan portabel yang terdiri dari cetakan dan jilidan halaman yang berisikan serangkaian penjelasan dan pengumuman terhadap pengetahuan yang terawetkan di dalamnya bagi pembaca tereduksi tanpa tergantung oleh ruang dan waktu.

### 2.2.2.1. Komponen dalam Buku

Komponen dalam sebuah buku memiliki nama-nama dari setiap komponen yang digunakan dalam penerbitan.



Gambar 2.23. Anatomi Buku  
(Haslam, 2006)

#### A. *Spine*

*Spine* merupakan bagian dari sampul buku yang menutupi *bound edge*.

#### B. *Head Band*

*Head band* merupakan sebuah bagian sempit dari pita yang menyatukan bagian-bagian yang biasanya diwarnai untuk melengkapi jilidan sampul.

C. *Hinge*

*Hinge* merupakan lipatan di *endpaper* di antara *pastedown* dan *fly leaf*.

D. *Head Square*

*Head square* merupakan pelindung buku di bagian atas yang tercipta dari sampul dan *back boards*, namun lebih besar dari daun buku.

E. *Front Pastedown*

*Front pastedown* merupakan *endpaper* yang ditempel ke bagian dalam *front board*.

F. *Cover*

*Cover* merupakan kertas atau papan tebal yang melindungi *book block*.

G. *Foreedge Square*

*Foreedge square* merupakan pelindung kecil di bagian *foreedge* buku.

H. *Front Board*

*Front board* merupakan papan sampul di bagian depan buku.

I. *Tail Square*

*Tail square* merupakan pelindung kecil di bagian bawah buku yang tercipta dari sampul dan papan belakang, namun lebih besar dari daun buku.

J. *Endpaper*

*Endpaper* merupakan kertas tebal sebagai penutup dalam sampul untuk mendukung bagian engsel. Bagian luar dari *endpaper* disebut *pastedown*, dan halaman sebaliknya disebut *flyleaf*.

K. *Head*

*Head* merupakan bagian atas dari buku.

L. *Leaves*

*Leaves* merupakan sebutan bagi lembaran kertas yang terikat dalam buku.

M. *Back Pastedown*

*Back pastedown* merupakan bagian *endpaper* yang tertempel ke bagian dalam *back bord*.

N. *Back Cover*

*Back cover* merupakan bagian sampul belakang buku.

O. *Foredge*

*Foredge* merupakan tepi depan buku.

P. *Turn-in*

*Turn-in* merupakan kertas yang dilipat masuk ke bagian dalam sampul.

Q. *Tail*

*Tail* merupakan bagian bawah buku.

R. *Fly Leaf*

*Fly leaf* merupakan halaman yang terletak di balik *endpaper*.

S. *Foot*

*Foot* merupakan bagian bawah buku.

Selain komponen fisik buku, terdapat juga komponen dari halaman dan *grid* dalam sebuah buku. Komponen halaman berisikan:

A. *Portrait*

*Portrait* merupakan sebuah format halaman dengan tinggi halaman yang lebih besar dari lebarnya.

B. *Landscape*

*Landscape* merupakan sebuah format halaman dengan lebar halaman yang lebih besar dari tingginya.

C. *Page Height and Width*

*Page height and width* merupakan komponen yang mengatur ukuran dari suatu halaman.

D. *Verso*

*Verso* merupakan sebutan bagi halaman yang berada di sebelah kiri suatu lembar. Halaman *verso* biasanya adalah nomor halaman genap.

E. *Single Page*

*Single page* berarti satu halaman.

F. *Double-Page Spread*

*Double-page spread* merupakan dua halaman yang saling berhadapan, atau biasanya disebut sebagai satu lembar.

G. *Head*

*Head* merupakan bagian atas dari suatu halaman.



#### H. *Recto*

*Recto* merupakan sebutan bagi halaman yang berada di sebelah kanan suatu lembar. Halaman *recto* biasanya adalah nomor halaman ganjil.

#### I. *Foredge*

*Foredge* merupakan bagian tepi dari sisi depan buku.

#### J. *Foot*

*Foot* merupakan bagian bawah suatu halaman.

#### K. *Gutter*

*Gutter* merupakan pemisah di bagian jilid atau tepi dari suatu buku.

Sedangkan, komponen *grid* berisikan:

##### A. *Folio Stand*

*Folio stand* merupakan garis yang menandai posisi penempatan nomor halaman.

##### B. *Title Stand*

*Title stand* merupakan garis yang menandai posisi penempatan judul.

##### C. *Head Margin*

*Head margin* merupakan garis tepi pada bagian atas suatu halaman.

##### D. *Interval / Column Gutter*

*Interval* atau *column gutter* merupakan ruang di antara kolom yang berfungsi sebagai pemisah antara kolom.

##### E. *Gutter Margin / Binding Margin*

*Gutter margin* atau *binding margin* merupakan garis tepi di bagian dalam halaman.

F. *Running Head Stand*

*Running head stand* adalah garis yang menandai posisi dari *running head*.

G. *Picture Unit*

*Picture unit* merupakan sebutan modern bagi istilah *grid column* yang dibagi oleh *baseline* dan dipisahkan oleh *dead* atau garis yang tidak terpakai.

H. *Dead Line*

*Dead line* merupakan garis di antara *picture unit*.

I. *Column Width / Measure*

*Column width* atau *measure* merupakan lebar suatu kolom yang akan menentukan panjangnya suatu baris.

J. *Baseline*

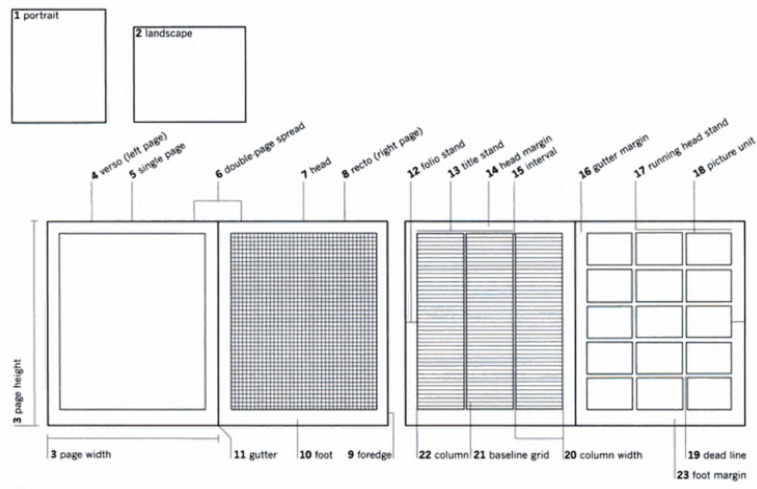
*Baseline* merupakan garis kedudukan huruf.

K. *Column*

*Column* merupakan bagian berbentuk persegi dalam suatu grid yang biasanya akan ditempati oleh tulisan. Umumnya, *column* dengan grid dapat bervariasi ukuran lebarnya, namun selalu lebih panjang dibandingkan lebar.

L. *Foot Margin*

*Foot margin* adalah tepi di bagian *foot* halaman.



Gambar 2.24. Komponen Halaman Buku  
(Haslam, 2006)

### 2.2.2.2. Penjilidan dalam Buku

Menurut Haslam (2006), terdapat cara tradisional dan mesin dalam menjilid sebuah buku. Cara tradisional dalam menjilid buku adalah menjahit dengan tangan secara manual, sedangkan cara penjilidan buku menggunakan mesin adalah dengan melipat cetakan lembaran dengan ditekan, dan merekatkan sampul secara efisien.

Cara yang dijelaskan oleh Haslam (2006) di bukunya *Book Design* dalam menjilid buku adalah dengan cara tradisional. Cara tersebut dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.25. Proses Penjilidan Buku Bagian Awal  
(Haslam, 2006)

#### A. Melipat Lembaran

Lembaran yang tercetak harus dilipat dengan posisi yang membentuk *signatures* dengan presisi, dengan bagian tepi dari setiap lembar harus sama, karena kesalahan dalam lipatan akan berpengaruh terhadap pemendekan bagian tepi buku.

#### B. Mengumpulkan dan Menyusun

*Signature* yang telah terlipat disusun dalam urutan yang benar. Tumpukan *signature* tersebut akan ditumpuk sesuai urutan untuk membentuk sebuah blok buku (proses ini dikerjakan dalam mesin pada masa kini).

#### C. Menjahit

Menjahit lembaran *signature* menjadi sebuah buku. Lembaran daun pada setiap *signature* digabungkan secara vertikal dan dijahit dengan simpul *kettle*. Lembaran *signature* akan tergabungkan dengan rekatan di sepanjang belakang buku di sekitar jahitan vertikal tersebut.



Gambar 2.26. Proses Penjilidan Buku Bagian Akhir  
(Haslam, 2006)

#### D. Memangkas Lembaran

Lembaran yang telah digabungkan dipangkas dengan *guillotine*, dengan memangkas bagian *foredge*, lalu bagian *tail* dan *head*.

#### E. Merekatkan dengan Lem

Penjilidan buku secara tradisional akan direkatkan terlebih dahulu sebelum dipangkas, dan apabila dijilid secara mesin, proses dilakukan sebaliknya.

Proses perekatan dengan lem akan menguatkan penjilidan.

#### F. Merekatkan Sampul

Proses terakhir adalah merekatkan sampul, dan proses ini bervariasi tergantung bahan sampul yang digunakan. Sampul dipotong dengan ukuran lebih besar daripada buku itu sendiri, agar dapat menciptakan ruang untuk membalik halaman pada bagian dalam sampul.

Perancangan media informasi yang akan penulis laksanakan akan menggunakan teori mengenai media informasi oleh Katz (2017) dan teori mengenai perancangan buku oleh Haslam (2006) sebagai acuan utama. Penulis

akan merancang sebuah buku ilustrasi sebagai media utama dalam perancangan media informasi astrologi sebagai sarana pengembangan diri.

Haslam (2006) juga menjelaskan bahwa walaupun teknologi dan era digital telah berkembang, Internet tidak dapat menggantikan buku. Pasar untuk informasi telah berkembang secara luas, khususnya dalam Internet, namun pengalaman yang didapatkan dari membaca buku tidak tergantikan. Terkait perkembangan teknologi, buku telah mendapatkan kemungkinan diunduh sebagai bentuk digital, walaupun tentunya, pengalaman mekanik dari membaca sebuah buku tidak tergantikan oleh teknologi digital. Sehingga, merancang sebuah buku sebagai media informasi masih relevan, dengan kelebihan mekanik dari sebuah buku dan informasi yang bisa dikonsumsi secara lebih detail dan mendalam.

### **2.2.3. Website**

Krug (2014) dalam bukunya, *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability* menjelaskan bahwa perilaku pengguna (*user*) dalam mengunjungi sebuah laman *website* adalah hanya memindai secara sekilas informasi yang terdapat di laman tersebut. Sehingga, secara rasional, merancang sebuah *website*, desainer harus mempertimbangkan pembagian perhatian dan fokus pengguna ketika melihat *website* tersebut.

#### *1. Behaviour Audiens dalam Menggunakan Website*

Dalam merancang sebuah *website*, terdapat tiga hal yang harus diperhatikan agar laman yang dirancang menjadi efektif untuk menyampaikan informasi kepada pengguna, yaitu sebagai berikut:

##### A. Pengguna Memindai Laman

Pengguna seringkali tidak membaca dengan teliti laman *website*, namun hanya memindai secara sekilas. Pada umumnya, *website* hanya digunakan untuk melakukan sesuatu dengan cepat, sehingga tidak diperlukan bagi pengguna untuk membaca semua informasi yang ada.

#### B. Pengguna Memilih Pilihan Sesuai Kebutuhan

Pengguna biasanya tidak memilih pilihan yang terbaik di laman *website*, namun pilihan pertama yang wajar atau masuk akal, dan metode ini dinamakan *satisfice*. Pengguna cenderung memilih *link* yang sesuai dengan kebutuhan dibandingkan yang menurut desainer merupakan pilihan yang terbaik.

#### C. Pengguna Memilih untuk Menjalankan Kontrol Sendiri

*Behaviour* pengguna yang benar-benar membaca instruksi dalam *website* dapat terhitung sangat sedikit. Sehingga, pengguna umumnya hanya akan mencoba sendiri langkah-langkah di *website* tanpa membaca instruksi. Sehingga, desainer harus mempertimbangkan *behaviour* pengguna tersebut dan membuat *interface* yang dapat menuntun pengguna dengan sendirinya.

Penggunaan teori *website* adalah sebagai salah satu bentuk media utama yang akan penulis gunakan untuk mempromosikan media informasi berupa buku ilustrasi tersebut. *Website* dapat menjadi sarana promosi yang baik, dengan menawarkan fitur penjualan, memanfaatkan fitur

menghubungi tim perancang buku, laman mengenai informasi ringkas mengenai buku tersebut, dan lainnya.

#### **2.2.4. Media Sosial**

Penulis memilih untuk melakukan promosi melalui media sosial Instagram. Menurut Padveen (2017), dalam melakukan promosi dalam Instagram, seseorang harus melakukan perencanaan strategi dalam *platform* media sosial tersebut. Sebelum melakukan promosi di Instagram, berikut adalah langkah-langkah yang harus dipastikan terlebih dahulu:

1. Segmentasi yang Ingin Dicapai oleh Target Audiens

Hal ini dapat dilakukan dengan meneliti karakteristik dari target audiens yang dituju serta merancang konten yang kreatif.

2. Karakteristik Konten yang *Engaging* bagi Segmentasi Audiens

Mengelompokkan kesamaan dari target audiens yang dituju, sehingga dapat lebih mudah mengembangkan konten Instagram.

3. Mengulik Kekreatifan dari Konten

Setelah mendapatkan kesamaan dan dasar dari karakteristik konten yang cocok bagi target audiens, selanjutnya adalah menentukan konten yang dibuat secara kreatif dengan mengingat fitur dari Instagram yang dapat dimanfaatkan untuk membuat konten tersebut.

4. Seberapa Sering dalam Mengunggah Konten Instagram

Menciptakan *timeline* atau jadwal mengunggah konten. Dalam jadwal pengunggahan konten tersebut, tentukan juga tipe konten yang akan



diunggah, audiens yang dituju, dan seberapa banyak *advertising* yang akan direncanakan untuk diunggah.

5. Investasi *Advertising* yang Diunggah ke Instagram

Terakhir, menentukan *budget* untuk beriklan di Instagram. Dengan menentukan *budget* untuk *advertising* di Instagram, maka pengalokasian dana ke dalam konten yang telah direncanakan untuk *advertising* akan lebih mudah dan terbagi rata.